



HAL
open science

Les “ petits gestes ” dans leur anthropologie communicationnelle. Étudier la “ digipulation ” des applications mobiles

Inès Garmon

► **To cite this version:**

Inès Garmon. Les “ petits gestes ” dans leur anthropologie communicationnelle. Étudier la “ digipulation ” des applications mobiles. Sociologie. Sorbonne Université, 2023. Français. NNT : 2023SORUL024 . tel-04101090

HAL Id: tel-04101090

<https://theses.hal.science/tel-04101090>

Submitted on 19 May 2023

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.



SORBONNE UNIVERSITÉ

ÉCOLE DOCTORALE V – « Concepts et langages »
Laboratoire de recherche GRIPIC (EA 1498)

THÈSE

pour obtenir le grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ SORBONNE UNIVERSITÉ

Discipline : Sciences de l'Information et de la Communication

Présentée et soutenue par :

Inès GARMON

le : 27 mars 2023

Les « petits gestes »
dans leur anthropologie communicationnelle
Étudier la « digipulation » des applications mobiles
Volume 1

Sous la direction de :

M. Étienne CANDEL – Professeur des universités, IUT de Paris – Rives de Seine

Membres du jury :

Mme Julia BONACCORSI – Professeure des universités, Université Lumière Lyon 2
Mme Fabienne MARTIN-JUCHAT – Professeure des universités, Université Grenoble Alpes
M. Camille ALLOING – Professeur, Université du Québec à Montréal
M. Étienne CANDEL – Professeur des universités, IUT de Paris – Rives de Seine
M. Anthony MASURE – Professeur associé à la Haute école d'art et de design de Genève
M. Emmanuël SOUCHIER – Professeur émérite, CELSA Sorbonne Université

Les « petits gestes » dans leur anthropologie communicationnelle.

Étudier la « digipulation » des applications mobiles

Inès GARMON

Volume 1

*À Simon,
du début à la fin*

Remerciements

Si tout texte littéraire est un texte polyphonique, alors la thèse l'est encore davantage. Le texte académique est en effet tissé de références aux chercheurs et aux disciplines qui l'ont précédé, mais surtout, et cela n'est pas toujours visible, les rencontres et les échanges qui l'ont nourri en font également partie. Cet espace est l'occasion de mentionner ces personnes qui m'ont inspirée, accordé de leur temps, fait découvrir des textes, et offert leur soutien. Je souhaite donc remercier, avant de commencer, tous ceux qui ont permis de faire de la thèse une aventure moins solitaire au quotidien.

Mes premières pensées vont à Étienne Candel, mon directeur de thèse, à qui je me suis adressée en 2015 pour l'encadrement de mon mémoire de Master Recherche au CELSA, et qui a, depuis, toujours fait preuve de patience et de bienveillance. Je souhaite le remercier pour son appui constant, ses recommandations toujours aussi élégantes qu'éclairantes, sa générosité et son exigence intellectuelle. Cette recherche lui doit bien plus que le texte ne peut le laisser voir. Je lui suis reconnaissante de m'avoir encouragée à poursuivre dans cette voie et honorée de sa confiance.

J'adresse mes plus sincères remerciements aux membres du jury de cette thèse, Julia Bonaccorsi, Fabienne Martin-Juchat, Camille Alloing, Anthony Masure et Emmanuël Souchier. Ils me font la faveur de m'accorder de leur temps pour lire mon travail, l'examiner et l'évaluer. Leurs approches ont toutes largement nourri mes questionnements, apporté des éléments de compréhension et ouvert des perspectives que j'ai essayé, à mon échelle, de prolonger. C'est pourquoi j'ai grand plaisir à leur présenter ce texte et, autant que possible, à le discuter avec eux.

Mon parcours de recherche a ensuite été déterminé et façonné par les échanges avec les chercheurs du GRIPIC et les membres du CELSA. Au terme de ce travail, je pense à Yves Jeanneret, dont la rencontre fut, comme pour tant d'autres, déterminante pour mes questionnements comme dans ma trajectoire de vie. Il sera toujours une source d'inspiration et un modèle de chercheur, de professeur et d'être humain, et j'espère ne jamais trahir ses enseignements.

Ma reconnaissance va à Emmanuël Souchier, d'avoir été présent dès les premiers instants de Master Recherche et de l'être, à nouveau, dans ces derniers moments de la thèse. Sa passion de la recherche et son exaltation ont été déterminantes dans ma vocation. Pour m'avoir communiqué son enthousiasme à interroger nos « petites cuillères », je le remercie.

Je tiens également à remercier Caroline Marti et Joëlle Le Marec pour leurs conseils toujours avisés dans le cadre du comité de suivi de thèse, mais également en dehors. En particulier, j'adresse mes plus vifs remerciements à Caroline Marti, pour son appui et sa prévenance en tant que responsable du département Marque. Je pense à l'ensemble des collègues auprès de qui je suis formée à l'enseignement en tant qu'ATER, en particulier à Camille Rondot, Hécate Vergopoulos, Sophie Corbillé, Emmanuelle Fantin, Sébastien Appiotti, ainsi qu'à Audrey Delobel et

Aissatou Diallo-Camara. Je remercie également l'équipe enseignante de l'École des Mines d'Alès pour son accueil toujours chaleureux.

Mes pensées vont également à mes camarades, doctorants ou jeunes docteurs, sans qui ces dernières années n'auraient pas eu la même saveur. J'exprime ma profonde gratitude envers mon équipe de relecteurs, Marine Siguier, Clotilde Chevet, Mathilde Vassor, Pauline Chasseray-Peraldi, Pauline Brouard et Jérémy Lucas-Boursier pour le temps qu'ils ont passé sur ce travail, à m'aider dans sa relecture et dans ses perfectionnements. J'ai également une pensée pour Laurène Renaut, Lucie Raymond et Laura Verquère. Leur amitié ont fait de tous ces compagnons de labeur bien plus que des collègues.

Je souhaite également remercier l'équipe de Personnalité, Cabinet de conseil en communication, d'avoir financé, par le biais d'un contrat CIFRE, les trois premières années de ma thèse. J'ai pu y développer un point de vue différent du regard académique, me former à certains enjeux de conception, tout en bénéficiant d'une grande liberté dans ma recherche doctorale.

Merci à DG, AC, TD, AH, BC, RD et AG, pour avoir partagé leur expérience, m'avoir livré des récits parfois intimes, m'avoir fait confiance, avoir donné de leur personne, et s'être efforcés de répondre à chacune de mes questions. Rendus anonymes dans ce travail, ils se reconnaîtront dans chacune de ces pages.

J'adresse, pour terminer, mes plus chaleureux remerciements à mes parents, infatigables et dévoués relecteurs de mes textes. Pour leurs capacités à dissimuler leurs doutes devant un sujet aussi déroutant que pouvait leur apparaître le mien, et leur soutien sans faille, je ne saurai jamais assez les remercier.

Enfin, mes dernières pensées vont à Simon, sans qui tout cela n'aurait pas été possible.

Précisions formelles et éditoriales

Cette thèse a fait l'objet d'un certain nombre de choix formels et éditoriaux que nous souhaitons expliciter avant de débiter sa lecture.

Quelques précisions quant aux choix formels

Le développement est composé, outre l'introduction et la conclusion, de quatre parties. Chaque partie est composée de trois chapitres, divisés en trois parties, eux-mêmes divisés en trois sous-parties. Si chaque chapitre est de longueur sensiblement équivalente, la taille des sous-parties varie en fonction des sujets et des aspects traités. Il y a donc, au total, quatre niveaux de titre qui se présentent de la façon suivante : **Partie** / **Chapitre** / **partie** / *Sous-partie*.

Au début de chaque Partie, Chapitre, partie et sous-partie, une introduction partielle présente les points amenés à être développés. Entre chaque partie de second niveau et sous-partie, nous proposons une conclusion partielle du développement présenté, ainsi qu'une conclusion menant à la partie ou à la sous-partie suivante. Chaque chapitre s'achève sur une conclusion détaillée de l'argumentation, des principaux résultats et d'une transition vers le chapitre suivant. Par souci d'économie du texte, les conclusions de Partie sont assez courtes et cherchent moins à retracer le développement des trois chapitres présentés, qu'à mettre en perspective d'autres auteurs la démarche élaborée. Une conclusion détaillée de chaque partie est en revanche présentée dans la conclusion générale de la thèse.

Au sein de chaque argument développé, l'idée principale est présentée en gras afin de mettre en évidence le point central. Dans une certaine mesure, le texte peut donc être parcouru « en diagonale », en s'attachant aux introductions partielles, passages mis en gras, conclusions et conclusions partielles.

Quelques précisions quant aux choix éditoriaux

Le « nous » de modestie est utilisé au fil de la thèse, avec un accord au féminin singulier. Cet usage permet de nous situer dans une tradition de recherche cumulative, mais aussi de rendre sensibles nos apports et notre regard au sein de cette recherche.

Pour les citations académiques et de corpus, deux systèmes typographiques cohabitent. Concernant les citations académiques de longueur importantes, la même typographie que le développement est utilisée (Garamond), mais en police inférieure avec un retrait et un espacement moindre, comme le demandent les normes classiques de la citation.

Concernant les citations de corpus, tirés d'entretiens ou de discours, celles-ci sont dans une autre typographie (Corbel) et dans une police inférieure. Pour les citations tirées d'entretiens, elles sont

avec un retrait, précédées de leur énonciateur. Les citations tirées de discours divers sont alignées avec le texte, dans une taille de police et avec un espacement également inférieurs. Elles sont encadrées de guillemets, indiquant qu'elles sont tirées d'un discours.

Les guillemets français sont utilisés pour les concepts académiques. Ils sont également utilisés pour marquer une prise de distance avec les termes utilisés.

L'italique est réservé aux néologismes, termes latins et anglicismes. Par confort de lecture, mais aussi parce qu'il sera conceptualisé au fil du travail, le terme de « digipulation » n'est ni en italiques ni entre guillemets. L'italique est rarement utilisé comme procédé d'insistance ou de mise en relief, en revanche, si un auteur cité le fait, la typographie originale est respectée.

Les citations en langue étrangère sont composées en italiques et renvoyées en note de bas de page, tandis que leur traduction (par nos soins quand il n'en existait pas) est en corps de texte.

Les captures d'écran ont été effectuées avec un iPhone 7, entre septembre 2016 et décembre 2022, et suivant les mises à jour d'iOS sur la période. Les sources complètes des figures (captures d'écran et tirées de textes en ligne) sont présentées dans le volume d'Annexes.

Pour certaines figures, les dates précises auxquelles ont été faites les captures d'écran sont indiquées directement dans le présent volume. Il s'agit d'ancrer notre corpus dans une temporalité de recherche et un contexte socioculturel qui ont alors leur importance.

Table des matières

REMERCIEMENTS	5
PRECISIONS FORMELLES ET EDITORIALES	5
TABLE DES MATIERES	9
INDEX DES FIGURES	13
INTRODUCTION	
FAIRE DES « PETITS GESTES » UN OBJET DE RECHERCHE	23
PARTIE I	
DES « PETITS GESTES » POUR UNE APPROCHE CRITIQUE ET PRATIQUE DES DISPOSITIFS MOBILES	45
CHAPITRE 1	
CRITIQUE DE LA CRITIQUE DES DISPOSITIFS MOBILES	49
1. <i>La critique sociale des écrans tactiles : point de départ et frustrations</i>	50
2. <i>Des approches en SHS non spécifiques</i>	58
3. <i>Les gestes de manipulation : un pivot intéressant</i>	68
CHAPITRE 2	
UNE APPROCHE COMMUNICATIONNELLE, COMPREHENSIVE ET INTERDISCIPLINAIRE DES « PETITS GESTES »	77
1. <i>Une sémiotique syncrétique de la digipulation</i>	78
2. <i>La manipulation vue par les SIC</i>	84
3. <i>Apports de l'interdisciplinarité à la question de la manipulation et apports du minuscule pour les SIC</i>	91
CHAPITRE 3	
LA CRITIQUE PAR L'ECRITURE NUMERIQUE, UNE APPROCHE POLITIQUE	101
1. <i>Interroger la doxa du design</i>	102
2. <i>Autour de l'écriture : des enjeux de pouvoir</i>	116
3. <i>Construire la posture critique : une perspective par réinscriptions environnementales</i>	124
CONCLUSION DE LA PREMIERE PARTIE	133
PARTIE 2	
LA DIGIPULATION, UNE ECRITURE DE « PETITS GESTES »	135
CHAPITRE 4	
DIGITALISER LE DOIGT	137
1. <i>Le doigt, une médiation technique traduite en sensibilité de l'interface</i>	138
2. <i>Je sais bien que l'écran n'est pas tactile, mais quand même...</i>	147
3. <i>Des manières fines de construire la sensibilité des écrans</i>	159

CHAPITRE 5	171
UNE ECRITURE MINUSCULE A L'INTENSITE IMMENSE	171
1. <i>La digipulation, une écriture de « petits gestes »</i>	172
2. <i>Une diversité de modalités d'écriture</i>	179
3. <i>Un geste de lettrure qui fonctionne sur plusieurs plans de signification</i>	191
CHAPITRE 6	
MYTHOLOGIES ET IDEOLOGIES DE L'ECRAN ET DE SES PROCEDES D'ACTIVATION	205
1. <i>Diffracter l'écran au prisme des objets qui l'ont précédé : des référents implicites</i>	206
2. <i>Le tactile dans la parole des usagers, ou l'idéologie en creux des opinions</i>	216
3. <i>Des processus d'autorité et de contrainte enchâssés : industries > designers > usagers</i>	224
CONCLUSION DE LA DEUXIEME PARTIE	238
PARTIE 3	
DES « PETITS GESTES » ICONIQUES DES MEDIAS INFORMATISES	241
CHAPITRE 7	
L'UTILISATEUR EN CENTRALITE OU LES PARADOXES DU CENTRE	245
1. <i>Les contraintes effectives du design « centré utilisateur »</i>	246
2. <i>Le corps comme centralité</i>	260
3. <i>La fétichisation du doigt</i>	270
CHAPITRE 8	
LES « PETITS GESTES » ALIENANTS DU CAPITALISME AFFECTIF	283
1. <i>Capitalisme affectif et digipulation</i>	284
2. <i>Une ingénierie de l'enchantement</i>	294
3. <i>Le design affectif de la vie sociale</i>	303
CHAPITRE 9	
DES OPPORTUNITES QUI CONSTRUISENT LE NUMERIQUE COMME EVIDENCE ET COMME CULTURE	315
1. <i>Un fonctionnement sémio-industriel global</i>	316
2. <i>Avec les « petits gestes », une culture numérique se diffuse</i>	323
3. <i>De l'évidence des « petits gestes »</i>	335
CONCLUSION DE LA TROISIEME PARTIE	344
PARTIE 4	
UNE PRETENTION A LA CONFIGURATION DES USAGES ET DES USAGERS	345
CHAPITRE 10	349
LE DESIGN DES « PETITS GESTES » COMME IMPOSITION D'UN MODE D'ETRE AU MONDE	349
1. <i>Les « petits gestes », des opérateurs d'expérience du monde</i>	350
2. <i>Le corps reconfiguré : toucher, percevoir et se représenter en digipulation</i>	359
3. <i>Design et transmutations</i>	368

CHAPITRE 11	383
DE LA CONFIGURATION DES PRATIQUES A LA CONFIGURATION DES USAGERS	383
1. <i>Une réquisition de la digipulation</i>	384
2. <i>Une énonciation en tension au sein d'une polyphonie énonciative</i>	396
3. <i>Styles et style de digipulateur</i>	404
CHAPITRE 12	
L'ADHESION AUX DISCOURS OU LES « PETITS GESTES » COMME CONFORMATION	421
1. <i>Un phénomène de « ventriloquie »</i>	422
2. <i>Du format de la pensée et de la conformation du monde en régime digipulable</i>	429
3. <i>Une techno-ergonomie de l'esprit</i>	440
CONCLUSION DE LA QUATRIEME PARTIE	452
CONCLUSION	455
BIBLIOGRAPHIE	469

Index des figures

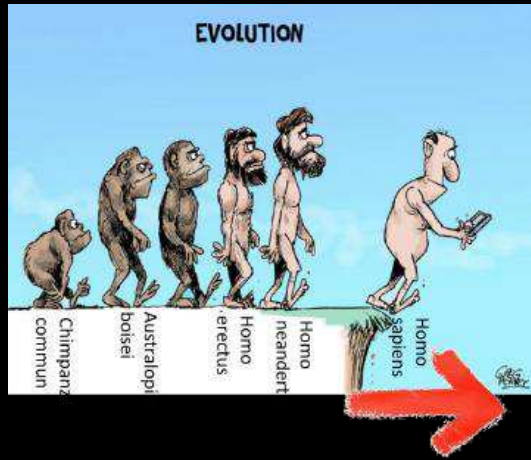
Figure 1. Extrait du <i>Touch Gesture Reference Guide</i> , guide de référence des gestes de manipulation des interfaces (p.1)	26
Figure 2. La manipulation canonique dans <i>Minority Report</i> (à gauche), source d'inspiration des <i>Future UI Interface</i> (à droite)	55
Figure 3. La transparence, une qualité associée à l'écran	56
Figure 4. Extrait de la page « Gestes standards » d'Apple (mars 2021)	71
Figure 5. Publicités pour iPhone où la main joue comme embrayeur de sens	88
Figure 6. La fonctionnalité « temps d'écran », le déploiement d'une rhétorique de reprise du contrôle	105
Figure 7. La notification « temps d'écran », une alerte noyée parmi les autres	106
Figure 8. Publicités ou visuels mettant en scène le doigt réel de l'utilisateur pour les applications Catcher, Saveur Bière, Bankin, un jeu et Footpath	108
Figure 9 : Captures d'écran de validation du fait de donner ses données personnelles sur Snapchat, Twitter et Pokémon Go	109
Figure 10. Représentation du doigt pour illustrer la taille d'un bouton	113
Figure 11. Le tatouage du MIT Lab — La peau, futur des interfaces ?	115
Figure 12. Visuel pour la fonctionnalité « Santé » d'iPhone	123
Figure 13. L'Escamoteur, huile sur bois attribuée à Jérôme Bosch	133
Figure 14. « <i>The Player Touching Reality</i> », 27 Jan — 14 Fév 2015, Thomas Hirschborn	135
Figure 15. « <i>Tender, it's how people meet</i> »	139
Figure 16. Préconisations pour la taille du développement des boutons	149
Figure 17. « Une seule partie du pouce touche l'écran »	150
Figure 18. Extrait du <i>Touch Gesture Guide</i> : Détail des gestes basiques	153
Figure 19. Extrait du <i>Touch Gesture Guide</i> : Trois modalités d'expressions pour un geste	156
Figure 20. Captures d'écran de présentation des gestes à effectuer s'appuyant sur une pictogrammisation de la main humaine pour les applications SWOP, Catcher, Future-score et sur le site de Boulanger	157
Figure 21. Capture d'écran du geste de « glisser » le menu d'Apple : une tentative de casser la fluidité de l'interface	161
Figure 22. Exemples de schémas pour des gestes d'appui sur l'écran dans Tinder et dans les <i>stories</i> d'Instagram	162
Figure 23. Invitations à toucher l'écran, distributeur parisien	163
Figure 24. Une sémiotique standardisée du geste d'appuyer une fois sur l'écran dans Instagram, sur le fil d'actualité et dans les <i>stories</i>	165
Figure 25. Captures d'écran d'un jeu entre toucher l'écran/toucher quelqu'un sur des publications d'utilisateurs sur Facebook	166
Figure 26. Une sémiotisation standard du geste de glisser dans Snapchat et dans les <i>stories</i> d'Instagram	167
Figure 27. Captures d'écran lorsqu'on pince pour zoom ou dézoomer dans les photos iOS	168
Figure 28. Captures d'écran du suivi de la carte sous le doigt de l'utilisateur dans Tinder	168
Figure 29. Le ductus des « petits gestes »	176
Figure 30. Glisser son doigt depuis le bas de l'écran, un « petit geste » qui permet de passer d'un cadre à l'autre	180
Figure 31. Le bouton et la navigation, les deux modalités de digipulation du téléphone	181
Figure 32. Les « petits gestes » de gestion de la relation technique au cadre logiciel	182
Figure 33. L'espace photo de l'iPhone, un lieu où se retrouvent des « petites formes » standardisées des applications	184
Figure 34. Les mails dans iOS, des valeurs attribuées aux côtés qui rappellent la gestion des cadres de Tinder	185
Figure 35. Recevoir du contenu photographique par « paquets » sur la messagerie d'iOS, un petit tas qui rappelle les profils sur Tinder	186
Figure 36. Captures d'écran de bricolage de sens de la gestualité sur le compte des Hotels Mercure et d'une utilisatrice	190
Figure 37. Exemples de simulation dans Instagram, La Matinale du monde et dans l'appareil photo d'Apple	196

Figure 38. Les « Tinder de », des interfaces qui reprennent le design de Tinder : La Matinale du Monde, SWOP, Swile et Saveur Bière	198
Figure 39. Des discours d'escorte qui revendiquent la filiation à Tinder pour les applications Pinpo, Swipe les Primaires, Catcher et Swope	199
Figure 40. Captures d'écran d'indications contextuelles qui mettent du texte sur les formes sémiotiques dans Pinterest et Facebook	201
Figure 41. Le quadrillage, une représentation conventionnelle de l'écran tactile capacitif	207
Figure 42. La forme de base de la digipulation inclut deux mouvements : le point et le trait.	208
Figure 43. Publicité <i>sponsorisée</i> sur Instagram invitant à commander d'un seul clic sur Sushi shop	210
Figure 44. Procédures d'accompagnement de la prise en main de l'application de la Caisse d'épargne	213
Figure 45. Extraits d'Adobe XD : La détermination de la gestuelle	232
Figure 46. Différentes maquettes d'application : Une représentation linéaire de la digipulation	234
Figure 47. <i>The search for validation/</i> La recherche de validation	241
Figure 48. Exemple de <i>persona</i>	253
Figure 49. Extrait de résultats d' <i>A/B Test</i>	254
Figure 50. Le corps schématisé dans les discours professionnels	262
Figure 51. <i>Personas</i> d'utilisateurs ou outils présentant le corps en photographie	262
Figure 52. Le corps moyen de l'utilisateur dans les premières planches d'ergonomie	263
Figure 53. Les dispositifs d' <i>eye-tracking</i> , des représentations du corps <i>in absentia</i>	264
Figure 54. Le corps fétichisé par les discours publicitaires, photos de publicités pour Cajoo et Getaround, captures d'écran de publications <i>sponsorisées</i> pour Apple et Facebook.	272
Figure 55. Une représentation fantasmagorique du doigt dans les discours	273
Figure 56. Représentations associées au mot clé « numérique » par Google Image	274
Figure 57. Recherche « numérique » sur Crayon, plateforme d'Intelligence Artificielle	274
Figure 58. La manipulation « magique » de « <i>Safe around</i> » — <i>Philip K. Dick's Electric Dreams</i> (S01E06)	275
Figure 59. Si le <i>swipe</i> de Tinder et le like de Facebook étaient des gestes du réel	276
Figure 60. Extraits de l'exposition de Thomas Hirschborn, « <i>The player – Touching Reality</i> »	278
Figure 61. La fonctionnalité « <i>sticker</i> » pour l'intensité dans Instagram, une fonctionnalité affective	288
Figure 62. Appropriations des marques autour de la fonctionnalité « préférence » sur Instagram	289
Figure 63. Usage du <i>sticker</i> « Question » sur Instagram	290
Figure 64. Plaisir et tristesse sont associées au <i>like</i>	293
Figure 65. Publicités pour applications mobiles mettant en avant une promesse affective	296
Figure 66. Publicités mettant en avant l'opérativité supposée et euphorique du doigt pour Sushi shop et Alloresto	297
Figure 67. Des applications « Tinder de » qui thématisent le design de Tinder pour enchanter l'utilisateur : La Matinale du Monde, Swile, Swipe Politique, SWOP et Shapr	300
Figure 68. Les écrans au musée, un modèle agrandi du fonctionnement des « petits gestes »	317
Figure 69. Écran tactile sur un arrêt de bus parisien qui propose un geste familier des <i>smartphones</i> , le <i>tap</i> , pour l'activer.	319
Figure 70. Échantillons de <i>mème</i> du <i>swipe</i> de Tinder	325
Figure 71. Échantillons de <i>mèmes</i> du « <i>scroll</i> infini »	326
Figure 72. Échantillons de <i>mèmes</i> sur le <i>stalking</i>	327
Figure 73. Circulations du <i>like</i> de Facebook dans les productions médiatiques des marques	329
Figure 74. Circulations du <i>like</i> de Facebook dans les productions artistiques et critiques	330
Figure 75. Des bricolages scripturaux autour du <i>like</i>	331
Figure 76. Une nouvelle culture visuelle du faire/ne pas faire	332
Figure 77. Feuille affichée au CELSA qui utilise le <i>like</i>	333
Figure 78. Représentations de l'évolution espèce humaine menant au <i>smartphone</i> .	337
Figure 79. La technologie a révolutionné l'art de la séduction	345
Figure 80. Exemple de « packs d'icônes » pour <i>gamifier</i> une interface	355
Figure 81. Exemples de représentations du bras transformé par les nouvelles technologies	369
Figure 82. Illustration d'hommes captivés par les réseaux sociaux	383
Figure 83. Des indications de « modes d'emploi » à valeur injonctive dans Betclit, Train Sweat Eat, Instagram et TikTok	386
Figure 84. Des invitations discrètes mais injonctives à activer l'interface sur une publication de Facebook, dans Grossesse+, dans Boulanger, dans une <i>story</i> d'Instagram et dans une publication de Facebook.	387

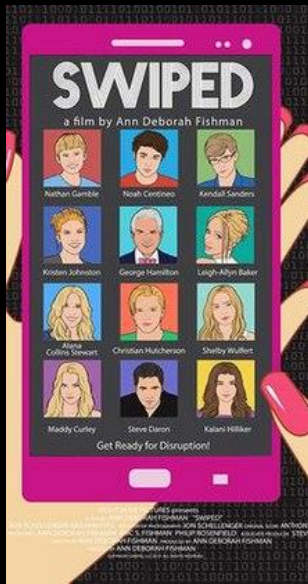
Figure 85. Des « petites formes » en attente d'être cliquées dans une publication <i>sponsorisée</i> d'Instagram, dans Facebook, dans une « boutique » d'Instagram, dans Mapstr et dans une <i>story</i> d'Instagram.	388
Figure 86. Des effets de gratifications sémiotiques suite à l'activation de l'écran dans Tinder, Betclac, des <i>stories</i> d'Instagram, un post Instagram et l'interface de Messenger (Facebook)	390
Figure 87. Illustrations critiques de l'écran où les gestes enchaînent, au sens propre, l'utilisateur au dispositif	394
Figure 88 : Représentations du <i>doomscrolling</i>	396
Figure 89. Une présence surplombante des constructeurs de logiciels	403
Figure 90. Un idéal de liberté mis en scène par la publicité	405
Figure 91. Un idéal de connexion et de partage représenté par la publicité	405
Figure 92. Un idéal de partage intergénérationnel représenté par la publicité	406
Figure 93. Un idéal de créativité représenté par la publicité	406
Figure 94. Un idéal de pouvoir représenté par la publicité	407
Figure 95. Un idéal de pouvoir incarné par certains « petits gestes » dans les représentations médiatiques	407
Figure 96. Modèles de <i>personas</i> proposant une citation de l'utilisateur	424

Index des tableaux

Tableau 1. La structure métasémiotique, d'après Sémir Badir	188
Tableau 2. Application de la structure métasémiotique à trois « petits gestes » usuels dans des applications quotidiennes	188-189







SORBONNE UNIVERSITÉ DCSA Relation Société
Direction de la Prévention des Risques Professionnelles

Coronavirus (COVID-19)

Fiche réflexe de lutte contre la transmission du virus

Utilisation des ascenseurs

Objectif

Dans le but de limiter la propagation de la pandémie et de préserver une distanciation sociale, l'utilisation des ascenseurs est modifiée et restreinte.

Consignes

- 2 personnes par cabine (attendre son tour)
- Donner la priorité aux personnes à mobilité réduite, et à son éventuel accompagnant
- Privilégier les escaliers s'ils y a moins de trois étages à monter

Le port du masque est obligatoire dans l'ascenseur.

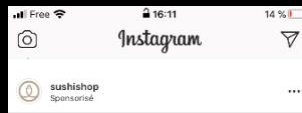
À FAIRE

- Porter son masque
- Limiter le contact avec des surfaces potentiellement contaminées (paroi, bouton)
- Après utilisation, se laver les mains à un point d'eau ou utiliser du gel hydro alcoolique

À NE PAS FAIRE

- Baisier son masque

Nettoyage régulier des cabines et des parties communes



EN UN CLIC!

Du 01/07 au 31/08

PROFITEZ DE 10€ OFFERTS

Soit 10€ sur chacune de vos trois prochaines commandes en ligne, des 10€ d'achats avec le code

CLIC10

SUSHI-SHOP

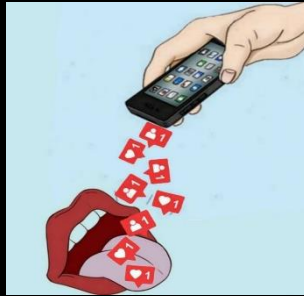


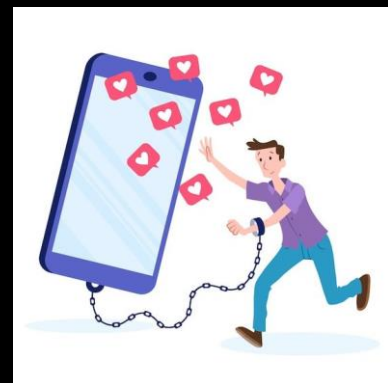
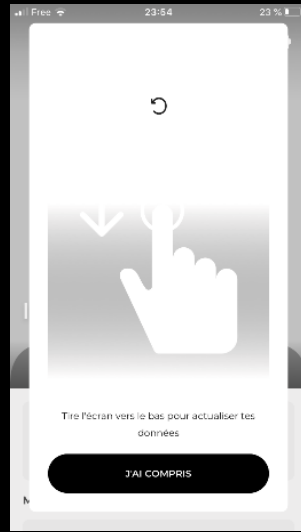
POUR LE MEILLEUR ET POUR LE CLIC!

PHILIPPE SOUVERVILLE

MISE EN SCÈNE : NICOLAS ROUGRAFF







INTRODUCTION

Faire des « petits gestes » un objet de recherche

Ainsi le minuscule, porte étroite s'il en est, ouvre un monde. Le détail d'une chose peut être le signe d'un monde nouveau, d'un monde, qui, comme tous les mondes, contient les attributs de la grandeur. La miniature est un des gîtes de la grandeur.

Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, [1957] 2020, p.146

Le monde qui nous entoure offre quotidiennement des spectacles de l'appropriation de la technique. Souvent présent ou susceptible de l'être, le mobile a une capacité d'immixtion relativement forte. Il peut surgir à tout moment, dans les transports en commun, dans les salles de classe, au théâtre, dans les commerces, en famille, au déjeuner, à deux ou plus, lors de discussions sérieuses ou amusées ou seul enfin, au moment d'une pratique sportive ou au lit, avant de se coucher. Cela engage des situations particulières, au sein desquelles l'écran tactile, avec ses contenus manipulables du bout du doigt, se fait remarquer, participe de la situation et est rattaché à des imaginaires, des croyances et des valeurs.

L'appartenance au monde du *smartphone* — son anthropologisation — est le sujet des trois doubles pages qui ouvrent la thèse. À la manière de l'*Atlas Mnemosyne* d'Aby Warburg, cette fresque composée d'objets hétéroclites (captures d'écran d'applications, productions de marque, discours d'utilisateurs, situations types d'usage, etc.) tente de restituer cette incorporation, au social, du numérique et du téléphone portable. Le but étant de suggérer un foisonnement de discours et d'objets, afin de donner à voir le point de départ de cette recherche : les écrans tactiles engagent des pratiques et des discours, sont liés à des routines et à des manières de faire, engagent des formes de sociabilités et des manières d'habiter le monde. En somme, ils deviennent co-naturels de l'être humain. Mises côte à côte, ces figures sont l'échantillon d'une possible collecte anthropologique de leurs traces dans le quotidien et dans la culture.

Introduction

Au cœur de cette naturalisation de l'écran, la façon dont l'utilisateur les active a un statut particulier. Les procédures d'activation, ou plutôt les gestes spécifiques pour l'usage des interfaces tactiles se détachent en effet de ces situations et de ces objets, à la manière d'un monde qui se déploie. Comme l'évoque Gaston Bachelard au sujet du minuscule, ils ouvrent une porte vers le culturel, le politique, l'économique et l'anthropologique des dispositifs mobiles en général. L'intention de cette thèse est alors de saisir ces gestes de manipulation des interfaces tactiles dans leur dimension communicationnelle et anthropologique.

Cette introduction a pour objet la construction de ces gestualités en « objet de recherche » (Davallon, 2004a). La visée est d'abord épistémologique et cherche à montrer qu'il y a nécessité à approcher la manipulation des écrans par le prisme de la communication. Puis, plusieurs concepts pour les dénaturer et en montrer la densité problématique seront introduits. Enfin, un cadre théorique pour cette anthropologie communicationnelle sera établi. Précédée par certains auteurs, en anthropologie et en sciences de l'information et de la communication, elle s'inscrit dans un ensemble de travaux qui opèrent un tournant ontologique concernant le corps en communication.

Ce que les écrans font au social et ce que les gestes font aux écrans

La fréquentation des écrans tactiles a habitué l'utilisateur aux procédures de glissés verticaux, horizontaux, d'appui ou de pincement sur l'écran. Diverses, séduisantes, ou au contraire en apparence insignifiantes, ces gestualités d'interaction sont entrées dans les mœurs de manipulation des écrans et dans les routines du mobile. Nous proposons d'analyser ces gestes, d'étudier leurs logiques de fonctionnement et les enjeux de leurs actualisations.

Cette thèse explore les gestualités avec lesquelles, quotidiennement, l'utilisateur « triture » l'écran du *smartphone* : il « *tap* », en appuyant le doigt sur une zone précise (pour valider, déclarer apprécier, sélectionner un objet à l'écran, prendre une photo, écrire un texte) ; il « *swipe* », en faisant glisser horizontalement un élément vers la droite ou vers la gauche (pour lire, sélectionner un item à l'écran) ; il « *scroll* », en faisant défiler verticalement un contenu (un fil d'actualité, une boîte de réception, une bibliothèque d'images, un texte). Ces procédures sont observées dans le cadre d'applications industrielles, de réseaux sociaux et d'applications spécialisées (Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok, Twitter, Asos, Spotify, etc.).

Ce questionnement s'inscrit dans celui des rapports de l'humain au numérique et au monde. De plus en plus d'activités sociales et communicationnelles sont traversées par le numérique et ses objets. Au cœur de cette anthropologisation, les interfaces et leurs gestualités se distinguent. Ce sont d'abord les manières de traverser la ville, les espaces privés, semi-publics ou publics qui changent de forme. S'agissant des pratiques humaines, des activités, au fondement de l'anthropologie et de la culture, se « trans-forment » (Souchier, 2007 : 32). Plus particulièrement, les activités de lecture, d'écriture, de consommation ou d'accessibilité aux productions culturelles évoluent avec la soi-disant « digitalisation de la société ». L'outillage numérique et écranique, qui

médiatise une grande partie de la vie sociale, amènerait des bouleversements d'ordre anthropologique.

Les gestes permettant l'usage des écrans tactiles ont une nature anthropologique, c'est pourquoi les étudier avec les grilles de l'anthropologie s'impose. Les approches sociales et anthropologiques estiment en effet que « l'histoire de l'hominisation fut l'histoire de l'explosion de son vocabulaire gestuel » (Krajewski, 2011 : 5). Ainsi, histoire du geste et développement humain sont liés¹. Un geste doit être mis en perspective de la civilisation et des sociétés qui l'actualisent, car, pour ces groupes, ou ensembles de taille variable, le partage d'un geste manifeste l'appartenance. À l'échelle de la civilisation, le « groupe humain [...] partage le même dictionnaire de schèmes » (*ibid.* : 3). Si la dimension universelle du geste de l'écran est une échelle difficilement appréciable, la focale peut être réduite sur la société. Les gestes font société. Enfin, le geste participe également à façonner celui qui l'exécute : « [Bruno Latour] démontre en effet que les artefacts sont autant façonnés par nous qu'ils nous façonnent » (Ribault, 2011 : 7). Les gestes des interfaces doivent, dès lors, être pensés dans leur dimension productive vis-à-vis de l'individu.

Les gestualités typiques des écrans constituent ensuite une catégorie indiscutable. Ce sont des gestes concrets, distinguables et identifiables, sous-tendus par une même logique, tout en étant capables de mettre en acte, dans la manipulation, des tâches différentes. Si ces tâches sont diverses (lire, enregistrer, valider, échanger, etc.), elles relèvent de formes de manipulation quasi identiques. Pour le dire autrement, il y a une similarité dans les actions accomplies sur l'écran tactile du *smartphone*, une « forme gestuelle » (Candel, 2017) qui est toujours la même : appuyer avec le doigt sur une zone de l'écran ou le glisser à sa surface dans des directions variables. **Sous l'hétérogénéité apparente des activités, quelque chose d'homogène se dégage.** Elles se fondent dans un même « schème gestuel », un même « diagramme, son schéma d'effectivité » (Krajewski, *op. cit.* : 3). Ce geste « totipotent » (*ibid.* : 10) doit être mis en perspective avec son origine industrielle. Ces procédures gestuelles sont issues d'une industrie, celle du numérique. Elles sont imposées et sont normées par des acteurs industriels. Cette catégorie est formalisée à travers des grammaires gestuelles, telle que le *Touch Reference Gesture Guide*² (Figure 1) qui pose à la fois leur schème et des limites à une grammaire possible de ces gestualités : les gestes ne sont pas infinis en nombre, et certains d'entre eux sont répertoriés.

1. « Le geste est donc un mème, variable et évolutif dans son schème, traduction d'une société dans un corps individualisé, symptôme d'une société, résultat des forces sociotechniques. Le geste dit, un peu, l'homme. Et son histoire est aussi celle de l'être au monde de l'homme. C'est pourquoi chaque tournant dans cette histoire-ci a eu des répercussions dans la gestuelle humaine » (Krajewski, 2011 : 5). Le geste en lui-même a une double propriété : il manifeste l'évolution tout en participant de cette même évolution.

2. Cf. **Annexe 1**. Ce guide a été produit par Craig Villamor, Dan Willis, and Luke Wroblewski à l'attention des designers d'expérience et d'interface.

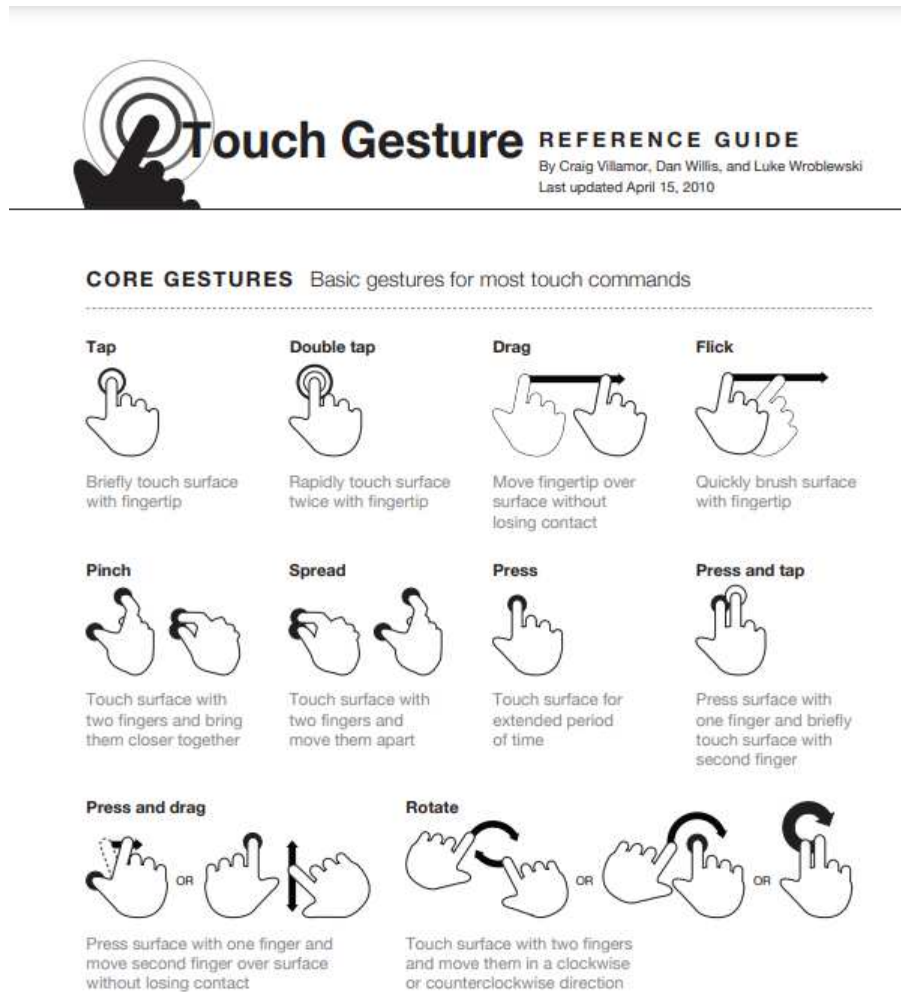


Figure 1. Extrait du Touch Gesture Reference Guide, guide de référence des gestes de manipulation des interfaces (p.1)

Ces gestes sont peu à peu entrés dans la culture médiatique contemporaine : il y a une « trivialité » (Jeanneret, 2014) de ces gestualités, une circulation qui les fait passer du technique au social et au culturel. **Les construire en catégorie offre alors les conditions d'un regard scientifique qui évite la tendance au déterminisme technologique, ou qui se laisserait fasciner par l'euphorie du numérique, ou encore les appréciations subjectives.** Ces gestualités sont en effet transformées par des circulations et des appropriations, chargées de valeurs, d'imaginaires et d'enjeux. Elles produisent des représentations particulières à partir de formes techniques et sémiotiques. Certains discours sont critiques, d'autres sont enthousiastes ou fascinés à leur sujet. Si la plupart des gestes passent inaperçus, certains connaissent un succès manifeste auprès des publics, des professionnels du design comme des usagers. Le *swipe* de Tinder, par exemple, a été érigé en

modèle par le design d'interface³. D'autres sont au cœur de pratiques identifiées, dont la néologisation montre la force de la culturalisation du numérique. Le néologisme « *scrolling* infini », par exemple, fait référence à une pratique de défilement qui serait « sans fin » et est employé indifféremment par les spécialistes et les usagers. De même, « rafraîchir » une page est une expression qui s'est imposée pour qualifier le fait de « tirer » son écran du haut vers le bas en vue de mettre à jour les données affichées ; ou encore, « faire une capture d'écran » renvoie au fait d'enregistrer l'état d'un écran, à un moment précis.

La pulpe de l'index ou du pouce passe enfin, avec ces écrans, pour un outil de préhension et d'action sur le monde. Le doigt est valorisé dans les représentations du numérique, il passe pour être le cœur du pouvoir de l'utilisateur. **Ces gestualités marquent une forme de changement anthropologique, un passage de l'outil à prendre en main, à manipuler, à l'outillage du doigt pour agir sur le monde.** Ce dernier se retrouve par exemple dans le signe le plus populaire de l'industrie numérique, le *like* de Facebook. « Petite forme » (Candel *et al.*, 2012.) typique du web et synecdoque de la plateforme, ce pouce levé colonise les écrans des applications comme le monde social où il circule. Figurant la déclaration d'une appréciation, il ancre l'idée que le numérique est euphorique (Gomez-Mejia, 2016a) et condense le soi-disant pouvoir de l'utilisateur.

Pour toutes ces raisons, il convient d'opérer une focalisation sur ces petits gestes « digitaux », au croisement de la technologie et de l'humain. D'emblée, plusieurs termes ont été posés (gestualités, mouvement, activité, procédure, etc.). Cette hétérogénéité indique que les mots pour en parler échappent, si bien que certains concepts doivent être construits pour se les approprier. Posons également ces gestualités, typiques de l'écran tactile, comme une activité et comme un phénomène, car ni « manipulation », ni « *swipe* », ni « balayer » ne sont assez précis pour qualifier ces objets.

La digipulation, une activité de « petits gestes » qui demande l'articulation de plusieurs disciplines

La notion de geste doit, pour commencer, être redéfinie par élargissement, à la manière dont la notion de *médiation* l'a été en SIC⁴, pour permettre de diffracter les objets sociaux au prisme de leurs usages réels et de leurs mises en situation. Derrière les gestes sur écrans, une activité de digipulation se déploie.

Étymologiquement, geste vient du latin *gestere*, qui signifie d'abord « porter sur soi », puis « faire, exécuter ». Son dérivé, « *gestus*, est « le mode de l'action accomplie », l'attitude du corps, l'art et la manière » (Ribault, 2011 : 18). Le terme recouvre la manifestation de l'activité corporelle, comme

3. Le phénomène de « Tinderisation » consiste, pour les designers d'interface et d'expérience, à reproduire le design de l'application de *dating* pour des applications en dehors du champ de la rencontre en ligne.

4. Dans son épistémologie de la médiation, Jean Davallon (2004b) revient sur les différents modèles proposés par les SIC pour la penser. Il en arrive à la conclusion que « ce que fait apparaître le modèle de la médiation, c'est moins les éléments (l'information, les sujets sociaux, la relation, etc.) que l'articulation de ces éléments dans un dispositif singulier (le texte, le média, la culture). C'est au fond cette articulation qui apparaît comme le tiers » (54-55). De même, nous proposons d'inclure dans la pensée du geste les éléments qui le font advenir.

Introduction

l'expression de quelque chose de la personne qui le réalise. Le geste est à la fois un mouvement du corps, et « la *manière* d'une activité » (Krajewski, 2011 : 2). Mouvements infimes, signifiants de l'humain, les « petits gestes » sont rattachés à un objet typique, l'écran tactile, dont ils sont indissociables. **Or la terminologie, comme souvent en contexte numérique, les rend fuyants et insaisissables.**

Ces gestes ont des noms dans le vocabulaire spécialisé, désormais passés dans la langue vernaculaire et mentionnés jusqu'ici : « *swipe* », « *scroll* », « *tap* », etc. Mais, réduire ces gestes à une procédure technique sur l'écran, un infime mouvement du doigt sur une surface vitrée, c'est manquer l'essentiel de ce qui se joue dans cette activité. Ces néologismes anglophones ne permettent pas de comprendre les pratiques auxquelles ils font référence. Leurs traductions françaises, « glissé » vertical ou horizontal, « appui » sur une zone de l'écran, « tirer » ce dernier, échouent également à décrire et saisir ce qui se joue dans les situations évoquées. **Ces termes « font écran » (Miège, 2015 : 22), ne disent rien de leur fonctionnement ni de celui des écrans.** Ils soutiennent même un déterminisme dans la manipulation, comme si les gestes en question étaient neutres, voire naturels. Or la gestuelle n'est en rien évidente ou naturelle. Tout geste est une « technique du corps » (Mauss, 1934)⁵, c'est-à-dire que, même si l'utilisateur n'en a pas conscience, ils ont fait l'objet d'un apprentissage, ils ont été appris.

Cette imprécision dans la manière de qualifier des activités corporelles du quotidien est typique des termes pour parler des gestes. « Manipuler », « faire glisser », « appuyer » sont des actions des mains et des doigts sur l'écran, à l'instar de :

Marcher, manger, lire [...] Tous ces verbes d'action ne décrivent en rien le ballet gestuel qui s'est tenu pour le réaliser. Ils disent non des gestes, mais des activités. Si des images nous viennent naturellement à l'esprit pour visualiser ces actions, ce n'est qu'un effet de nos habitus socioculturels (Krajewski, 2011 : 1).

En effet, « *swiper* » ou « *scroller* » désignent des métaphores et des anglicismes qui évoquent des représentations de l'écran, produisent des discours au sujet du numérique, se donnent à voir comme spectacle au quotidien. Ces termes ne disent cependant pas grand-chose de l'activité outillée. Afin de dépasser le vocabulaire habituel pour désigner ces gestes, considérons la digipulation comme une activité et comme un phénomène à étudier, dans leurs apparitions et manifestations « au sens ou à la conscience »⁶. C'est que, « penser un geste [...] demande toujours de partir de l'expérience » (Roy, 2011 : 1). Autrement dit, pour penser un geste, il faut inclure sa *praxis* actualisée.

Le terme pour en parler, « manipulation », n'est en fait pas pertinent pour les caractériser. C'est le pouce ou l'index qui activent les propositions de l'écran, tandis que la main, elle, tient le téléphone dans sa paume. **Au regard de ce constat d'une centralité du doigt et, pour être plus précise, nous proposons la notion de « digipulation » qui permet d'opérer un recadrage dessus, par la double évocation du *ductus* et de *digital*.** Digital en anglais veut dire « numérique », alors

5. « Tout geste est une “technique du corps”, c'est-à-dire qu'il nécessite une technè. La technè ici est un savoir-faire, un savoir-faire-un-mouvement. Elle se peaufine. La technè est la maîtrise d'un geste, et tout geste en commande une » (Krajewski, *op. cit.* : 6).

6. Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales — entrée « Phénomène ».

qu'en français, le terme signifie littéralement « ce qui appartient aux doigts ». Mais un glissement du sens commun amène à le rapporter systématiquement, en français, au numérique. Par ailleurs, le suffixe -pulation a également son importance : il processualise le digi-, il met le doigt « en activité ».

Nous avons également élaboré un concept pour parler de ces gestualités et les mettre tout à fait à distance : celui de « petit geste ». Nous posons qu'un « petit geste » est une activité du bout du doigt sur l'écran associant une procédure gestuelle (de glissé ou d'appui) à une « petite forme » (Candel *et al.*, 2012) reconnaissable, telle qu'un cœur, une croix, un pouce levé ; ou encore une barre latérale ou horizontale pour faire défiler un texte ou balayer une page⁷. **Parler de « petit geste » permet d'évoquer l'association entre une « forme gestuelle », un geste comme mouvement et manière, à une forme sémiotique symbolique récurrente.** Ces « petits gestes » sont des gestes concrets, des mouvements du doigt sur l'écran, que l'expérience connaît, mais que les mots peinent à expliquer. « Petit geste » propose alors de décomposer un geste en deux actions synchroniques : un mouvement corporel et une procédure technosémiotique d'activation de l'écran.

Ces deux termes stabilisés vont permettre de proposer un regard aussi fin que possible sur l'activité tactile. Ils permettent de déconstruire les gestes sur l'écran et de les replacer dans leurs activités, leurs pratiques et leur réalité effective. Pour cela, une approche anthropologique et communicationnelle est nécessaire, qui est soutenue par une épistémologique particulière. Questionner les gestes de manipulation des interfaces, c'est s'intéresser à la dimension matérielle de la communication et à la dimension communicationnelle des objets numériques. Le projet anthropologique s'articule alors avec le projet infocommunicationnel⁸. Plus précisément, nous nous appuyons sur les apports de plusieurs champs disciplinaires, dont chacun nous permet de poser les présupposés de cette recherche : l'anthropologie sociale et culturelle ; l'anthropologie du geste ; l'anthropologie des techniques ; enfin, les sciences de l'information et de la communication⁹.

L'anthropologie est l'étude des phénomènes humains et plus particulièrement des phénomènes sociaux en lien avec les facteurs culturels. Elle permet d'inscrire le numérique et ses objets dans le temps long de l'histoire humaine et des cultures. Plusieurs auteurs ont posé des pistes pour l'étude de cette activité des doigts en apparence nouvelle. L'anthropologie des techniques en est une, et les travaux d'André Leroi-Gourhan (1943 ; 1945 ; 1964 ; 1965) sont un premier cadrage. En s'intéressant à l'irruption des outils et à l'évolution des mœurs, il montre qu'un nouvel outil permet à l'homme de réaliser une activité plus efficacement que s'il ne le faisait lui-même. **Les outils, qu'ils soient plus traditionnels ou technologiques, sont pourvoyeurs de nouveaux gestes**¹⁰.

7. Cette notion de « petite forme » est ancrée dans le champ de la recherche sur les écrits d'écran sur laquelle nous allons revenir.

8. Comme l'ont fait par exemple Yves Winkin (2012) ou Fabienne Martin-Juchat (2005).

9. Nous reviendrons (**Chapitre 2**) sur les apports précis des épistémologies mobilisées pour l'étude des « petits gestes ». Nous souhaitons ici présenter celles permettant de construire une approche du geste d'écran selon différentes échelles. Celles-ci offrent plusieurs concepts permettant d'en approcher les enjeux. En outre, les développer ici permet d'insister sur le fait que la démarche d'interrogation de la manipulation des interfaces, de la digipulation, s'inscrit à la suite de questionnements propres aux SHS.

10. « La technologie, à travers tout un travail sur les interfaces de ses appareils [est] mère de nouveaux gestes » (Krajewski, 2011). Avec ce propos synthétique, Pascal Krajewski applique les conclusions d'André Leroi-Gourhan (1964) à l'étude des gestes contemporains de l'écran.

Introduction

L'anthropologie propose des concepts théoriques et une approche des faits techniques et des évolutions engagées par le milieu, qui sont toujours valables pour l'étude des technologies contemporaines.

Pour la philosophie simondonienne (Simondon s'appuie en partie sur Leroi-Gourhan), les objets techniques doivent ensuite être mis en perspective de la réalité humaine dont ils résultent. Une évolution technique doit donc également être replacée dans son contexte historique, scientifique et social. Les objets techniques, classe dont font partie les dispositifs numériques, sont traversés de lois qui les « concrétisent » (Simondon, 1958) et les font évoluer. **Nous présupposons alors la nécessité d'embrasser les gestes dans leur système technique, social et culturel et de ne pas les détacher de leurs conditions d'émergence, de transformations, des situations et des rapports qu'ils construisent entre les hommes d'une part, et entre les hommes et les objets de l'autre.**

L'anthropologie du geste constitue un second cadrage. Si Leroi-Gourhan s'est intéressé aux relations à l'outil, Marcel Jousse (1959) s'est plus spécifiquement attelé à un travail sur le geste lui-même, dans ses relations au corps. Ses recherches mettent le geste humain en perspective de la question de la connaissance, de la mémoire, de l'expression et de la parole. Elles le mènent au constat suivant : le principe de la vie et du monde est celui « d'une action qui agit sur une autre action » (1959 : 50). **Le troisième présupposé est donc la transformation de l'utilisateur par ses dispositifs, qui se jouerait à l'articulation du corps en mouvement et de la technique.**

Ensuite, les SIC étudient les phénomènes sous l'angle de la communication. « Interdiscipline » (Ollivier, 2007), elles s'intéressent aux objets, mais aussi aux discours et aux contextes. Bien que l'écran passe pour permettre, dans une certaine mesure, de s'abstraire du contexte physique, celui qui manipule son mobile, ou plutôt digipule, y est profondément ancré. La situation dans laquelle il se trouve organise sa pratique, lui demande de s'adapter. En somme, le monde est quelquefois structuré par l'activité tactile.

La sémio-pragmatique, au sein des SIC, propose plus particulièrement un concept heuristique pour décrire le travail des gestes, celui d'« espace de communication » (Odin, 2011) qui permet de penser l'opération de digipulation à l'articulation de plusieurs espaces :

La sémio-pragmatique est un modèle de (non —) communication qui pose qu'il n'y a jamais transmission d'un texte d'un émetteur à un récepteur, mais un double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de la réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture (Odin et Péquignot, 2017).

C'est le dernier présupposé, celui d'une pragmatique au cœur de la gestualité, ou plutôt que ce sont des gestes pragmatiques qui prennent sens dans certains contextes. Traversant de multiples espaces de communication, ces gestes participent des situations. **Ils s'inscrivent à la croisée d'enjeux dont ils permettent de rendre compte par un élargissement successif d'échelles.**

L'activité de digipulation traverse au moins trois espaces de communication distincts. En premier lieu, celui du « réel », dans lequel se situe le digipulateur (celui qui digipule) qui tient le téléphone. Dans cet espace se trouvent potentiellement d'autres acteurs, spectateurs de la scène. En second lieu, celui de l'application, dans lequel se réalise la digipulation, qui est technique, algorithmique et économique. Enfin, celui vécu de la culture, de la consommation, du divertissement, etc., outillé par l'application donnée. Ces « petits gestes » prennent sens dans les interprétations qu'en font les usagers, et aussi dans des espaces aux enjeux propres. Ils puisent leur valeur et leur réalité dans les espaces nombreux qu'ils traversent et au sein desquels se trouve l'utilisateur. Chacun a ses normes, ses principes de fonctionnement et ses enjeux.

En un mot, certaines anthropologies et approches communicationnelles précèdent cette anthropologie des « petits gestes ». Elles invitent à les étudier en tenant compte des récits qui les accompagnent, des valeurs qui leur sont attachées et des enjeux discursifs qui les travaillent, comme à en considérer les usages, les pratiques et les situations dans lesquelles ils s'actualisent. Mettons ces gestes en perspective des contextes et des échelles qu'ils traversent et dont ils permettent de rendre compte.

Un projet de réinscription du geste à plusieurs échelles

En proposant une optique sur l'extrémité du membre, nous proposons une possibilité de bascule vers des échelles plus larges. À la croisée du sémiotique, du technique, de l'industriel, du social et du culturel, ces gestes se déploient sur différents niveaux, positionnant cette recherche dans plusieurs champs disciplinaires contemporains.

La première échelle que nous proposons est le niveau micro du dispositif, c'est-à-dire celui des interfaces, à la frontière entre l'écran, le numérique, et le corps. Pour cela, l'étude des écrits d'écran propose le concept d'écriture : la digipulation est une modalité d'écriture. Le concept de « petite forme » sur lequel repose la définition du « petit geste » instaure d'emblée cette dimension scripturaire, par l'activation de ces formes :

Formes écrites de la médiation ; formes écrites dans le sens où une médiation ne peut se passer d'elles à l'écran et se constitue à travers elles. En somme, elles seraient les *prima elementa* de cette écriture éditoriale, sa « boîte à outils (Candel *et al.*, 2012 : 167).

Les gestes de manipulation de l'interface tactile s'articulent, à l'écran, autour d'éléments précis. C'est ce qui fait passer la manipulation de l'« écran » comme objet, à la digipulation, activité de manipulation de l'interface. La grande majorité des éléments proposés dans les applications usuelles sont en effet des « petites formes » à activer via des gestuelles spécifiques. L'étude des écrits d'écran offre, ensuite, une approche par la *lettrure* (Souchier, 2012a) : c'est un geste d'écriture et, simultanément, de lecture. L'utilisateur, au moment d'effectuer un geste donné, interprète la situation. Il lit, il déchiffre, ce qui lui est proposé : « Le geste qui consiste à “cliquer” [...] n'est pas un geste purement fonctionnel, c'est un acte de lecture-écriture à part entière » (Davallon *et al.*, 2013 : 25). Face à un écran, l'utilisateur active les propositions, il ne fait pas que lire, il écrit également.

Introduction

Cela conduit à un questionnement sur les processus de construction du sens, de la valeur de ces gestes d'écriture, de leurs circulations, des interprétations diverses et de leurs traitements par la machine.

Ces gestes, enfin, sont identifiés comme le lieu de l'incorporation des techniques et d'un travail du corps. Ils ont une capacité d'inscription dans l'algorithme, participant, de ce fait, à la captation des données. Ils servent le fonctionnement général des dispositifs numériques et de l'économie scripturaire, collaborent à la « mise à l'écriture généralisée » (Jeanneret, 2013 : 54) par les outils numériques. Ils sont identifiés comme un levier de cette économie et de son emprise : « pour accéder au service, il faut faire travailler gratuitement son corps au profit de l'industrie » (Souchier *et al.*, 2019 : 106). Autrement dit, le fonctionnement économique des plateformes numériques — lesquelles reposent en grande partie sur l'économie des données captées et monétisées — passe par ces gestes.

L'échelle de l'écran demande finalement de penser les gestes sur trois dimensions : celle, calculée, de la technique ; celle humaine, de leur interprétation et de leurs investissements personnels par les usagers ; celle enfin algorithmique, de la monétisation et de la valeur économique produite par celui qui digipule l'interface.

La seconde échelle est celle macro des pratiques, des usages, des routines de ces gestes et de l'écran. En ce sens, cette recherche se positionne à la suite des approches sur les pratiques du numérique et sur l'industrialisation des activités humaines. À travers l'étude de ces gestes, l'ambition est de saisir les pratiques sociales du mobile et du numérique « du point de vue de leur organisation » (Patrascu, 2010). La thèse pose une approche par le prisme des objets médiateurs, considérés entre le niveau individuel des pratiques intimes et des usages, des routines et des habitudes, et celui, collectif, des pratiques sociales, des échanges économiques et des sociabilités. C'est précisément au niveau du doigt sur l'écran que s'actualise cette articulation. Se demander ce qui a lieu dans la prise en main de ces objets revient à interroger si « les agents savent ce qu'ils font, orientent consciemment leurs actions et leurs paroles, agissent en fonction d'un vouloir-faire et d'un vouloir-dire » (Quéré, 1990 : 85). Cela consiste à déterminer les conditions des pratiques du mobile en se situant au niveau de l'action. En outre, l'utilisateur fait du social : il échange, il partage, il fait des rencontres, avec ces « petits gestes ». Ceux-ci organisent le fait social numérique et sont des gestes de sociabilités. Ils s'introduisent au cœur des relations sociales, ils outillent la relation. D'autres enfin organisent l'environnement et le contexte d'actualisation, comme la prise de photo ou le fait de scanner un *QR code*¹¹. Observer la façon dont les gestes s'inscrivent dans les projets des usagers,

11. « Nom déposé ; abréviation de l'anglais Quick Response Code » (Larousse — entrée « QR code »). Plus précisément, un *QR code* est une forme de code-barre qu'un utilisateur peut saisir avec la lentille de l'appareil photo de son *smartphone* afin d'avoir accès à des informations qui y sont stockées en vue de déclencher facilement une action, comme l'ouverture d'une page web, d'un fichier ou d'une vidéo.

dans leur quotidien, apportera donc des éléments de compréhension aux faits sociaux du numérique.

Cette double focale micro et macro induit une approche culturelle du geste. Ils appartiennent à une culture du numérique. Ils se retrouvent par exemple dans les productions culturelles, comme les chansons ou l'art moderne¹². Certains gestes sont nommés comme phénomènes par le social et participent à la production de discours, spécialisés ou non. Ou encore, certains néologismes témoignent de la culturalisation des médias informatisés et de leur incorporation. C'est le cas du *swipe*, dont l'évocation renvoie souvent à Tinder. Il convient de les traiter comme des manifestations d'une culture. Le terrain choisi vise, de ce point de vue, à s'inscrire dans les recherches portant sur les industries du numérique et le champ des médiations marchandes. Ces gestes sont des médiations de l'industrie. Le choix d'un terrain, circonscrit aux industries numériques et aux applications les plus usuelles, vise à mettre en lumière les enjeux les plus importants. En ce sens, les applications mobiles proposent un « effet loupe », qui rendent visibles les enjeux industriels sous-jacents, plus que les applications liées au système du téléphone et présentes à l'installation (appareil photo, messageries, notes, etc.), qui seront plus rarement évoquées.

La troisième échelle est celle de l'anthropologie. Ce sont des gestes qui font « habiter le monde » (Puech, 2008). C'est un rapport au monde qui s'établit avec ces nouveaux outils et leurs médiations spécifiques. Les « petits gestes » outillent des activités que l'on comprend sans y être pris, ils organisent l'interaction et l'environnement, ils sont récurrents au quotidien. L'interrogation porte en partie sur *La saveur du monde* (Le Breton, 2006) avec le numérique et sur les enjeux d'espaces et d'intimité. Les gestes façonnent des modes d'être au monde singulier. La philosophie développe cette idée que la technologie est un mode d'être, « notre mode d'être au monde » (Puech, 2008 : 61) au sens où l'on déploie le monde en y existant par nos actions. La technologie est notre mode « d'habitation du monde » (*ibid.*). C'est par eux que l'on habite le monde numérique et le questionnement vise à se rapprocher de ces interrogations.

Le positionnement de la thèse, par son interrogation sur les circulations du sens, est, pour finir, sémiotique :

L'analyse sémiotique, qui est confrontée à la créativité effective des interprétations sociales, est également concernée par la façon dont les moyens de cette interprétation se produisent, se transforment, se fixent. [...] on peut [...] s'employer à comprendre comment certaines prétentions sémiotiques qui circulent dans la société trouvent à se fixer, s'imposer, se matérialiser plus ou moins, dans des objets et dans des usages (Jeanneret, 2007a).

La sémiotique essaie de comprendre comment certaines formes produisent des effets massifs ancrés dans la mémoire et notre culture. Au-delà des intentions encapsulées dans l'objet et des sens prescrits, la vie sociale de ces formes, faite de circulations, de transformations, d'appropriations et de disparitions est interrogée. **C'est la transformation du geste en signe qui est visée, ou**

12. Cf. **Annexe 35**. On pense par exemple au titre « mon précieux » de Soprano et à ses paroles évocatrices de l'anthropologisation du *smartphone* : « Avant même d'embrasser ma femme, je te prends par la main/Puis, je te caresse le visage pour voir si tout va bien ».

Introduction

encore, le devenir sémiotique du geste. L'interrogation porte sur les transformations d'un signe en signifiant et en fait social, à partir d'une procédure algorithmique.

Ce projet de réinscription du geste à plusieurs échelles, comme forme sémiotique et forme sociale, s'inscrit dans l'étude de « l'infra-ordinaire » (Souchier, 2012b). Par sa taille réduite, l'objet minuscule est heuristique et dynamique. La manipulation des interfaces tactiles fait partie de ces « petites choses [...] des détails infimes qui nous fondent et qui, à force de petitesse, disparaissent à nos yeux inattentifs » (*ibid.* : 4). Il y a certainement eu, au début de l'adoption des écrans tactiles et, plus récemment, au moment du développement des interfaces des applications mobiles, des moments d'interrogation. Toutefois, ils se sont fait oublier. Les écrans se sont naturalisés, si bien qu'ils sont rarement interrogés.

La thèse se situe à la suite de ces travaux qui n'interrogent pas les objets pour eux-mêmes (cela consisterait à étudier les gestes comme objets détachés et décontextualisés de leurs pratiques). Elle cherche, au contraire, à les resituer au cœur de pratiques, de routines et de manières d'habiter le monde. Cela en vue de « comprendre un peu mieux l'extraordinaire subtilité des pratiques très ordinaires de *l'homo communicans*, cette espèce curieuse à laquelle nous appartenons » (*ibid.*). S'intéresser à la manipulation de l'interface revient à prendre le geste comme une articulation du doigt, mais surtout d'un contexte, de sujets, de dispositifs, d'une culture et d'une industrie. L'objectif est de comprendre l'insertion des médias informatisés dans le corps social.

« Médiation », « forme » et « éthos » : trois concepts à déployer

Ces travaux invitent, pour finir, à diffracter le « petit geste » en trois concepts : le geste comme « médiation », le geste comme « forme » et le geste comme manifestation d'un « *ethos* ». Les poser nous conduit à formuler la problématique de la recherche ainsi que les hypothèses pour y répondre.

Ces gestes sont, pour commencer, une triple « médiation » : ils servent « d'intermédiaire entre deux ou plusieurs choses »¹³. Entre l'écran et l'utilisateur, ils permettent à ce dernier d'agir sur lui et le dispositif, de le mettre en route et de faire en sorte qu'il suive le programme d'action souhaité. Ils sont également des gestes de consommation, de rencontre, des gestes du social, selon les applications au sein desquelles ils sont déployés. C'est par leur intermédiaire que se réalisent par exemple l'achat d'un produit ou le partage d'un contenu (en général, par un appui sur un « bouton » de validation) ; ou encore la sélection de profils selon les normes de fonctionnement des applications de rencontre. Enfin, c'est via ces gestes que l'utilisateur échange avec d'autres — en écrivant grâce aux touches d'un clavier. Outre des médiations avec la technique, ce sont donc des médiations sociales et symboliques. Le concept de « médiation » permet d'articuler ensemble ces dimensions essentielles. **L'hypothèse de départ est que ces médiations ne sont pas neutres et cette chaîne de médiations doit être analysée.** Le niveau technique du dispositif, le niveau social

13. Définition du Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales — entrée « Médiation ».

des gestes de communication et le niveau symbolique des effets de sens de ces gestualités méritent d'être explorés.

Yves Jeanneret (2014) a posé une définition claire du concept de « médiation » : « activité productive et créative qui consiste à intervenir sur le cours de la communication en lui apportant une dimension nouvelle [...] » (Lexique — entrée « Médiation »). En d'autres termes, une médiation n'est jamais neutre et le processus communicationnel en dépend, est affecté par elle. La médiation gestuelle agit, pour cette raison, sur la communication, permet sa mise en route, mais aussi la transforme, participe de sa forme. Plus précisément, l'écriture est un impensé de la médiation qu'est la lecture :

Au cours de la lecture, cette caractéristique sans laquelle il ne saurait y avoir d'écriture — donc de texte — présente la particularité de s'effacer au profit de la signification du texte (M. Merleau-Ponty, 1945). Pourtant, c'est bien elle qui la donne à voir, qui lui permet d'exister matériellement et d'être ainsi appréhendée sensoriellement par le lecteur. Au cours de l'activité de lecture, cette médiation matérielle disparaît sous nos yeux, elle est alors proprement impensée. Ainsi, toute une part de la signification, liée notamment à la perception des formes, n'accède pas à la conscience ordinaire (Souchier *et al.*, 2019, Glossaire — entrée « Impensée [des médiations] »).

Il faut comprendre qu'au moment de lire, le lecteur n'analyse pas l'écriture en elle-même, sa forme, mais se concentre sur le récit et les significations du texte lu. Pourtant, ces lettres et leurs formes sont au cœur des processus de signification. De la même façon, la médiation gestuelle s'efface au moment de l'actualisation (c'est d'ailleurs recherché par la conception à travers l'idéal d'« intuitivité »), ou encore, l'utilisateur qui maîtrise l'activité sur écran tactile ne se demande pas, à chaque instant, quelle est la proposition de l'interface. Nous cherchons alors à faire ressortir, à identifier, à analyser, l'impensé de la manipulation tactile.

Le concept de « forme », travaillé par la sémiotique, la sociologie ou encore la communication des organisations, est un deuxième concept qui permet de penser ces gestes. **La « forme » octroie de suivre leurs circulations et leurs transformations, leurs appropriations et leur devenir dans la vie sociale.** Passons d'abord, pour le comprendre, par une description formelle. Les « petits gestes » peuvent être approchés comme un composé de deux formes repérables et distinguables : c'est une classe d'objets qui se repère par son schème. Une première forme est celle du geste, une « forme gestuelle » fixée, établie, stéréotypée, calibrée :

Ces formes gestuelles sont spécifiques, et surtout, elles recouvrent nécessairement une propriété centrale, qui est celle de leur reconnaissance par la machine. Le formalisme ici est donc de nature technico-fonctionnelle, puisque la manipulation est indissociable de la réalisation d'opérations discrètes par l'utilisateur ; mais il est aussi d'une portée culturelle riche, puisque ces gestes s'inscrivent dans la culture sociale des dispositifs et s'y gorgent d'histoire, de connotations, de visées et de valeurs (Candel, 2017 : 123-124).

Cette forme a été fixée en amont par la conception. L'utilisateur doit la reproduire pour que l'écran réponde correctement. Cette dimension formelle est particulièrement visible dans les tableaux synoptiques de gestes présentés aux développeurs d'interfaces, tels que le *Touch Gesture Reference Guide* (Figure 1). La digipulation est une procédure qui se laisse dessiner,

Introduction

schématiser, et organiser en grammaire. Cette forme gestuelle s'articule ensuite à des formes sur la couche sémiotique, qui proposent des contenus formalisés, comme des « petites formes » activables. Les gestes sont un couplage entre plusieurs formes, elles-mêmes prises dans des phénomènes plus larges.

D'un point de vue culturel, les gestes s'autonomisent et sont associés à des valeurs qui leur sont propres. Ces « petits gestes » s'inscrivent dans une histoire longue qui conduit à adopter une perspective généalogique sur la « vie des formes » (Focillon, 1934). Ils sont situés dans une société à un moment et dans un contexte donné. Par exemple, l'interface de Tinder avec ses cœurs et ses croix est héritière des pratiques de *gaming* et des écrans de jeux vidéo. Ou encore, le pouce levé de Facebook s'étend et circule bien au-delà de la plateforme. D'une part, ils sont tributaires de « modèles » qui les ont précédés (Souchier *et al.*, 2019 : 179), de l'autre, les « petites formes » standardisées des applications mobiles sont devenues des formes du quotidien : elles sont culturelles.

Enfin, le concept de « forme organisationnelle », développé en communication des organisations, peut être adopté avec une approche souple et extensive :

Loin d'être un état, elle fait tenir ensemble l'ensemble des éléments par la production de normes, de règles, de procédures qui produisent, de façon indissociable, des effets symboliques et matériels. Il s'agit d'une forme [...] au sens où Simmel conserve de façon « cristallisée » les conceptions, les postures anthropologiques, la mémoire des actions collectives (Le Moëne, 2017).

Les formes sociales sont des modalités, des formes d'organisation et de relation, qui ont une dimension matérielle, de trace ou de langage par exemple, se caractérisant par leur stabilité et leur capacité à cristalliser des mémoires et des normes. D'un côté, les normes techniques, ont une traduction dans le social. Les « petits gestes » sont, alors, le fruit de normes de conception, de développement, de manières de faire qui président aux logiques d'actions et au rapport de l'utilisateur à la machine. D'un autre côté, à considérer les pratiques effectives de la digipulation, une structuration du social est à l'œuvre. Ces gestes organisent les pratiques, tout comme

l'utilisation d'un livre, d'un micro-ordinateur ou d'un téléphone mobile n'est pas la combinaison de logiques sociales et de propriétés techniques. Ces objets sont des médias, c'est-à-dire des objets qui ne font pas que s'associer à du social, mais qui en produisent (Jeanneret, 2009 : 3).

C'est le propre de la médiation. La mise en relation de formes techniques, issues de normes et de formes sémiotiques pour des logiques sociales, produit du social.

La notion d'*ethos*, pour finir, travaillée en linguistique ou en SIC, est cruciale. Elle permet d'inclure le geste dans la panoplie des signes de l'image de soi, disponibles pour les usagers, mais aussi comme une certaine manière d'être et de se tenir. L'*ethos*, qui se définit comme la « manière d'être » d'une personne, assume des définitions plus précises selon les disciplines. **Un triple *ethos* est en jeu via ces gestualités : celui de manipulation, au niveau du geste acquis par le digipulateur ; celui de présentation de soi, au niveau du dispositif ; enfin, nous percevons une forme de**

dialogue entre l'*ethos* personnel et celui de l'industrie, entre un « petit » et un « grand » *ethos*, inscrit dans le champ économique. Le geste comme levier d'incorporation de quelque chose, comme transfigurateur a été étudié par l'anthropologie du geste : « Tous les mouvements que j'accomplis contribuent à me façonner (*fingere* : tout à la fois “composer” et “feindre”), que je le sache, le veuille, le montre ou non » (Citton, 2012 : 35). Prendre le geste comme levier d'un *ethos* permet en cela de poser des pistes pour la compréhension du développement du sujet digipulant, le digipulateur gesticulateur.

L'informatique lui-même est, soulignons-le pour terminer, vecteur d'un *ethos*. Cela a été introduit notamment par Lev Manovich (2001) en ces termes : « Si auparavant le spectateur d'un film convoitait et essayait d'imiter le corps de la vedette, l'utilisateur d'un ordinateur est désormais invité à suivre la trajectoire mentale du concepteur des nouveaux médias » (149). L'ordinateur invite l'usager à adopter les logiques de ses concepteurs. L'écran tactile n'est, cependant, pas l'ordinateur et l'effet de « trajectoire mentale » est renforcé par le contact direct, tactile et gestuel et par l'iconicité des formes, souvent métaphoriques.

Il s'agit alors de comprendre comment les modalités d'interaction ordinaires des écrans tactiles sont traversées de normes, d'enjeux, investies par des acteurs qui les mettent en place et d'autres qui les actualisent. Nous souhaitons, à travers ce questionnement, comprendre la façon que l'usager a de se tenir, d'habiter le monde, de nouer des liens et de se développer par la communication.

Nous proposons d'observer les dispositifs « proches du corps » (Candel, 2020) par le biais de ces microgestualités prises dans une approche communicationnelle. Nous allons investiguer les usages du mobile, ses contextes, ses situations de déploiement, en nous intéressant aux gestes que l'écran propose pour en manipuler ses contenus. Cette approche, par la dimension matérielle du numérique, participe d'un questionnement en sciences humaines et sociales sur les manières contemporaines d'habiter le monde. Nous souhaitons saisir, avec les sciences de l'information et de la communication, des phénomènes qui sont techniques, sociaux, économiques, culturels et anthropologiques.

Le propre de la démarche est, pour conclure, d'apporter une manière de réinscrire des objets techniques, manipulables, dans leurs contextes effectifs d'utilisation, et d'étudier la capacité qu'ils ont, en tant que dispositifs, et en tant qu'objets manipulés, à travailler ces contextes. Si nous proposons un regard de très près sur l'écran (le bout du doigt dessus, et le geste qui le fait agir), c'est pour saisir les processus d'incorporation de la technique à des niveaux qui sont techniques, sociaux, culturels et anthropologiques. Pour apporter des éléments de compréhension structurés aux questions posées, la digipulation sera investiguée dans toutes ses dimensions.

Une méthodologie de recherche qui couvre les « petits gestes » dans une approche multidimensionnelle

Afin de tester les hypothèses, la méthode s'intéresse à la façon dont la communication se réalise, tout en permettant d'alterner les points de vue, les postures et les échelles d'observation.

Hypothèse 1 : Cette médiation gestuelle est au cœur de l'information des pratiques quotidiennes des médias informatisés. Les gestes donnent forme à la communication.

Cette hypothèse remet en question les discours naturalisants et la croyance que la médiation matérielle, la manipulation, est secondaire. La digipulation des écrans tactiles, en tant que médiation et écriture numérique, joue un rôle dans la communication, qui reste à déterminer. Nous allons creuser la proposition centrale de l'étude des dispositifs numériques et explorer les propriétés attribuées aux médias, comme conditionnant la communication. Nous allons voir comment les médias

donnent une forme à notre communication : [...] Les médias ont la propriété de mettre en forme l'interaction, d'offrir un support à l'expression symbolique et de conditionner, dans une certaine mesure (conditionner n'est pas déterminer) les moyens de l'interprétation (Jeanneret et Souchier, 2002 : 16).

Explorer un des éléments de l'« architecte », l'outil à l'origine des activités numériques, vise à permettre de comprendre la façon dont ils conditionnent l'écriture de l'utilisateur et de quoi s'accompagne ce conditionnement¹⁴.

On se trouverait face à des formes sémiotiques accompagnant des actions concrètes et qui, chargées de récits, présupposeraient un mode d'adhésion intellectuel, tout en structurant l'imagination. Ces récits reposeraient sur une mythologie appropriée par le social en général, mais élaborée par les designers et les industries en particulier.

Cette hypothèse implique un tournant dans l'histoire de l'écriture : ce serait la première fois que la forme de l'écriture prendrait le pas sur le fond, de façon si culturellement partagée. Ce seraient des écritures particulières, investies par les usagers, et construites selon des modalités propres aux enjeux de conception. Derrière l'évidence de leur actualisation, ils marqueraient une emprise de l'industrie sur les manières contemporaines de lire et d'écrire.

Hypothèse 2 : Les « petits gestes » composent aujourd'hui une culture médiatique puissamment incorporée, mise à profit par les industries culturelles numériques. Ils participent d'une captation généralisée du corps par le marchand.

14. L'architecte, nous y reviendrons, se définit comme : « Outil présent dans les écrits d'écran qui se situe à l'origine des actes d'écriture et de lecture des usagers et en » régit le format, si bien que notre propre écriture est conditionnée par l'existence de cette écriture en amont de la nôtre » (Jeanneret, 2014. Lexique — entrée « Architecte »).

Ces « petits gestes » seraient au cœur de stratégies de captation des données caractéristiques de l'économie du Big Data. Prises dans le couple « contribution/rétribution » (Gomez-Mejia, 2016a), ces gestualités mettent l'utilisateur à l'écriture sans en avoir l'air. Ce serait là un « effet d'aubaine »¹⁵ pour l'industrie, produit grâce à ces gestes. Ils permettraient en même temps l'engagement corporel et cognitif de l'utilisateur, affectif et ludique, et une captation intensive de données. L'industrie tirerait donc parti des logiques techniques et sociales de ces gestes. Ces « petits gestes » participent en effet à la transformation en valeur économique de ce qui touche l'utilisateur. Ce qu'il déclare par activation d'un texte ou d'une forme à l'écran est enregistré puis traité par les algorithmes de personnalisation.

Réputés agréables et plaisants, effectués à la surface de l'écran mobile, ils seraient construits pour générer des émotions pour l'utilisateur tout en opérant leur inscription et leur industrialisation. Au cœur d'une relation de confiance entre utilisateurs et concepteurs, ces manipulations, en tant qu'expérience vécue acceptée par les usagers, s'établiraient comme pratiques constitutives du capitalisme contemporain.

La manipulation tactile serait un levier physique de l'économie des données. Tout « petit geste » pouvant être institué en « événement » par les concepteurs de ces dispositifs, et faire l'objet d'une captation de représentations d'informations à son égard, alors, ce sont d'abord et avant tout, des gestes producteurs de valeurs et des gestes de travail.

Hypothèse 3 : C'est à une forme d'*ethos* numérique et industriel que ces gestes participent. Les dispositifs mobiles ont des prétentions vis-à-vis du corps de l'utilisateur.

Les gestes instaurent un *ethos*, pas seulement au sens de « subjectivation » (Agamben, 2014), mais plutôt d'instauration d'un ordre industriel et numérique. Le corps, malgré son apparente harmonie avec la technique, serait éclaté par la discrétisation typique de ces écritures. Certes, l'utilisateur « fait corps » en écriture (Gomez-Mejia, 2016a : 118), en s'appropriant les fonctionnalités des plateformes, c'est-à-dire se retrouve et se reconnaît, après retraduction des propositions figuratives. Cette continuité entre le corps et ces représentations est souvent plaisante, mais donne l'impression d'une maîtrise illusoire : contraint de se glisser dans la peau de l'« usager modèle » (Deni, 2005 : 83) ou plutôt du gesticulateur modèle, son appropriation ne le distinguerait en rien pour la machine.

Cette hypothèse souhaite interroger les effets, en termes de comportement, de manières d'agir et d'habiter le contemporain, de la manipulation tactile et de leurs constructions en amont. Elle questionne les façons dont les dispositifs mobiles, avec leurs grammaires de gestes spécifiques, participent des modèles de perception, de sélection et de validation du monde. Les formes culturelles, de lecture et d'écriture que développent ces gestes participeraient à programmer des

15. Développée en économie comme un bénéfice imprévu, cette notion est déployée en SIC (Jeanneret, 2014).

Introduction

styles qui deviennent propres. En engageant le corps dans des activités intimes et constituantes, ils façonneraient les identités des utilisateurs.

En outre, considérant le fonctionnement des architextes, ce serait moins un outil d'écriture que d'édition et de mise en forme qui remet en cause le logocentrisme¹⁶. Déterminons alors la place du geste de l'utilisateur dans la production du texte numérique, son énonciation pour apprécier la force énonciative de ces dispositifs. « Quel lien, donc le texte : produit de l'esprit, entretient-il avec le texte : produit de l'outil ? » (Laufer, 1989 : 10, cité par Souchier, 2007 : 30) est une question réactualisable dans un contexte numérique.

Travaillés par la conception, ces gestes, tel qu'ils sont mis en œuvre dans les applications et services mobiles courants, serviraient les intérêts de ces plateformes numériques au détriment du corps malmené de l'utilisateur. Détournés par la conception et ses enjeux économiques, les gestes de l'utilisateur, son corps et son esprit, seraient instrumentalisés et industrialisés. Les interfaces des applications aboliraient le corps propre : l'utilisateur en serait dépossédé et son corps circulerait, indépendamment de ses volontés et connaissances.

Pour tester ces hypothèses, l'investigation traverse le technique, le sémiotique, le corporel, l'économique et le social en multipliant les cas d'applications de ces questions à des spécimens typiques, sans toutefois prétendre à l'exhaustivité. Elle articule trois dimensions de l'objet essentielles à sa compréhension, à savoir : l'objet lui-même, les gestes, à travers des analyses technosémiotiques des dispositifs dans lesquels ils s'inscrivent, et leur mise en langage par les producteurs et par les utilisateurs. Cela sur la base de l'analyse de discours médiatiques, spécialisés ou non, et d'entretiens menés avec des utilisateurs et avec des designers.

L'analyse considère donc autant la dimension sémiotique des écrans et des gestes, que le niveau technologique.¹⁷ Nous prenons appui sur un ensemble de microprocédures impliquant un traitement de la main, telles que le *swipe*, le *scroll*, le *tap*, le *drag and drop*. Nous les étudions dans les plateformes quotidiennes tout au long du développement en nous appuyant sur la méthode technosémiotique (Souchier *et al.*, 2018) et la sémiopragmatique.

Partant du présupposé que « l'outil n'existe dans nos sociétés humaines qu'à travers sa médiation symbolique déployée par le langage » (Jeanneret et Souchier, 2002 : 24), nous analysons également de façon synchronique et avec une approche qualitative les discours autour de ces plateformes. Partir des formes sémiotiques et discursives de ces dispositifs conduit à étudier les normes, les représentations, les usages, les affects survenus et les enjeux de pouvoir qui les travaillent. Cette méthode vise à saisir comment les utilisateurs sont engagés dans les dispositifs, mais aussi les différentes opérativités de ces gestes, comme les valeurs instituées par les discours qu'ils donnent

16. Cela en vertu de la théorie de l'« énonciation éditoriale » (Souchier, 2007) posant le texte comme un creuset d'énonciations des producteurs.

17. Nous sommes partie d'analyses préliminaires spécifiques de l'application de *dating* Tinder et de sa gestuelle pour, par induction, ouvrir aux autres gestes tactiles. L'étude d'un geste spécifique, dans une interface particulière, elle-même chargée, s'est avérée heuristique. Tinder condense à lui seul un grand nombre d'enjeux. L'épuiser a permis d'expérimenter une méthode, poser des hypothèses, élaborer des concepts opératoires. C'est pourquoi l'application Tinder est un objet particulier au sein du corpus.

à produire. **Dès lors, la méthode principale peut être qualifiée de sociosémiotique : elle propose de saisir comment les utilisateurs sont engagés dans le dispositif et comment les situations de communication et les situations sociales sont créées.** Les annexes sont donc un composite hétérogène des différents discours qui accompagnent la circulation des « petits gestes » dans le social.

À cet effet, nous avons interrogé des utilisateurs sur leurs pratiques de l'écran dans le cadre d'une démarche socioqualitative et compréhensive, afin de saisir leurs imaginaires et façons de faire systématiques. Nous avons cherché les normes, les représentations, les discours, les habitudes, les affects en vue d'obtenir des renseignements sur comment l'écran et ses gestes sont envisagés. Lors de ces entretiens, nous avons également demandé aux utilisateurs d'utiliser certaines applications et de commenter leur action pour repérer ce qu'ils font et comment. Cela dans l'intention de saisir les rituels, les habitudes, les normes d'usage. Passer par l'expérience des acteurs a semblé indispensable pour appréhender pleinement les relations nouées entre eux et l'application. C'est pourquoi ces entretiens ont, en outre, une approche ethnographique.

S'intéresser à la représentation du corps dans les discours des concepteurs et développeurs des dispositifs demande ensuite de considérer plusieurs types de discours. Ceux promotionnels, à destination des usagers et ceux techniques, qui circulent entre concepteurs. La professionnalisation des métiers de la conception d'interface s'est en effet accompagnée de la production de textes divers, de formes de savoirs et de savoir-faire qui circulent. Ils sont un élément de corpus pour observer la façon dont les normes de construction et de développement s'institutionnalisent et la représentation de l'utilisateur qu'ils diffusent. Ces textes sont de natures différentes : ils peuvent figurer dans les manuels de design, être émis par des designers, auteurs ou « blogueurs », ou même par les industries elles-mêmes¹⁸. Nous avons donc également constitué un corpus de textes pour le design d'interface, tirés de sources de documentation diverses. Nous proposons des extraits de « bonnes pratiques » d'Apple et du *Touch Gesture Guide*.

En parallèle, nous avons interrogé deux professionnels du design d'interface afin d'obtenir de précieuses informations sur leurs manières de travailler et de concevoir des interfaces, leurs supports concrets de travail, leurs définitions du design, leurs approches de la gestualité et leurs représentations. Ces entretiens ont un double statut : ils sont à la fois du corpus à analyser et de la documentation sur les manières de faire et de procéder. Sur le conseil de l'un d'entre eux, nous avons observé le logiciel AdobeXD, qui permet à des designers d'interface de produire des designs.

Cette démarche demande d'assumer des corpus en extension. C'est-à-dire que leur construction est souple. Les applications étudiées proposent des mises à jour constantes et de nouveaux dispositifs sont lancés chaque jour. Cela se traduit notamment par la mise en place d'une routine de captures

18. Les grands acteurs des services numériques partagent régulièrement leurs cas d'usage, qui indiquent quels sont les designs et développements intéressants. Apple a un site dédié au développement dans lequel sont référencées toutes les « bonnes manières » de développer une application. Une application, par exemple, doit remplir quantité de critères pour être publiée sur l'Appstore. Le caractère injonctif de ces discours demande une analyse en termes de préconisations et de modélisation de l'utilisateur, qui doit être déconstruite. Un designer interrogé mentionne, par exemple, dans sa pratique de veille, la lecture des comptes rendus annuels d'Uber, qui dévoile chaque année ses meilleurs cas d'usage.

Introduction

d'écran à collectionner. Afin de ne pas nous éparpiller, nous opérons une analyse systématique des applications les plus utilisées et en mobilisons, ponctuellement, de nouvelles. Les enjeux sont finalement homogènes du fait de la tendance à l'uniformisation des interfaces, qui justifie en partie l'approche inductive et extensive adoptée. Pour restituer ces corpus, nous proposons notamment une vingtaine de planches thématiques, qui visent à regrouper des éléments de terrain récoltés au cours des six années de thèse. Elles constituent des réservoirs d'imaginaires, de représentations, de comportements ou de mise en circulation de « petits gestes » et de leurs occurrences dans le monde social, « réel » ou à l'écran.

La méthode cherche à déplier les couches allant du corporel au sémiotique et au computationnel afin de saisir les façons dont la médiation informe les pratiques quotidiennes des médias informatisés. Elle permet d'étudier, en les articulant, le numérique, la technique et leurs industries dans le cadre d'une démarche compréhensive et critique. Épuiser ces microprocédures apportera des éléments pour la compréhension des dispositifs numériques, des modes de faire et d'existence contemporaine. Par leur qualité discrète et le point de vue central qu'elles proposent, elles sont heuristiques pour l'étude des médias informatisés et des pratiques normatives qui leur sont associées.

Nous allons d'abord dresser le cadre théorique de la thèse avec un panorama des grandes critiques déterministes qui entourent les dispositifs mobiles et tactiles. Revenir sur les prémisses de la recherche permettra de montrer que, face aux interrogations laissées en suspens, une perspective communicationnelle compréhensive sur les applications mobiles, propres aux SIC, s'impose. Nous assumerons une dimension politique et une ambition critique, qui conduit à interroger les façons de faire de l'industrie et des concepteurs de ces dispositifs, la *doxa*. De ce point de vue, c'est la notion d'« écriture » qui permet le mieux de s'en saisir, notion dont toute une tradition critique dénonce les enjeux de pouvoir qui la traversent (**Partie 1**).

Nous allons ensuite construire le plus précisément possible la notion de « digipulation » et le concept de « petit geste ». Nous caractériserons cette écriture des médias informatisés, aux fonctionnements propres et inédits pour une écriture. Deux affirmations doivent être justifiées : « l'écriture est une gestuelle » et « les gestes sont une écriture ». Cela demande de déconstruire la notion de « tactile », qui condense les enjeux du vocabulaire performatif de la technique. Puis, nous reviendrons sur les différentes approches de l'écriture en SHS pour spécifier le propre de cette écriture « digipulable », comment elle fonctionne et comment elle fait agir (**Partie 2**).

Dans la troisième partie, nous développerons l'idée que les « petits gestes » incarnent la relation aux dispositifs contemporains, aux designs en « centration » du corps et du doigt. Ils participent à la normalisation de certaines idéologies industrielles ou de design. L'objectif, ensuite, est de comprendre les mécaniques économiques et sociales dans lesquelles s'inscrivent les « petits gestes ». On émettra des pistes pour comprendre ce que ce design fait au social, ce que cela implique vis-à-vis de l'humain. On reviendra enfin sur les spécificités psychosociales de ces gestes. Plus que des médiations, ce sont des gestes de travail au service d'un nouvel esprit du capitalisme (**Partie 3**).

Nous déconstruirons enfin la prétention des interfaces et de leurs gestes à configurer les pratiques communicationnelles et sociales. Pour cela, les études en philosophie du design et en anthropologie du corps seront mobilisées en vue de saisir les modes d'existence proposés par ces techniques et les formes de vie produites. Ces gestualités ont un pouvoir effectif, celui de conformation. L'approche énonciative de l'écriture sera mise en relation avec les possibilités effectives des usagers pour développer l'idée forte qu'elles participent à l'adhésion d'une manière de penser. Une forme de « techno-ergonomie » de l'esprit s'opère par leur médiation. L'encadrement de ces processus intimes par le marchand pose, en cela, des questions anthropologiquement déterminantes **(Partie 4)**.

PARTIE I

Des « petits gestes » pour une approche critique et pratique des dispositifs mobiles

Je sais très bien que des dizaines de livres ont été déjà écrits sur le syndrome du portable et il n'y aurait rien à rajouter, toutefois, si nous réfléchissons un instant, il semble inexplicable que presque toute l'humanité soit prise par la même frénésie, n'ait plus de relations en face à face, ne regarde pas le paysage, ne réfléchisse plus sur la vie et la mort, mais parle de manière obsessionnelle, presque toujours sans avoir rien d'urgent à dire, consommant sa vie dans un dialogue entre non-voyants.

Umberto Eco, *Chroniques d'une société liquide*, 2017, p. 131.

Pour Yves Jeanneret, le texte de recherche est avant tout une appropriation du discours d'autrui :

Dans tous les cas, faire science, c'est écrire au pluriel. C'est rédiger une monographie polyphonique, acte scripturaire nourri d'une pluralité de voix [...]. L'« appréhension active du discours d'autrui » n'est pas dans les sciences de l'homme un procédé parmi d'autres, mais le lieu où se produit le savoir (Jeanneret, 2004 : 2).

Suivant son invitation à assumer un usage actif des savoirs sur un phénomène, nous proposons de construire, dans cette première partie, le socle épistémologique de notre recherche. Nous allons poser comme une revue de littérature des approches théoriques et sociales des dispositifs mobiles. L'idée n'étant pas d'exposer, de façon exhaustive, toutes les études sur le sujet, mais d'aller chercher des auteurs et des courants qui avancent, dans leurs champs, des discours sur le numérique et sur ses industries.

Pour faire un état des critiques des dispositifs mobiles, nous allons analyser les voix principales qui produisent à son égard certains savoirs. Détaillant cette monographie, nous garderons un ensemble de notions. Il s'agit d'ouvrir des portes.

Les représentations et savoirs ordinaires qui circulent au sujet des dispositifs tactiles sont un point de départ heuristique. Les discours qui les accompagnent, à l'instar des œuvres de science-fiction, sont porteurs d'idéologies qui les construisent socialement. Leur visée, toutefois, est de saisir, voir souvent de dénoncer, des aspects spécifiques des *smartphones* : leur relation au corps, le rapport de l'utilisateur à l'écran, les enjeux de pouvoir symboliques et effectifs qu'ils engagent. D'un point de vue général, le sens commun autour de ces objets alterne entre fascination et répulsion. C'est dans ce paysage que nous proposons, comme approche inédite des dispositifs mobiles et tactiles, les gestes de digipulation des interfaces (**Chapitre 1**).

Les sciences de l'information et de la communication offrent, dans ce contexte, des démarches conceptuelles et théoriques de la manipulation, tout comme d'autres disciplines en sciences humaines et sociales. C'est à partir de ces méthodes et de ces théories que les gestes réels permettant l'usage des écrans tactiles peuvent être construits en « objets de recherche ». Nous reviendrons sur les différents domaines académiques permettant d'élaborer une épistémologie de la manipulation d'artefacts industriels et numériques et nous poserons les principes d'une perspective communicationnelle compréhensive (**Chapitre 2**).

Soulignons enfin l'ambition critique de la recherche. S'intéresser aux gestes des interfaces tactiles implique de se défaire des idées préconçues à leur égard, de leur impression de naturalité et de l'évidence de leur culturalisation, tout comme de considérer les manières de faire des concepteurs et ce qu'elles produisent sur le social. En cela, la notion d'« écriture » permet le mieux de s'en saisir (**Chapitre 3**).

L'ambition de cette première partie est de poser les fondations de la recherche, d'identifier les points de départ et de montrer les limites des questions posées et des concepts proposés pour y

répondre. Il y a en fait une béance dans la pensée contemporaine des écrans. Il s'agit de réunir ce que les épistémologies, en SHS et en SIC notamment, avancent comme savoirs et ensuite de construire une visée, en l'occurrence critique. L'objectif est finalement de déployer le geste comme enjeu problématique à plusieurs niveaux.

CHAPITRE 1

Critique de la critique des dispositifs mobiles

La diffusion massive des techniques et des médias informatisés dans toutes les sphères de la vie accompagne des transformations si importantes de nos sociétés que le débat au sujet des techniques tend à devenir une métaquestion des sciences sociales.

Adrian Stăii, « De la modernité des techniques et des médias informatisés », *L'industrialisation des émotions. Vers une radicalisation de la modernité ?* p. 15.

Le point de départ de cette recherche est le constat d'une incorporation par le social des dispositifs mobiles ou, pour le dire autrement, que ces objets engagent des changements anthropologiques majeurs. Ce constat est présent dans les représentations de ces dispositifs. Les *smartphones* et leurs applications bouleverseraient de façon irrémédiable les modes d'être au monde, de faire société, de consommer, de se lier, ou encore, de se tenir au dîner familial¹⁹. De la sorte, les transformations induites par les médias informatisés sont une métaquestion des sciences sociales et de la société.

Cette métaquestion engage une polarisation entre deux postures, la constitution de deux camps d'opinions divergentes :

Certains soulignent les dangers auxquels nous exposent les mutations techniques : aliénation numérique, domination de l'homme par la machine, généralisation des totalitarismes techniques et avènement des sociétés de la surveillance généralisée et du conditionnement marchand [...]. D'autres insistent sur les bénéfices inespérés de ces « révolutions » en marche : production et circulation inégalées des savoirs, « intelligence collective », renouvellement démocratique, assouplissement voire dépassement des limites et des contraintes biologiques (Stăii, 2016 : 15-16).

Les évolutions de la technique engagent une dialectique critique entre ceux qui condamnent, dans une posture technophobe, les innovations contemporaines et les accusent d'être néfastes pour l'individu, et ceux qui, saluant les progrès des nouvelles technologies, s'enthousiasment de leurs

19. Cf. **Annexe 31**.

avantages. Dans ce contexte, nous proposons une perspective tierce. Pour poser cette voie, montrons d'abord les apports et les limites des approches existantes.

Commençons par poser un état des lieux des principaux discours, sociaux et académiques, entourant les dispositifs mobiles. La critique sociale est un point de départ pour considérer les conceptions et les comportements qui les accompagnent. À la croisée de l'ordinateur, de l'écran tactile et des artefacts industriels et créatifs, les dispositifs mobiles sont traversés par des représentations et des imaginaires dont la mise au jour permet d'observer le feuilleté de logiques dans lequel ils sont pris (1). Les sciences humaines et sociales proposent ensuite, avec la philosophie des techniques, les approches du dispositif depuis Michel Foucault et les concepts des sciences de l'information et de la communication, une base épistémologique solide. Des zones d'ombres subsistent cependant quant aux fonctionnements et aux enjeux de ces objets (2). Cela nous conduit à explorer une catégorie en apparence nouvelle, les gestes typiques des interfaces tactiles, qui constituent, au sein de ces approches et des contextes traversés, un pivot intéressant (3).

1. La critique sociale des écrans tactiles : point de départ et frustrations

Les dispositifs mobiles sont l'objet de fantasmes, de craintes, de critiques discursives et idéologiques. La question de leur anthropologisation que nous avons présentée dans l'introduction traverse certains de leurs « discours d'escorte » (Jeanneret et Souchier, 2001). La science-fiction est alors le genre, littéraire et médiatique, qui rend le mieux compte de ces représentations, tout en contribuant à les forger. Nous allons commencer par explorer ce genre et un échantillon de leurs productions discursives, en observant quelles représentations de la technique elles véhiculent. Ces dernières engagent des comportements, qui, comme des archétypes, composent une culture numérique. Ces discours mettent en lumière le feuilleté de logiques dans lesquelles les dispositifs mobiles sont pris, révélant tout un ensemble de médiations à l'œuvre dans l'usage de ces objets.

Les imaginaires angoissants de la technique véhiculés par la science-fiction

Pour saisir les représentations autour des dispositifs mobiles, nous proposons un détour par les productions d'œuvres de science-fiction. Dans l'ouvrage collectif *Imaginaire(s) des technologies d'information et de communication*, Aurélie Laborde introduit en effet l'intérêt du genre pour l'étude des imaginaires des TIC :

Les écrits produits sur la technique et diffusés directement ou indirectement auprès du grand public (textes scientifiques, de vulgarisation, articles de journaux, de science-fiction, essais...) constituent des corpus faciles d'accès et intéressants à analyser pour rendre compte des imaginaires techniques d'une époque. Ces textes sont « prescripteurs d'imaginaires » et leurs analyses ne valent alors que pour ce qu'elles sont : des études de l'imaginaire des communautés techniciennes et/ou médiatiques (2009 : 80).

En d'autres termes, la science-fiction est un discours opératoire, particulièrement chargé en représentations. C'est même le creuset de représentations de son époque, c'est là que le sens commun sur les techniques se trouve condensé. Dans les œuvres de science-fiction, où se retrouvent donc condensées les représentations du social, quatre critiques principales des nouvelles technologies sont perceptibles.

Soulignons pour commencer que les discours des œuvres de science-fiction rendent faciles et accessibles des thèses scientifiques, en sciences de la vie, en ingénierie, comme en sciences humaines et sociales :

En se réclamant de l'histoire, de l'épistémologie, de la socio-anthropologie, de l'éthique ou de la philosophie, ce qui est mis en place est un discours direct, des choses elles-mêmes... comme s'il ne s'agissait pas d'intermédiaires, de distance. Comme si quelque chose comme le progrès existait réellement, en dehors des lignées dont on parle. Tous ces discours sont alors chosistes, ne font aucune différence entre choses et signes, et les prennent et se prennent pour argent comptant. D'objet du discours, la technique devient discours de l'objet (Sfez, 2002 : 66).

Lucien Sfez explique que les discours sur la technique — à l'instar de ceux du genre science-fictionnel — du fait de leurs thématiques, se passent de médiation. La science-fiction illustre certaines thèses, souvent théoriques et philosophiques, et les rend faciles de compréhension pour le lecteur. Ces discours sur les techniques ne font pas de la technique l'objet de leurs discours, c'est, comme il l'affirme, le discours lui-même. **La science-fiction cristallise des imaginaires tout en étant des démonstrations fictionnelles des thèses sociales sur leur devenir.** Elle cherche à représenter un monde possible et accessible pour l'utilisateur. C'est en effet un genre littéraire qui se distingue par sa capacité à projeter le lecteur, le déplacer dans un futur plausible et l'amener à expérimenter des mondes possibles²⁰.

Avant d'être un genre principalement dystopique, la science-fiction engageait le régime du rêve, des possibilités amenées par le progrès technique — comme le futur exaltant des romans de Jules Verne²¹. Sa force de démonstration aurait toujours résidé dans sa capacité à faire apparaître, à faire expérimenter ou à faire vivre un futur possible. Cette question du futur et de son évolution qui l'anime depuis les premières œuvres en fait un réservoir d'imaginaires actuels, de prédiction et de peurs concernant les objets contemporains. Les œuvres de science-fiction mettent en effet souvent en scène des objets technologiques ayant des similitudes vives avec ceux qu'utilise ou

20. C'est en ces termes qu'expriment par exemple Bernard Girard et Corinne Gendron, en sciences de gestion, les spécificités du genre : « De tous les genres littéraires, la science-fiction est sans doute celui qui illustre le mieux cette puissance de la fiction. Parce que certains de ses auteurs ont su anticiper les évolutions de notre monde (on pense aux romans de Jules Verne), parce que beaucoup d'autres ont affiché leur volonté d'explorer nos futurs. Et, de fait, cette littérature est un formidable champ d'expérimentation de nos possibles » (2010 : 18).

21. « Cette littérature a longtemps rêvé sur les prouesses que l'on peut attendre du progrès technique. On a pu voir les romans de Jules Verne, qui nous présentaient un futur technologique exaltant, comme une contribution capitale à l'idéologie du progrès. Lus par des enfants et de jeunes adolescents, ils renforçaient leur croyance dans les vertus de la science et de la technique. Or, dans les années soixante, de nouveaux thèmes infiniment plus inquiétants se sont imposés » (*ibid.* : 18).

côtoie le lecteur. Or, plus le monde dépeint est proche de ce dernier, plus ce qui est projeté inquiète, parce que le cours de l'évolution semble impossible à arrêter²².

Un tournant dans le genre se serait opéré au XX^e siècle, au moment où les techniques libératrices de l'être humain se seraient faites de plus en plus rares dans les œuvres écrites comme dans celles de type cinématographique. Auteur de science-fiction du XX^e siècle, Frédérik Pohl affirme ainsi qu'« une bonne histoire de science-fiction ne prédit pas l'automobile, mais l'embouteillage » (cité par Ertzscheid, 2017 : 25). C'est le progrès dans ses limites que dépeignent certaines productions du genre. Cet embouteillage, c'est-à-dire le moment où tout se bloque et où la « bonne marche du progrès » s'enraye, est d'autant plus inquiétant que les mondes présentés ressemblent à celui du lecteur. **La science-fiction est donc un genre, littéraire et médiatique, qui s'illustre par sa capacité à donner à voir et à stimuler la critique des progrès humains et des innovations techniques.** Qualifiée de « propédeutique », depuis qu'elle s'est en partie spécialisée dans la dystopie technologique, elle est chargée de critiques. Elle est ainsi propre à mettre en évidence les regards divers sur la machine numérique, puisqu'elle en exagère les effets et les performances. Songeons alors aux œuvres de Philip K. Dick, adaptées au cinéma par Steven Spielberg avec *Minority Report* ou en série, dans *Philip K. Dick's Electric Dreams*, à la série *Black Mirror*, ou encore au roman *Les Furtifs* d'Alain Damasio.

Bernard Girard et Corine Gendron, dans « Quand l'imaginaire produit du social » (2010), établissent la liste des thèmes d'un futur inquiétant traditionnellement abordés par la science-fiction. Parmi ces thèmes, ils distinguent la surpopulation inquiétante, les risques de catastrophe écologique et le danger des technologies. Ce dernier peut prendre les formes les plus variées, comme « des machines qui entrent en lutte contre l'homme » (18). Ils constatent depuis « les années cinquante et, surtout soixante [...] l'émergence d'une “mauvaise technologie” qui non contente de s'en prendre aux hommes détruit leur environnement et leur milieu de vie et les force à s'enfoncer sous terre, à aller s'installer sur d'autres planètes » (18-19). Les productions contemporaines s'inscrivent à la suite de ces thématiques. **L'interrogation des formes d'anthropologisation des dispositifs mobiles est alors abordée de façon oblique, ou plutôt se réalise aujourd'hui, dans la perspective d'au moins quatre critiques générales.** Pour le dire autrement, la part jouée anthropologiquement par les dispositifs mobiles n'est pas abordée en tant que telle, mais à travers le traitement de plusieurs critiques courantes de ces dispositifs :

- **Des rapports de prothèse au corps** : la science-fiction implique une pensée des dispositifs écraniques souvent proches du corps. Elle s'incarne dans l'imaginaire et dans le concept de « prothèse », qui circule dans le champ académique, social et fictionnel, fantasmant des formes de technologies mobiles dans un prolongement avec l'humain. Cette prothèse technologique serait en continuité du corps, jusqu'à se passer tout à fait d'écran et passe pour capable d'augmenter les

22. Pour Laurence Allard (2021), cette possibilité expérimentale de la science-fiction est particulièrement forte dans la série *Black Mirror* en ce que le futur qui y est présenté n'est pas possible, mais prévisible : « Si toute fiction représente un monde possible, *Black Mirror* est reçu comme proposant un monde prévisible. Le pouvoir transformateur de la fiction est ainsi détourné au profit d'un déjà là projeté qui par avance réduit à l'impuissance toute contestation possible » (1).

facultés. Puissantes, les interfaces tactiles constitueraient, dans ces imaginaires, des « composés prothétiques prolongeant nos facultés » (Candel, 2020 : 142), humaines, corporelles et cognitives.

- **La colonisation des espaces de vie** : le futur des interfaces a quelque chose de magique, de fascinant, mais aussi de totalitaire et de totalisant. Il devient également synonyme d'intrusion du marchand dans l'ordinaire et le quotidien. La technique se donne alors à voir dans la ville, sur les murs des immeubles, dans les magasins et dans les espaces semi-privés. Aucun lieu n'échapperait aux écrans, à leurs messages institutionnels ou marchands, ou à leur surveillance.

- **Un dépassement de l'humain par les machines et les algorithmes** : la technique est associée à des enjeux de pouvoir et elle est présumée capable d'asservir l'humain. Les dispositifs numériques passent, dans certains discours, pour être capables, à terme, de contrôler les existences et les usagers. Ce pouvoir reposerait notamment sur la puissance de calcul des algorithmes et leur opacité au service des industries qui les produisent.

- **L'addiction aux nouvelles technologies** : le social fait état d'une forme d'addiction au téléphone ou à certaines applications en particulier. C'est une représentation qui ressort des discours des usagers et des productions contemporaines. Les utilisateurs seraient « addicts » à leurs smartphones et à leurs applications, l'auraient toujours en main et seraient incapables de s'en passer.

Ces discours de science-fiction s'accordent donc sur la puissance des écrans tactiles et des dispositifs mobiles, qu'elle soit technologique, économique ou s'exerçant directement sur les individus. Ces productions discursives sont travaillées par des définitions différentes de l'anthropologisation de la technique. Elle est d'abord entendue comme évolution de l'être humain, avec des récits mettant en image la technique dans une extension du corporel. Ils présentent une forme de complémentarisation et d'égalitarisation des corps et des outils, une massification de la présence et de l'usage des écrans au quotidien et un perfectionnement du développement des algorithmes allant vers toujours plus de personnalisation. L'anthropologisation de la technique se comprend également comme un envahissement, par exemple de la ville ou de tous les espaces de vie. Enfin, elle se traduit par une interrogation sur les rapports de pouvoir, de savoir et de gouvernance, qui traversent la relation être humain-machine aujourd'hui.

Les discours de science-fiction se caractérisent, pour conclure, par des postures qui font cohabiter angoisse de l'avenir et fascination pour les technologies. Cette polarisation se retrouve dans les discours et les comportements : ils impliquent des positionnements archétypaux.

Des critiques qui engagent des rapports archétypaux à la technique

L'analyse des « techno-imaginaires » (Balandier, 1986) des écrans tactiles et du numérique rend manifeste la cohabitation de diverses approches concernant ces objets. Les discours autour de la technique sont en outre opératoires : ils préparent, en amont de l'usage, la réception de ces objets.

Chapitre 1

Ces représentations, qui accompagnent les innovations de l'écran, préfigurent ainsi certaines postures et attitudes face à lui.

Comme le fait remarquer Adrien Staii, cité au début de ce chapitre, la question des effets sociaux, anthropologiques et culturels des médias informatisés engage une polarisation des postures. Cette polarisation se retrouve dans les avis et les discours sociaux, où plusieurs façons d'envisager les rapports à l'écran s'affrontent idéologiquement. L'imaginaire de la prothèse, par exemple, implique des opinions contraires. Elle ne fait pas l'unanimité et donne lieu à des critiques passionnées, entre ceux qui rêvent d'une technique prothétique, comme les transhumanistes, ou, dans un autre registre, ceux qui refusent de se plier au « tout technologique ». Ces deux postures antagonistes louent l'incorporation des techniques, ou, au contraire, la rejettent en bloc. La prothèse, le développement des services que permet le mobile, ou encore le progrès des algorithmes engagent en général deux comportements archétypaux différents : la technophilie et la technophobie, ou encore, le technoenthousiasme et le technopessimisme. **La majorité des débats et des représentations du numérique s'inscrivent en effet dans cette dialectique d'opposition et d'opinions contraires.** Apportons une nuance en introduisant deux comportements plus ambivalents, mais tout autant communs.

Une idée fortement associée aux écrans et accordant tout le monde est celle du plaisir esthétique de leur « trituration » ou de leur « effleurement léger ». **L'écran tactile est perçu comme une extension, corporelle ou cognitive, comme quelque chose qui prolonge la main, au bout des doigts, et cela est plus qu'agréable : ce serait fascinant ou sidérant.** Cette représentation est fondée sur la performance même des objets. Le film *Minority Report*²³ de Steven Spielberg présente une vision enchantée des écrans mis en scène comme des objets « magiques ». C'est une des premières fois où, au cinéma, les écrans se manipulent du bout du doigt, d'un effleurement de leur surface, sont magnifiés, transparents, rapides et puissants. Ce récit fasciné a produit des formes d'enthousiasme vis-à-vis de la technique avec des scènes désormais ancrées dans l'imaginaire commun. Ce type de scène met en spectacle une forme de plaisir de l'agentivité, un plaisir lié à la réponse au geste et à l'œil de la surface transparente, tout en préparant une réception magique et plaisante de l'écran. Il y a en effet une forme de satisfaction à le voir répondre à la moindre commande, si bien que l'idée même d'écran et de sa pratique comme objet s'accompagnent souvent d'une idée de plaisir liée à sa manipulation.

23. Annexe 23 et Annexe 26.

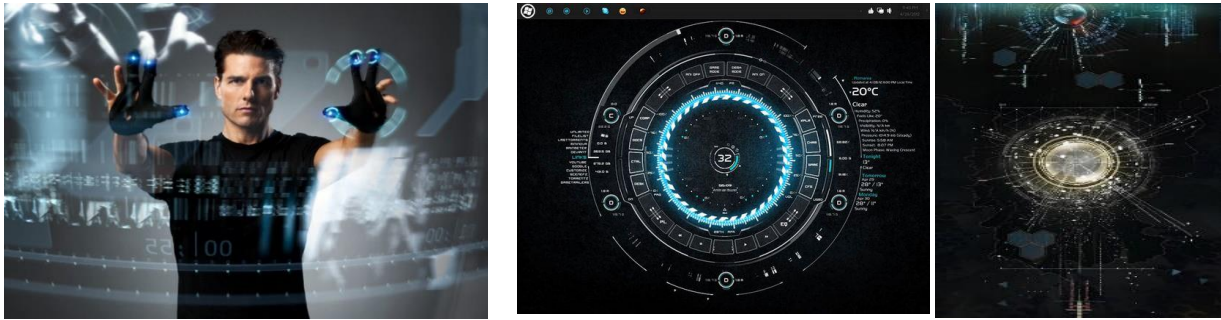


Figure 2. La manipulation canonique dans *Minority Report* (à gauche), source d'inspiration des *Future UI Interface* (à droite)

Les designers d'interface et d'expérience, dans les discours en ligne, se réfèrent par exemple aux écrans du film pour évoquer ce que devrait être, ou pourrait devenir l'écran à l'avenir en s'appuyant sur leurs prouesses techniques²⁴. Une esthétique semblable se retrouve dans les *Future User Interface* répertoriées et classées sur la plateforme Pinterest²⁵. De même, certains usagers, à l'instar de ceux interrogés, s'y réfèrent directement pour évoquer leurs propres imaginaires de l'écran. Par exemple, BC, à qui nous avons demandé à quoi lui faisait penser les écrans tactiles, a spontanément répondu ce film qui « l'avait marqué ». Le comportement archétypal est donc un plaisir à le manipuler, à le toucher, à le triturer.

Au fondement de ce plaisir se trouve un autre motif de l'écran, celui de la « transparence » qui semble également tiré de cette première représentation au cinéma. **Les écrans sont fantasmés comme transparents et cela participe de l'engouement à les prendre en main.** Un ensemble d'exemples extraits de séries et de films a été mis en corpus par un internaute en ligne²⁶ dont nous présentons deux extraits dans la figure ci-dessous. Dans ces trois figures (issues d'Avatar 1 pour les figures à gauche et d'Iron Man à droite), les écrans sont des surfaces sans support, translucides dans des tons bleutés, qui présentent de fortes ressemblances avec ceux de *Minority Report*.

24. Cf. **Annexe 23**. Par exemple, « *Minority Report* — 15 years later », par Jonathan Gorczyca, publié le 20/07/2017 (<https://medium.com/helm-experience-design/minority-report-15-years-later-328b15a7845a> — Consulté le 06/01/2018).

« *Minority Report* made today's technology possible, says production designer Alex McDowell », par Marcus Fairs, publié le 6/11/2015 (<https://www.dezeen.com/2015/11/06/minority-report-sci-fi-movie-steven-spielberg-future-of-technology-predictions-possible-production-designer-alex-mcdowell/> — Consulté le 06/01/2018).

« How 'Minority Report' has distorted our vision of interface design », par Amar Too, publié le 26/02/2013 (<https://www.theverge.com/2013/2/26/4031124/why-product-designers-hate-minority-report> — Consulté le 06/01/2018).

« Nous voulons faire de l'interface du film *Minority Report* une réalité », par Adrien Tsagliotis, mis à jour le 03/10/2016 (<https://www.journaldu.net/ebusiness/le-net/1185746-john-underkoffler-oblong-industries-interface-utilisateur/> — Consulté le 06/01/2018).

25. Cf. **Annexe 23**.

26. « Les écrans transparents dans l'imaginaire des films de science-fiction », par François Gazeau, publié le 20/04/2013 (<https://christophegazeau.wordpress.com/2013/04/20/les-surfaces-tactiles-transparentes-dans-limaginaire-des-films-de-science-fiction> — Consulté le 12/12/2022).



Figure 3. La transparence, une qualité associée à l'écran

Ce point conduit à un autre type de comportement, plus ambivalent vis-à-vis de l'écran. **Il s'agit d'un regard sur les dispositifs mobiles entre l'agacement, voire le rejet, et la fascination ou la curiosité : l'écran interpelle, engage, malgré soi, un élan vers lui**²⁷. D'un côté, leur présence excède, de l'autre, ils sont séduisants et attirants. La crainte de la technique s'accompagne alors également souvent d'une forme de soumission passive : l'utilisateur serait obligé d'accepter l'innovation technique et algorithmique, malgré des réticences effectives et des tentatives pour protéger ses données²⁸. C'est comme une résignation, un renoncement, vis-à-vis des configurations futures, toujours plus envahissantes, des applications mobiles et du traitement industriel des données personnelles. Ce renoncement est palpable dans l'acceptation souvent immédiate, presque par réflexe, des Conditions Générales d'Utilisation d'un site ou de l'autorisation des « *cookies* » de façon « automatique », c'est-à-dire sans les lire.

L'écran est, en conclusion, fantasmé, ancré dans des imaginaires et objet de représentations qui conditionnent les façons dont les dispositifs mobiles sont appréhendés. Ces discours accompagnent la commercialisation, la circulation et l'appropriation des écrans tactiles, et servent de référents pour les penser. L'expérience de ces dispositifs ne peut être vécue de façon neutre, puisqu'ils instituent d'emblée une approche fascinée, enjouée, agréable de l'écran, tout autant que critique et suspicieuse à son égard. Les imaginaires s'imposent comme un cadre de compréhension et de jugement.

Hétérogènes, les discours d'accompagnement des écrans et des dispositifs mobiles s'inscrivent, en conclusion, dans des rapports anxieux autant que fascinés. Ils portent sur des points précis de ces technologies et articulent divers sujets (rapport au corps, écran et algorithmes), apportant des éléments nécessaires à la compréhension des comportements face à ces objets. Ceux-ci répondent

27. Dans une scène de *Minority Report*, le personnage est interpellé par un écran dans un magasin Gap qui le « reconnaît » et lui propose son aide. Malgré le fait qu'il soit en fuite, il prend le temps de s'arrêter pour comprendre « ce qui » lui parle. De même, l'épisode « Nosedive » de *Black Mirror* montre peu de formes de résistances face à la machine. L'épisode montre la difficulté à obtenir une « bonne note » une fois que l'on est sous un certain seuil et comment ceux qui tentent de s'opposer à ce système s'en trouvent définitivement exclus.

28. Dans le film *Her* sont également palpables les renoncements collectifs et individuels face à ce type de fonctionnement insaisissable pour l'humain et dépassant son cadre de pensée.

au concept grec de *pharmakon*, à la fois remède et poison²⁹. Objets de séduction et de répulsion, ils passent pour utiles et nécessaires, tout en étant présumés aliénants³⁰. Comment expliquer cette ambivalence et que nous dit-elle de ces objets ?

Des objets au cœur d'un feuilleté de logiques

La critique des dispositifs mobiles dans les récits de science-fiction et dans le social porte, pour le dire rapidement, sur trois aspects. Elle vise d'abord les enjeux économiques : les dispositifs numériques et tactiles sont suspectés de capter les données des usagers pour les revendre à des acteurs divers pour des pratiques marketing ciblées. Elle vise ensuite les enjeux sociaux : les dispositifs numériques passent pour transformer les sociabilités ordinaires et ils proposent de nouvelles manières de faire société. Les critiques posent enfin la question du corps et de son traitement. C'est que les dispositifs numériques impliquent des enjeux de développement d'interface, d'ergonomie, de rapport à l'écran et de proximité corporelle. Trouvons un moyen de nous positionner en dehors de ces points de vue, de revisiter la façon dont nous avons l'habitude de les regarder.

Le *smartphone* se trouve en fait au cœur d'un feuilleté de logiques ou de couches, rendues manifestes par la diversité des récits évoqués. Ces couches sont sociales, culturelles, sémiotiques, technologiques et économiques³¹. La métaphore des « couches » permet alors de « démonter » ces objets pour « analyser en profondeur les contraintes qu'une société et qu'une époque imposent aux instruments les plus quotidiens » (Stourdzé, 1987 : 237, cité par Musso, 2020 : 117). Autopsiée, la machine à laver révèle des « couches successives, des personnages, des groupes, des acteurs, des intérêts et des panoramas imaginaires » (*ibid.*). Cette démarche croise plus précisément celle du médecin légiste qui, une fois un individu décédé, traque les indices de la cause de la mort et les modalités de la vie du défunt ; ou bien celle de l'archéologue qui retire les différentes strates pour dévoiler les conditions dans lesquelles a évolué un être vivant. **Ces couches, composant divers aspects de ces objets, se retrouvent l'une après l'autre éclairées par ces diverses critiques.** Elles sont toutes l'enjeu de logiques pragmatiques, symboliques et de rapports de pouvoir.

La diversité de ces couches apporte des éléments pour la compréhension des postures antagonistes et archétypales mises en lumière. Ce phénomène n'est pas propre aux objets qui nous intéressent : « [L]es représentations sociales d'une même technique sont souvent contradictoires. Différents imaginaires produisent des visions du futur contrasté » (Flichy, 1995 : 199). Selon la façon et selon qui les observe, certains traits spécifiques des dispositifs numériques et mobiles sont accentués. **Ceci explique qu'une vision craintive et inquiète de la technique cohabite avec un rapport euphorique et enthousiaste, confiant dans les nouvelles technologies et passionné par les innovations.** Si elles sont tour à tour fantasmées comme augmentant les potentialités de l'humain,

29. C'est l'une des thèses principales de Bernard Stiegler (2007).

30. Cet aspect-là est pris en charge et théorisé par les approches académiques en SHS.

31. Cette notion d'objet sédimenté dans des couches nous conduira à avancer les concepts de « contexte » et de « médiation » dans le **Chapitre 3**.

comme machine un peu magique et comme agent personnifié produisant du réel et le contraignant par la force des algorithmes, c'est que tout dépend du point de vue qui s'exprime, de la couche où l'énonciateur se situe et de celle qu'il regarde. C'est la question du contexte d'énonciation et d'action. Cette ambivalence des postures mène à une forme de « schizophrénie » (Ertzscheid, 2017 : 22) généralisée. Injonctifs et manichéens, ces discours prennent en étau les usagers. Aucun toutefois n'est faux, ou plus vrai qu'un autre.

Enfin, malgré la peur qui les entoure, les dispositifs mobiles sont adoptés par les utilisateurs, souvent même avec empressement. **Cela, parce qu'ils servent plusieurs enjeux, qui ne se limitent pas à ceux des concepteurs qui les produisent.** Or les critiques ont tendance à mettre de côté cette dimension pragmatique des technologies et à poser dessus un regard subjectif. Ils ne disent pas non plus comment faire pour éviter les catastrophes annoncées. Le constat est brutal et relayé par les médias et le social, sans proposer de solution aux problèmes posés.

C'est, pour résumer, une suspicion d'agentivité dont sont taxés les dispositifs mobiles, dans différents domaines. Le terme de « feuillets », de couches, de plans, ou de contextes, permet de rendre compte et de penser le rapport entre les imaginaires, les discours et les usages. Toutefois, ces critiques discursives ne sont pas suffisantes pour comprendre leur anthropologisation. Passons aux approches en SHS qui font également la critique des dispositifs.

2. Des approches en SHS non spécifiques

Les sciences sociales proposent des éclairages conceptuels et méthodologiques pour la compréhension du fonctionnement technique et social des dispositifs numériques et tactiles. Leurs manières de dénaturiser les artefacts et d'analyser leurs façons de s'immiscer dans le quotidien nous permettent d'appriivoiser les objets de la recherche. Les SHS fournissent alors un cadre pour mettre au jour les rapports de pouvoir en jeu. Les approches dites « technophobes » (dans un sens non péjoratif ou vernaculaire, au sens de « technocritique »), celles du « dispositif » ainsi que les recommandations engagées de la *littérature* numérique et de l'étude des usages apportent des pistes partielles pour se réappropriier le numérique.

Dépasser la « technocritique » pour ne pas désespérer

Un grand nombre d'auteurs ou de penseurs ont interrogé le rapport de l'humain à ses techniques. Nous faisons référence aux théoriciens et philosophes regroupés sous l'expression générale de « critique technophobe » (Jacques Ellul, Ivan Illich, Gilbert Simondon ou encore Gunther Anders). Ces auteurs offrent un cadre notionnel et problématique porteur, mais cette technocritique est cependant limitée pour comprendre les phénomènes d'anthropologisation du numérique et de ses objets.

Les penseurs rassemblés sous le terme de « technophobes » ou « technocritiques » se retrouvent notamment autour de la notion d'aliénation. Leurs textes portent en effet sur les modalités et les enjeux d'une subordination de l'humain par les outils et les machines. Les techniques sont, de ce point de vue, scrutées et analysées dans leurs manières de dresser l'humain. L'horizon négatif étant l'inversion du rapport de force entre l'individu et ses machines. Pour ces discours, la machine ou, dans certains cas précis, l'ordinateur, ne sont pas en eux-mêmes des objets aliénants : c'est dans les façons dont ils sont utilisés, investis et mis au service de projets à vocation économique ou disciplinaire qu'ils se révèlent néfastes. L'intention des producteurs de ces machines ne serait pas d'asservir celui qui en use, mais quelque chose dans leur déploiement contraint l'être humain qui l'utilise. Cette aliénation, qui repose sur des systèmes et des processus complexes, constitue un premier cadre d'interrogation pour les médias informatisés. D'ailleurs, Serge Abiteboul et Gilles Dowek (2017) expriment la même idée aujourd'hui, en informatique, au sujet des algorithmes : « Les algorithmes peuvent conduire au pire comme au meilleur, mais nous ne devons jamais oublier qu'ils n'ont, en eux-mêmes, aucune intention. Ils ont été conçus par des êtres humains. Ils sont ce que nous avons voulu qu'ils soient » (8).

Pour Gilbert Simondon, les sources de l'aliénation par la technique se situent dans le manque de savoir sur son fonctionnement. Obscure, mystérieuse ou ignorée par la culture en général comme par les êtres humains qui l'utilisent en particulier, la technique est asservissante dans ses usages, mais non dans l'absolu :

La plus forte cause d'aliénation dans le monde contemporain réside dans cette méconnaissance de la machine, qui n'est pas une aliénation causée par la machine, mais par la non-connaissance de sa nature et de son essence, par son absence du monde des significations, et par son omission dans la table des valeurs et des concepts faisant partie de la culture (Simondon, 1958 : 10).

Selon Simondon, moins l'utilisateur possède de savoir sur l'objet, plus celui-ci est dit « fermé ». Manipulables « à la surface » de l'écran, les dispositifs mobiles répondent alors à la typologie des objets « fermés », relèvent de la boîte noire ne permettant pas de « lire en [elle] l'opération conductrice » (Ferrarato, 2019 : 28)³². **En cela, les dispositifs mobiles sont des « protocoles qui s'avancent masqués » (*ibid.* : 4) : leur masque est celui du divertissement, de la magie et de valeurs associées, telles que la transparence et l'immédiateté.** Le commun des usagers n'a en effet pas accès à l'intérieur des dispositifs et connaît encore moins leur fonctionnement. Le numérique doit, de ce point de vue, se comprendre comme un « milieu technique » dans lequel baigne l'individu, et avec lequel il entretient un rapport, conditionné par l'habitude. Cette approche ne rejette pas l'objet technique, elle invite à le placer en perspective de ses usages et de ses contextes d'appropriation.

32. Plus précisément, sur l'opposition objet ouvert/objet fermé, Coline Ferrarato, en philosophie, explique que : « Tandis que l'objet ouvert permet la connaissance des schèmes techniques et autorise la reprise, l'objet fermé stérilise tout rapport à l'objet ; il clôture une bonne fois pour toutes sa technicité et favorise l'inculture à son égard. L'objet fermé est une des causes du divorce entre technique et culture (2019 : 28).

Ivan Illich, ensuite, dans une perspective de libération, a proposé un concept pour s'opposer à l'aliénation et à l'asservissement machinique : la « convivialité ». Il s'intéresse à l'industrie, dans un registre techniciste et institutionnel. Sa critique est radicale : nous vivrions une « crise planétaire » ([1973] 2014 : 26). Il fait le constat d'un dévoiement, par la société industrielle, des outils technologiques et financiers. L'économie capitaliste, en soutien de ce système, aurait détourné la technologie pour servir une surproduction et une suractivité de l'humain aux dépens de ses intérêts. Sa perspective est celle de la reconstruction de la relation de l'homme aux machines et il propose, pour ce faire, une société et des outils « conviviaux »³³. L'outil convivial préserverait et favoriserait le développement de celui qui l'utilise, il est à lier avec l'intentionnalité de son usager et son contrôle :

Dans l'échec de l'entreprise moderne, à savoir la substitution de la machine à l'homme. Le grand projet s'est métamorphosé en un implacable procès d'asservissement du producteur et d'intoxication du consommateur. La relation de l'homme à l'outil est devenue une relation de l'outil à l'homme (*ibid.* : 26-28).

La convivialité, c'est ce qui permet de reprendre le grand projet, de rétablir un rapport de contrôle sur les moyens de production et sur le rapport aux outils. Contemporain des premiers appareils portables, Illich a émis à leur encontre une critique vive. Le téléphone est décrit comme un outil à l'origine convivial, mais qui aurait perdu sa vocation en ne permettant plus à l'être humain d'étendre ses possibles :

Quand une population entière se laisse intoxiquer par un usage abusif du téléphone et perd ainsi l'habitude d'échanger des lettres et des visites, l'erreur tient à ce recours immodéré à un nouvel outil, convivial par essence, mais dont la fonction est dénaturée par une fausse extension de son champ d'action (*ibid.* : 485).

Le téléphone est jugé « toxique », « abusif » et trompeur. **À travers le concept de « convivialité », ce sont les rythmes d'usage, la relation aux écrans, et ce qu'ils engagent comme manière de vivre qui doivent être interrogés.** Illich permet une réflexion dynamique, tournée vers ce qui serait souhaitable. Il offre les conditions d'une critique « constructive » des interfaces au sens où il équipe le regard pour penser une relation être humain-machine bénéfique pour l'usager.

Terminons par une approche du numérique moins portée sur les objets que sur les discours qui les entourent et qui cherche à déconstruire ceux produits par les grandes industries du numérique. L'auteur russe Evgeny Morozov s'intéresse aux enjeux sociaux et politiques de la technique : dans son essai *Pour tout résoudre, cliquez ici* (2014), il s'attaque aux industries de la Silicon Valley pour dénoncer leurs manières de faire. Il se positionne contre les discours émis par ces acteurs, qui prônent le « solutionisme technologique », c'est-à-dire qui affirment que la technique résoudrait tous les problèmes. Cette troisième voie porte donc sur les productions discursives des GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft) qui chercheraient à faire croire qu'ils vont régler tous les problèmes humains dans un registre particulier, celui du « techno-enthousiasme ». Bien que

33. La « conivialité » s'applique à la société, à la relation à l'outil ou encore à l'outil lui-même : « Conviviale est la société où l'homme contrôle l'outil » (Souchier, 2020 : 97).

cette critique s'intéresse moins que les précédentes à l'anthropologisation des techniques, elle montre comment ces processus s'opèrent : **les dispositifs mobiles sont amenés et diffusés par des acteurs identifiables qui produisent une matérialité discursive analysable qu'il faut déconstruire**. Evgény Morozov approche donc, sans le vouloir, l'anthropologisation des techniques. Il montre que, si elle peut sembler en apparence automatique ou naturelle, elle est au contraire bien forcée par les grandes industries. Il oriente le regard vers les productions discursives des constructeurs de logiciels et de services et montre que c'est par leur déconstruction que peut s'opérer et la critique.

Ces trois cadres théoriques posent des bases solides pour une critique des nouvelles technologies. Toutefois, ils n'expliquent pas le propre de la « déprise » opérée par les écrans tactiles et les industries. Ils n'apportent pas d'élément quant à la compréhension de la façon dont les dispositifs mobiles s'incorporent au social, à la culture et à l'humain. C'est la notion de « dispositif » qui permet de s'en approcher.

La critique limitée du « dispositif » et ses réactualisations

Dérivé du latin *dispositum*, de *disponere* (disposer), le dispositif est étymologiquement un « ensemble d'éléments ordonnés en vue d'une certaine fin »³⁴. C'est dans ce sens que le terme a été employé jusqu'ici. Nous allons à présent questionner le mobile et son écran tactile comme dispositif foucauldien, comme d'autres l'ont déjà fait en SIC ou en dehors. La notion de « dispositif », tel qu'elle a été conceptualisée par Michel Foucault, trouve en effet, avec le numérique, des actualisations qui en permettent des critiques pertinentes.

Foucault (1975) a intégré à la notion de dispositif des éléments de nature très hétérogène en le définissant comme composé d'éléments matériels (comme des bâtiments), immatériels (tels que des prescriptions, des lois, des réglementations), des imaginaires et des techniques. Il l'a, de la sorte, inséré dans des jeux de pouvoir et de savoir. **Pertinent pour penser les smartphones et leurs potentialités aliénantes, le concept de « dispositif » demande alors de considérer toutes les couches qui les composent et d'intégrer à l'analyse un ensemble d'éléments**. Dans cette perspective, les dispositifs mobiles sont composés de technique, d'un écran tactile et d'une application logicielle. Il ne faut pas pour autant les limiter à leur dimension matérielle, car tout un ensemble de discours, de pratiques et d'imaginaires les accompagne. Ces discours sont donc culturels, sociaux, médiatiques et professionnels³⁵. Les applications mobiles sont en outre régies par un ensemble de normes techniques, de développements, de brevets et de mises à jour. Les acteurs les plus importants de ce marché sont les grandes industries du numérique. Le nombre de constructeurs de logiciels est limité (iOs, Apple et Android détiennent la majorité du marché) et ils ont leurs propres systèmes d'exploitation pour le développement de ces applications mobiles. Ces normes reposent sur des manières de faire techniques, culturelles et professionnelles, et se diffusent

34. Définition du Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales — entrée « Dispositif ».

35. Nous reviendrons dessus dans le **Chapitre 3**.

Chapitre 1

à travers tout un discours de « bonnes pratiques » qui circulent parmi les concepteurs, sur les sites dédiés au développement ou dans les blogs spécialisés.

Foucault a contribué à l'élaboration des problématiques spécifiques aux SIC et aux SHS en général. La notion de « dispositif » est centrale dans la pensée contemporaine des objets numériques et des médias informatisés : elle permet la mise au jour des enjeux d'autorité et de domination dans les processus communicationnels. Ce qui intéresse Foucault, ce sont ces rapports de pouvoir exercés sur les individus par les institutions. L'incorporation et la normalisation par le sujet humain du social et de ses règles le conduisent à analyser des dynamiques relatives aux cadres proposés par les gouvernements. Le cadre est ici différent, puisque ce sont les grandes entreprises de la technologie. Les lieux de pouvoir et de contrôle ne sont alors pas des lieux physiques et institutionnels (tels que la prison ou l'asile), mais des objets et des grandes entreprises privées. En cela, la pensée du dispositif demeure un cadre heureux pour se saisir de ces objets et interroger leur effectivité, mais pas une notion suffisamment fine. Il déconsidère de surcroît toute la dimension de l'usage de ces dispositifs.

Le philosophe italien Giorgio Agamben s'appuie sur le concept foucauldien pour affirmer l'aliénation de l'humain par les dispositifs qu'il élargit à :

Tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer ; d'intercepter, de modeler, de contrôler, et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants (Agamben, 2014 : 31).

Il ouvre la liste des dispositifs à de nombreux objets du quotidien et les distingue par leur capacité à contrôler et à réguler les comportements, à produire des « subjectivations », soit à contribuer au développement du sujet humain. **Giorgio Agamben propose une approche plus fine des pratiques individuelles et des enjeux humains des dispositifs : à partir de sa définition, les objets les plus usuels engagent des rapports de force et de pouvoir sur les corps, et il inclut les téléphones portables dans la liste des exemples (avec par exemple le stylo, la cigarette ou l'écriture).** Cette analyse par les corps disciplinés et capitalisés est pertinente pour les objets soumis à l'étude, en ce qu'elle s'intéresse aux mêmes objets. Elle reste toutefois, nous allons le voir, limitée.

Une troisième approche permet de penser les jeux de pouvoir qui traversent les dispositifs modernes, par l'introduction de l'utilisateur dans le raisonnement. Le projet « d'anthropologie de notre être dans le monde » de Maurizio Ferraris (2016) met les dispositifs en relation avec leur réalité sociale et le vécu des usagers. Il s'intéresse aux dispositifs comme instruments de communication, à la façon dont ils « mobilis[ent] » (8), en s'appuyant sur des concepts propres aux SIC et à l'économie des industries du numérique. **Maurizio Ferraris inclut dans l'analyse aussi bien les dispositifs mobiles de communication que les mobilisés, ceux qui les utilisent et ce qu'il appelle la « militarisation », soit le contexte lui-même.** Il opère, ce faisant, une démarche de contextualisation absente chez Agamben. Il considère en outre les dispositifs comme des machines à produire des « documents » et pour cela introduit la notion de « mémoire », c'est-à-dire

d'enregistrement de la machine. C'est dans cette capacité de « mémoire » qu'il localise le pouvoir des *smartphones* :

Ce qui relie des phénomènes aussi disparates que la militarisation et la médiatisation, c'est l'enregistrement. Le trait distinctif de « armes » (ARMI) — les philosophes diraient leur *eidos* —, c'est le fait de posséder une immense capacité d'enregistrement, qui les rend infiniment plus puissantes que les dispositifs techniques qui les ont précédées (*ibid.* : 35-36)

Il introduit en plus la notion de « travail » en s'intéressant aux e-mails, à ce que ceux-ci font faire, et à comment ils mettent à la tâche les individus amenés à répondre aux sollicitations des courriels à toute heure, par exemple, du jour et de la nuit. Ce travail réalisé en dehors des heures habituelles n'est pas reconnu ni rétribué (*ibid.* : 20-21). Mais cette idée de dispositifs transformant les modalités de travail se concentre sur la question spécifique des courriels dans un cadre de travail salarié. Bien qu'également déterministe, centrée sur la seule dimension mobilisatrice des dispositifs mobiles³⁶, l'approche de Ferraris propose des pistes pour élargir la réflexion aux modalités du numérique.

Ces critiques, si elles proposent toutes des notions essentielles pour interroger l'anthropologisation des *smartphones*, n'apportent pas d'éléments de compréhension immédiats. Ce n'est pas le sujet de ces auteurs qui, parfois, n'ont d'ailleurs pas connu ces objets. Elles induisent en fait une perspective large des dispositifs, sans entrer dans le détail du mobile : on ignore comme les dispositifs particuliers que sont les *smartphones* et leurs applications fonctionnent. **Or, ce que nous souhaitons comprendre, c'est ce qui se passe précisément dans et au moment de l'usage.** Giorgio Agamben par exemple ne dépasse pas le rapport fonctionnel à la technique alors que c'est justement d'une façon non instrumentale qu'il faudrait l'envisager. Quelque chose se joue dans l'usage des écrans et des applications, qui dépasse la seule médiation technique.

Avec la pensée du dispositif, tout le contexte de l'usage est donc laissé de côté dans une approche déterministe. La proposition de Giorgio Agamben de déconnexion brutale et totale n'est enfin ni tenable, ni généralisable dans le contexte numérique contemporain :

Vivant en Italie, c'est-à-dire dans un pays où les gestes et les comportements ont été refaçonnés de fond en comble par les téléphones portables, j'ai fini par nourrir une haine implacable pour ce dispositif qui a rendu les rapports, entre les personnes, encore plus abstraits. Même si je me suis surpris à me demander plusieurs fois comment détruire ou désactiver les téléphones portables, mais également comment éliminer ou tout au moins punir et emprisonner ceux qui continuent de s'en servir, je ne crois pas qu'on puisse trouver là la bonne solution (*op. cit.* : 35-36).

Il le reconnaît lui-même : la déconnexion forcée n'est pas une solution envisageable.

La pensée du dispositif impose *in fine* une forme de déterminisme technologique et de technophobie qui ne laissent pas de possibilité de sortir de l'aliénation. La seule issue serait de débrancher les

36. Son sujet en effet n'est pas le dispositif mobile, mais l'objet qu'il a élaboré, les ARMI. Il propose cet « acronyme pour désigner de façon générique les terminaux de mobilisation : Appareils de registration et de mobilisation d'intentionnalité » (Ferraris, 2016 : 9).

Chapitre 1

smartphones, ou leur non-usage. Enfin, les SIC ont proposé plusieurs approches, théoriques et pragmatiques, pour dépasser les critiques présentées.

Des approches libératrices en SIC ?

Les SIC ont proposé de donner un rôle à l'utilisateur, et plus largement, l'ont remis au centre. Plus précisément, deux approches, la *littératie* numérique et la théorie des usages, offrent des voies pour penser les possibilités de liberté et la reprise en main de la technique.

La *littératie* numérique opère pour commencer une critique pratique. Elle suggère l'éducation aux médias afin de se les réapproprier, définissant la culture numérique comme pratique d'écriture et de lecture. Pour retrouver de l'autonomie face à la technique, ses théoriciens³⁷ avancent donc l'enseignement du numérique. C'est une première façon d'« ouvrir », suivant la terminologie simondonienne, ces objets. Selon Olivier Le Deuff (2012), elle passe par un apprentissage du « texte » pour comprendre comment le numérique fonctionne et non uniquement être capable de l'écrire :

Le concept est importé du monde anglo-saxon avec une transition opérée notamment par les québécois pour l'adapter en langue française. L'usage du terme de littératie implique un lien avec l'écriture et les rapports que la culture entretient avec la raison graphique. Mais il ne faudrait pas voir dans la littératie une vision simplement basée sur l'alphabétisme, mais bel et bien sur le concept de texte tel qu'il est défini par Yves Jeanneret (2).

L'enseignement implique le développement des compétences, des savoirs, des savoir-faire et des capacités de critique et de réflexivité des individus. Les auteurs de cette théorie militent ainsi pour un apprentissage du texte numérique, ou du numérique comme texte. Ils proposent, par exemple, de façon très concrète, d'« enseigner la publication » (Ertzscheid, 2012). La *littératie* serait un enjeu de citoyenneté, d'exercice de droits et de devoirs qui demande de se former et de former son attention. **C'est dans cette formation et dans celle des procédés de partage, de diffusion et de publication que se trouverait une réappropriation des techniques.** L'enjeu de ces chercheurs en SIC est pratique : ils visent la diffusion des savoirs et la formation des citoyens usagers.

Cette approche a toutefois ses limites, qui sont notamment pratiques :

L'institution éducative n'a ni eu le temps ni les moyens de s'adapter à la nouvelle donne. Les temporalités de l'industrie, de la technique, du marketing ou des médias ne sont pas de même nature que celles des usages et des pratiques, de la culture ou des institutions. (Souchier *et al.*, 2019 : 42).

Dans le contexte social, technique, culturel et politique de l'urgence dressé par Harmut Rosa (2012), l'apprentissage de la *littératie numérique* échouerait du fait de l'incapacité de l'école à suivre le rythme

37. Beaucoup d'approches de la *littératie* numérique cohabitent. Les solutions préconisées dépendent du pays, des compétences des sujets, des besoins et des thématiques abordées. Elles dépassent largement les diplômes actuellement délivrés aujourd'hui au collège et au lycée en France au sujet de la maîtrise des outils informatiques.

de développement des nouvelles technologies. En témoignent les initiatives de formations en cours. Une seconde limite concerne son prisme, centré sur l'utilisateur. **Si cette proposition prend en compte les enjeux politiques de l'usage et le fonctionnement économique de l'industrie numérique, tout ne se joue pourtant pas dans l'écran.** Ou plutôt, maîtriser le numérique comme culture écrite est bien une première étape pour regagner en liberté, mais ce n'est la seule. Par exemple, cette théorie laisse de côté les enjeux relatifs à la corporalité et à l'intimité, ou encore, à l'économie des médias informatisés. La question du pouvoir de l'utilisateur ne peut se résoudre avec cette unique proposition. Pour cela, nous proposons de dépasser le seul usage du texte pour l'ouvrir à la matérialité de ces objets.

Les SIC opposent également aux critiques du dispositif l'étude des usages (Jaques Perriault, Josiaë Jouët, Patrice Flichy). Né dans les années 1980 en France, ce courant académique a redonné une liberté à l'utilisateur, en lui reconnaissant une créativité dans sa réception de la technique. Observant la réalité des pratiques des dispositifs, ses théoriciens ont mis en évidence les libertés des publics dans leur réception des artefacts et leur capacité à contourner les usages prescrits par les objets et les discours. Cette créativité agit comme mode d'appropriation et le détournement d'usage comme une forme de liberté. **Concernant les dispositifs mobiles, les usagers d'un service ou les utilisateurs d'un objet peuvent effectivement faire preuve d'une « créativité » ordinaire : ils agissent pour certains un peu autrement que selon ce qui a été prévu par la conception.**

Par exemple, l'application Tinder peut être utilisée pour « passer le temps », « s'amuser entre amis », plutôt que pour un projet de rencontre comme il a été prévu. Instagram peut aussi servir à préparer des achats par la consultation d'articles en ligne. L'algorithme peut pour cela être utilisé à des fins de « meilleur *retargeting* ». Les usagers essaient en effet quelquefois de lui apprendre leurs préférences. Il s'agit d'un jeu sur les modalités d'« apprentissage automatique » (Abiteboul et Dowek, *op.cit.* : 22). Certains utilisateurs ont bien compris la capacité d'entraînement des algorithmes qui, « comme un boulanger apprend de son travail et s'améliore chaque jour, [peuvent] apprendre de la répétition d'une même tâche et s'améliorer » (23). La fonction « appareil photo » peut quant à elle être utilisée pour garder en mémoire un ticket de vestiaire, plutôt que pour immortaliser un portrait ou un paysage. Ces créativités sont réelles. Les industries derrière ces applications ne sont pas sans les ignorer et même, quelques fois, les favorisent³⁸.

Au regard du fonctionnement technique et industriel de ces dispositifs, la critique montre cependant ses limites. Certes, les plateformes laissent une possibilité de « braconnage » qui « consiste à apprendre ou asservir la routine algorithmique » (Ertzscheid, 2015). Cela revient, comme nous venons de le voir, à essayer de faire apprendre ses propres goûts à la machine ou faire en sorte qu'elle suggère une classe de profils, de liens, de contenus thématiques. Toutefois, « si le braconnage reste possible, il l'est dans les limites de plus en plus restreintes, de plus en plus

38. C'est un phénomène déjà repéré, par exemple, par Perriault qui, lorsqu'il s'intéresse aux usages du Minitel, s'aperçoit que l'industrie a rapidement récupéré, outillé et industrialisé, le braconnage des « échanges interpersonnels » qui n'avaient pas été prévus à ses débuts. Les mises à jour successives et les applications nouvelles répondent, reprennent et développent les usages divers.

complexes et de plus en plus coûteuses cognitivement » (*ibid.* : 157). Pour jouer avec les marges laissées par le dispositif, l'utilisateur doit s'approprier l'algorithme ou ne pas faire ce qui a été prévu. Il doit donc posséder une bonne partie de cette *littératie* numérique. Or les lois algorithmiques de publication et de circulation des contenus ne sont pas accessibles à tous, si bien que le braconnage est finalement limité. En plus, au regard des normes de ces dispositifs, explorer leurs marges est difficile. **Ainsi, malgré toute sa pertinence, nous voyons là un manque dans la théorie des usages, du fait des spécificités de l'industrie numérique, qui ne peut être comblé par la « créativité » des usagers.** En outre, le détournement d'usage ne « compte pas pour la machine », qui continue de fonctionner et cela ne change pas grand-chose d'un point de vue économique. De la sorte, le braconnage est finalement très limité. Ou plutôt la « créativité » des usagers, telle que la pense la théorie des usages, n'implique pas de valeur produite par ces mêmes usages. Par exemple, qu'un utilisateur de l'application Tinder la considère comme une médiation amoureuse ou comme passe-temps, revient au même, d'un point de vue algorithmique et économique, qu'un usage de rencontre : l'application enregistre ses choix, sa géolocalisation, se met à jour.

Enfin, Divina Frau-Meigs a proposé une réactualisation de la notion de dispositif particulièrement heuristique. Dans *Penser la société, dispositifs et usages* (2007), elle propose d'interroger l'écran comme objet, à travers le prisme des notions de « dispositifs », « artefact » et « interface ». Elle fait le constat d'une mutation dans le social. Ce qui l'intéresse, c'est cet « article familier de notre culture matérielle et son impact sur notre culture visuelle » (7). Elle élève au statut d'objet de recherche l'écran et suppose qu'il opère des transformations culturelles et anthropologiques. Sa démarche s'apparente à celle de l'interrogation de l'« infra-ordinaire » (Souchier, 2012b). **Le cadre notionnel qu'elle pose est essentiel et ouvre des perspectives**³⁹. D'une part, on retient sa définition du dispositif : parler de dispositif écranique, c'est interroger le « cadrage médiatique et cognitif socialisé » (Frau-Meigs, *op. cit.* : 91). D'autre part, elle pose qu'on ne peut penser l'écran comme dispositif, indépendamment de ses dimensions artefactuelles (l'ingénierie sur laquelle il repose) et d'interface (la façon dont il est appréhendé par la réception).

Plus précisément, en sociologie des médias, elle cherche à saisir cet objet, si familier qu'il en devient transparent (*ibid.* : 7), dans sa matérialité et dans ses aspects techniques, sociaux, corporels et cognitifs :

Pourquoi et comment l'écran dynamique a-t-il acquis le statut hégémonique [...] qui semble se renforcer ? [...] En quoi peut-il être considéré comme un artefact cognitif, qui prolonge et modifie les formes de la représentation ainsi que le registre de l'image [...] ? Comment son potentiel disruptif est-il identifié et canalisé par les acteurs impliqués ? En quoi la mutation actuelle de l'écran continue-t-elle cette évolution tout en lui posant de nouveaux défis culturels ? (*ibid.* : 8).

39. Divina Frau-Meigs présente ainsi « trois modes d'existence de l'écran dynamique comme signe : celui de l'artefact qui permet de penser la dimension ingénierique ; celui du dispositif qui interroge le cadrage médiatique et cognitif socialisé ; celui de l'interface qui convoque en particulier la question des publics. L'auteure ouvre alors une quatrième perspective, proposant un dernier mode : la prothèse, qui va de l'analogie originelle de l'écran avec l'œil humain aux progrès récents des nanotechnologies (Bonaccorsi, 2011 : 123).

Elle analyse l'écran en vue d'apporter des éléments de compréhension à son pouvoir représentationnel — en d'autres termes, sa capacité à former, forger et façonner le regard que l'utilisateur porte sur le monde. Elle interroge son statut prépondérant et dominateur au quotidien pour faire la critique de sa capacité à induire des mutations d'ordre anthropologique.

Divina Frau-Meigs ne s'intéresse en revanche pas à l'écran tactile en particulier. C'est celui de la télévision et celui de l'ordinateur qui sont ses objets. Par ailleurs, sa perspective est la notion de prothèse. De ce point de vue, nous nous situons un peu en deçà de ces réflexions. C'est que, les écrans tactiles passent pour être une technologie intime, intégrée, incorporée et indispensable à l'utilisateur : il ne pourrait plus s'en passer, à l'instar d'un « doudou »⁴⁰ ou d'un nouvel organe qui prolongerait la main. **Plutôt que de penser par le paradigme de l'hybridation ou de conjecturer sur le devenir prothétique des machines, nous proposons celui de la relation, du rapport entre l'homme, l'écran et les dispositifs, tel qu'il est et tel qu'il s'actualise.** En cela, la perspective est justement la critique de la notion de « prothèse », initiée par Marshall McLuhan (1968) et qui traverse les disciplines académiques et les champs de recherches sur le numérique, comme les discours contemporains fantasmant une technique dans le prolongement de l'humain. Il faut comprendre ce qui se joue dans ce prolongement, notamment des facultés humaines, par les technologies mobiles et tactiles.

Pertinentes sur bien des aspects, aucune des critiques ne parvient cependant à expliquer tout à fait comment les applications mobiles s'incorporent au social, notamment parce qu'elles n'articulent pas le « dedans » au « dehors » de ces objets. C'est au niveau de l'écran, à l'interface entre les deux que nous proposons de situer notre regard. **L'étude des médias informatisés doit, par suite, passer par la mise en relation des objets, des situations et des acteurs qui les actualisent.** Pour comprendre les processus économiques, sociaux et politiques des écrans, il faut opérer un mouvement de mise en relation du fonctionnement technique et du fonctionnement social de ces objets, articuler ensemble plusieurs dimensions, les différents « feuillets » qui le composent et rendus manifestes par les discours.

Le panorama des approches critiques en SHS et en SIC des dispositifs mobiles constitue, pour finir, un point de départ pour les saisir, les problématiser, et commencer à bâtir un cadre théorique. Il dévoile la pluralité des enjeux qui les traversent. Ces diverses approches dessinent des territoires de questions, mais en laissent d'autres de côté. Comme le souligne Gaston Bachelard, « la connaissance du réel est une lumière qui projette toujours quelque part des ombres » ([1938] 2011). À ce jour, on connaît un certain nombre de choses à l'égard des *smartphones* et de multiples dimensions sont explorées, souvent séparément. Pour comprendre comment ils s'incorporent au social, nous proposons d'observer comment l'usage effectif et la réalité des pratiques rencontrent les dispositions techniques de ces objets.

40. Le « doudou » est un discours rattaché au mobile, fondé sur une approche sociale de la psychanalyse, bien que de nombreux scientifiques se soient, à l'instar de Serge Tisseron, opposés à cette représentation. Cf. « Non ! Le téléphone mobile des adolescents n'est pas leur doudou », par Serge Tisseron, publié 8/01/2013 (<https://sergetisseron.com/blog/non-le-telephone-mobile-des/> — Consulté le 12/01/2023).

3. Les gestes de manipulation : un pivot intéressant

Cet état des lieux des discours sociaux et académiques nous conduit à explorer une catégorie en apparence nouvelle, les gestes typiques des interfaces tactiles. Cette proposition repose sur un refus de considérer qu'ils sont neutres et passe par la mise en place d'une terminologie spécifique, mais pas tout à fait néologique. Ce sont des gestes qui s'inscrivent à la croisée d'intérêts divers et les nommer permet de mettre en évidence des phénomènes ambivalents.

Recruter des notions

Ce qui est proposé à l'analyse, ce sont des objets « triviaux » au sens où ceux-ci sont ordinaires, mais aussi au sens où ils circulent entre les dispositifs, les productions, les discours et les espaces (Jeanneret, 2014). Il s'agit, par exemple, du glissé horizontal pour faire passer les profils dans Tinder, du « tap » pour partager un contenu ou enclencher un bouton ou du glissé vertical sur l'écran pour faire défiler un fil d'actualité dans un « réseau social ». Parler de « manipulation » n'est pas pertinent, il faut redécouvrir ces gestes que nous croyons connaître.

Plutôt que de parler de gestes de manipulation, nous proposons de parler de gestes de digipulation. Avec le tactile, la main de l'utilisateur n'est pas au cœur de la relation usager/dispositif. Ce terme est en germe de nombreux textes et ce constat a été fait par d'autres, notamment dans le premier numéro de la revue *Études digitales* : « [l]e numérique se pratique d'abord avec les doigts » (Catelin, 2016 : 259). Nicole Dewandre, dans le même numéro, constate le « rôle central joué par le doigt, que ce soit sur le clavier ou sur l'écran tactile, et l'importance du toucher en tant que sens, fait du mot "digital" en français une aubaine qu'il serait dommage de ne pas saisir » (2016 : 262). La primauté du doigt est ainsi affirmée avec cet emploi du préfixe « digi ». **De façon implicite, il y a une préexistence de ces gestes à l'étude et les qualifier permet de faire reconnaître une classe d'objets qui était déjà là.** Le doigt symbolise désormais le numérique : ses représentations, mais aussi des expressions comme « faites vos courses en un clic », « trouvez l'âme sœur d'un seul clic », soulignent le pouvoir s'incarnant dans le pouce ou l'index pour le social. Lorsque nous l'avons proposé (2018), ce terme n'avait jusqu'alors pas été croisé dans la littérature académique sur le numérique.

« Digipulation » est cependant un néologisme qui a été employé, en 2004, en histoire de l'art. Petra Klara Gamke, professeur assistant à l'Institut d'Histoire de l'Art de Heidelberg pose, dans une contribution, le problème de la « digipulation », qu'elle définit comme la manipulation de données digitales. Par exemple, changer le format d'une image ou d'un texte est, pour elle, une « digipulation » (Serra, 2004). **« Digipulation » n'est donc pas un néologisme infondé : il est en germe dans l'usage du smartphone, est déjà-là, comme une évidence.** Mais la qualification de Gamke s'applique ici aux objets médiatiques et aux contenus transformés par une intervention sur les données (changement de forme, altération, copie, etc.), tandis que le prisme que nous proposons est plus large : il porte sur le geste comme phénomène. Ce constat permet cependant

d'insister sur le fait que la recherche des termes adéquats pour décrire finement les usages de l'écran et des logiciels n'est pas nouvelle.

Si « digipulation » est un terme formé pour l'objet, celui de « petit geste », lui, existe préalablement dans le discours vernaculaire. Parmi les usagers, les concepteurs ou encore les non-usagers, beaucoup utilisent le syntagme de « petit geste » pour parler des gestes des interfaces tactiles en général. C'est pourquoi on peut dire que ce concept est « recruté »⁴¹, et non « inventé ». Plus encore que pour le terme de « digipulation », nous relevons une antériorité de cet objet dans le social, mais qui n'avait pas été nommé comme champ de recherche. **Le concept de « petit geste » permet, de ce point de vue, de réintégrer, dans une perspective anthropologique, les manières de faire des usagers et les discours des acteurs qui les font circuler.** Proposer de les désigner marque un refus de réduire ces différentes modalités à des termes courants et opaques, alors qu'un objet social existe déjà.

En effet, ces gestes appartiennent à la « culture numérique » partagée par les usagers et les designers des dispositifs mobiles. Plus précisément, ils relèvent de la « culture informationnelle contemporaine » (Manovich, 2011 : 72). Liée à la culture visuelle, c'est la « manière dont l'information est présentée dans divers emplacements et objets visuels, comme la signalisation routière, les affichages dans les aéroports » (*ibid* : 73). **De ce point de vue, c'est une forme de culture gestuelle qui se manifeste par la récurrence des mêmes procédures et des formes qui leur sont associées.** Ces formes constituent en cela des « modèles d'interaction » (*ibid.*). Ces gestes ont aussi également en commun de renvoyer à d'autres phénomènes : ils sont eux-mêmes l'objet de discours, de pratiques, d'imaginaires. Ils ont une capacité d'autonomisation qui en a fait des « êtres culturels » (Jeanneret, 2014), appropriés, transformés, investis par les concepteurs comme par les usagers. Le « *swipe* », le « *scroll* » et le « *tap* » sont ainsi des artefacts des médias informatisés.

Parler de « petits gestes » de digipulation permet, pour conclure, d'attirer l'attention sur une classe de phénomènes ambivalents, qui ne sont pas que des gestes physiques. Ces gestes ne sont pas que l'articulation de la pulpe du doigt sur une surface vitrée et les nommer fait apparaître des investissements stratégiques divers et des valeurs sociales ambivalentes.

Une valeur sociale mitigée

Ces gestes, pour les acteurs qui les conçoivent et les font circuler, comme pour les usagers qui les actualisent, sont plus que des gestes. Les gestes de « *swipe* », de « *scroll* » et de « *tap* » suscitent deux types de discours : un premier, instrumental, qui les réduit à leur dimension d'outil pratique et un second, plus ciblé sur certains d'entre eux qui peuvent devenir des modèles de design ou des

41. Nous remercions ici Sylvie Parrini-Aleman pour ce terme qu'elle a employé lors de notre présentation aux Doctorales de la SFSIC de 2019 et qui nous paraît tout à fait juste pour expliciter la démarche.

références culturelles. Entre insignifiance et rôle crucial, les gestes sont des objets à valorisations variables.

Un premier discours, fonctionnel, évoque ces gestes dans le cadre du développement et de l'usage de l'interface. Il s'attache à décrire de façon méthodique les gestualités possibles dans le cadre, par exemple, de manuels de design et de règles de « bonnes pratiques ». Il se trouve à l'installation de la plupart des applications ou, de façon contextuelle, quand une mise à jour est réalisée et que de nouvelles fonctionnalités sont présentées⁴². **Ce discours formel, qui vise la bonne prise en main du dispositif et assure en partie la compréhension par l'utilisateur des possibilités de l'interface, réduit en fait les gestes à des formes techniques.** Il tend à les rendre presque insignifiants, voire à les faire disparaître tout à fait pour expliciter le protocole technique attendu. En outre, les gestes n'ont pas un nom fixé : on trouve plusieurs variations du mot *swipe*, *swyph*, *swyph*, mais aussi différentes façons de les traduire, *glisser*, *balayer*, *appuyer en glissant*... Cette instabilité dénote une forme d'indifférence vis-à-vis de gestes qui ne mériteraient pas d'être nommés.

Tout se passe comme si ces gestes des interfaces échappaient à l'appréciation générale : ils sont tantôt minimisés, tantôt exagérés dans leurs effets pratiques. **À l'inverse, un second discours tend en effet à en magnifier certains, à en faire des modèles.** Beaucoup d'applications se sont développées sur le modèle de Tinder et de son « *swipe* »⁴³. Ce phénomène aurait un nom : la « tinderisation ». Le « *swipe* » de Tinder a en effet pendant un long moment été un modèle de design et semble toujours l'être. L'interface et son modèle de glissé horizontal pour trier des personnes matérialisées par des cartes a été thématiqué par les discours de bonnes pratiques. Par exemple, les deux professionnels que nous avons interrogés (AG, designer d'expérience et RD, développeur iOS) ont évoqué avoir, dans le cadre de leur activité, songé tous deux à développer une interface sur ce modèle pour des applications qui n'ont rien à voir avec le *dating*. Ce même « *swipe* » jouit en outre d'un ancrage social et une importante représentation de l'addiction lui est liée, comme nous avons pu constater lors des entretiens menés pour notre Master Recherche⁴⁴. Ce même « petit geste » circule en outre dans des productions culturelles diverses⁴⁵.

En outre, certains gestes sont définis techniquement et une fonction leur est attribuée. Nous avons introduit le *Touch Gesture Guide* (Figure 1). Celui-ci associe des gestualités sur l'écran à des protocoles formalisés, ou encore, il met en équivalence un geste technique et une action donnée. **Certains gestes sont ainsi fixés et normalisés, ce sont ceux dits « standards », présents dans la documentation technique d'Apple⁴⁶ et dans les discours d'escorte du design.** C'est par exemple le cas du « *tap* » sur l'écran pour entériner une proposition, que le Guide cité ou qu'Apple institue sur son site dédié aux développeurs comme geste de validation. Cela concerne également le geste dit de « *drag and drop* », soit la saisie d'un élément pour, par exemple, le changer de place ou le déplacer dans une liste. Sur le site d'Apple, le protocole est d'ailleurs visible pour une

42. Cf. **Annexe 19**.

43. Cf. **Annexe 21**.

44. Nous développerons ce point dans le **Chapitre 8**.

45. Cf. **Annexe 35**

46. Cf. **Annexe 2**.

compréhension optimale et une petite vidéo anime l'écran pour montrer le « bon geste » à développer et à suivre. Ces gestes sont dits « standards », mais ces discours participent autant à les standardiser.

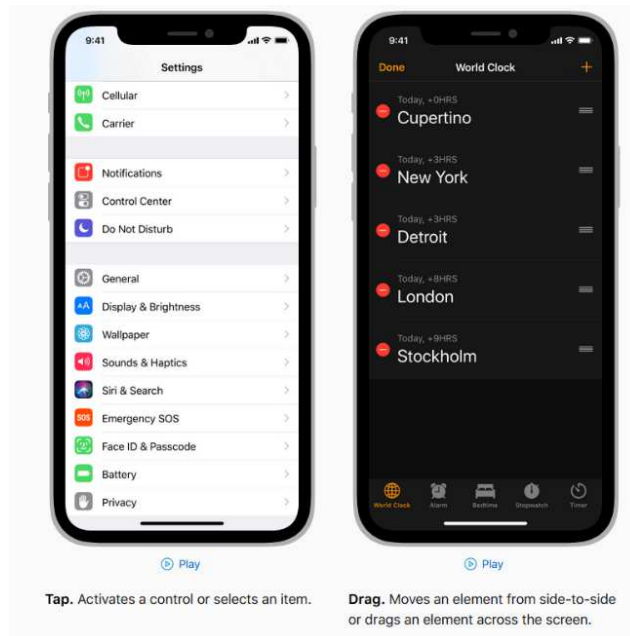


Figure 4. Extrait de la page « Gestes standards » d'Apple (mars 2021)

Or, à regarder le plus pragmatiquement possible les écrans, nous pouvons dire que l'activité de digipulation se diffracte en 3 activités :

- (1) Une gestuelle qui relève de la grammaire de l'écran, avec des gestes standardisés.
- (2) Une activité d'activation d'une forme à l'écran, qui est une forme particulière de ces gestes standards.
- (3) Une activité de saisie du texte numérique.

Ces trois activités, condensées en un seul « petit geste », sont en fait tout à fait niées par la façon dont le social ou les professionnels les qualifient. Ni le discours fonctionnel, ni celui enthousiaste, ni enfin celui normatif ne rendent compte de la complexité des « petits gestes ». S'ils sont valorisés par le social pour leurs effets divers, ils demeurent insaisissables à la qualification et à la compréhension.

Les « petits gestes », dont nous proposons d'explorer le fonctionnement, couvrent, pour conclure, une bonne partie de l'activité numérique. Mais l'activité des gestes de manipulations des dispositifs ne saurait être réduite à leur dimension instrumentale et praxéologique. Les utilisateurs se rendent compte de certains glissements, de ces statuts et des transformations induites, sans toutefois

pouvoir identifier tout à fait les problématiques en jeu. Visibles, insignifiants, fascinants, standardisés ou non, ces gestes sont des « caméléons » de la communication.

Des gestes polychrésiques

Les « petits gestes » répondent finalement au concept de « polychrésie » posé par Yves Jeanneret, qui désigne la :

Polyvalence pratique des textes et des actes de la communication qui sont fondamentalement capables de soutenir différentes logiques sociales et de correspondre à plusieurs usages différents à la fois (Jeanneret, 2014 : Lexique — entrée « Polychrésie »).

La polychrésie, c'est donc la capacité d'un acte de communication à être approprié par des acteurs différents et à servir les intérêts des uns et des autres. Ici, ce concept permet de saisir comment les « petits gestes » peuvent être pris dans des logiques qui sont tout autant instrumentales, sociales, culturelles, de consommation et de pouvoir.

Cette « polychrésie » réside dans la dimension plastique des « petits gestes ». C'est-à-dire que leur forme reste stable entre les applications, mais leur contenu est variable. Ou plutôt, à un « petit geste » correspond, selon le contexte ou le service, un certain usage. C'est que, les formes gestuelles, qui ont été fixées par les industries de l'écran et du numérique comme Apple et Android (et dont certaines ont été déposées à l'INPI), sont limitées. Les gestes que l'utilisateur réalise dans le cadre des interfaces usuelles du *smartphone* sont donc des gestes fixés en amont de la conception même des applications. Les designers d'interface et d'expérience emploient certains de ces protocoles dans des contextes de dispositif et en fixent l'usage avec une « petite forme » (Candel et al., 2012) adéquate dans la situation.

Cette combinaison (protocole gestuel + un certain usage) se retrouve dans le *Touch Gesture Guide*. Si certains gestes sont associés à des actions précises (appuyer avec le doigt sur l'écran pour valider une proposition ; faire glisser son doigt de façon latéral pour faire passer des objets, appuyer sur une forme ou un contenu puis déplacer son doigt pour le déplacer), du fait de leur nombre limité, ils ont la capacité d'assumer des tâches très diverses. Un *tap* peut aussi bien permettre de valider une proposition (comme un panier d'achats) dans une application et servir à prendre une photo ou partager un contenu dans une autre. Quelquefois, cette diversité d'usage se constate au sein d'une même application. **En ce sens, ils sont « poly-applicables », c'est-à-dire qu'ils peuvent être associés à des actions très différentes, selon les choix faits par la conception.** Cette poly-applicabilité passe inaperçue, pourtant, les usages, que les « petits gestes » outillent sont bien distincts.

Les utilisateurs comprennent en général assez facilement l'usage d'un geste. Cette compréhension s'explique, d'une part, par une habileté d'adaptation en situation, c'est-à-dire dans une interface donnée, des usagers. D'autre part, si les usagers comprennent les différents usages des gestualités, c'est que les concepteurs d'applications mettent un soin particulier à aider à la prise en main de

leurs productions au moment de leur installation et de la découverte de l'interface⁴⁷. Ces gestualités et leurs polyvalences sont si bien incorporées que les usagers ne distinguent plus leur capacité à servir des projets très différents. Enfin, les usages de gestes sont cadrés par une norme sociale. De ce point de vue, l'habitude et les expériences d'interfaces jouent un rôle important. Évoquons en effet l'existence de cas limites, où l'utilisateur peut percevoir qu'ils pourraient être employés à contresens, qu'ils ne « devraient pas être là ». Par exemple un *smipe* à gauche pour aller en avant ou pour prendre une photo serait techniquement possible, mais de telles propositions se heurteraient aux usages habituels de ces gestualités. C'est ce qu'explique RD, développeur iOS au sein d'une start-up proposant une application. Il explique que la contrainte est en grande partie sociale :

RD : [...] effectivement, on est un peu contraint, on va dire socialement, par le fait que si tu crées une application grand public, tu ne peux pas... Enfin, si tu veux toucher le plus de monde, tu es obligé de respecter ces contraintes-là, tu ne peux pas y couper. Après, en soi, techniquement parlant, il n'y a rien qui m'empêche de faire les choses complètement différemment, y compris d'ailleurs sur iOS qu'on dit souvent plus fermé... ce n'est pas tout à fait faux, mais malgré tout, en réalité, à partir du moment où tu es un bon développeur, tu peux vraiment complètement faire ton... Limite... Je ne vais pas dire recréer ton écosystème, mais ton application, elle, peut ressembler à une appli qui n'a rien à voir avec une appli iOS traditionnelle. Tu peux avoir une barre en haut de l'écran, complètement différente ou ne pas en avoir du tout. Tu peux créer ses propres gestuelles. Enfin c'est tout à fait possible, oui.

En d'autres termes, il est tout à fait possible de développer des usages de gestualités qui « sortiraient de l'ordinaire », toutefois, la dimension sociale de l'usage constitue une contrainte qui pèse sur la conception.

Ces gestes, dans leur apparence de neutralité, font ensuite l'objet d'investissements stratégiques actualisant un contrat entre concepteurs et utilisateurs. D'un côté, ils permettent aux utilisateurs d'utiliser les interfaces. Ils ont été élaborés en vue de leur gestion et pour rendre l'activité aisée⁴⁸. Les gestes rendent accessible l'activité numérique et en cela, ils sont intéressants pour l'utilisateur. Ils sont également essentiels pour les concepteurs : sans eux, les usagers ne pourraient utiliser pleinement leurs produits. Chaque activité est, en outre, potentiellement enregistrable et traitable sous la forme de données à exploiter ou à refaire circuler. Gustavo Gomez-Mejia opère le constat suivant sur le « *like* », mais ce constat est généralisable :

Là où l'internaute pourrait croire qu'il est simplement invité à exprimer son appréciation subjective sur un contenu [le repartager, le commenter, le qualifier] d'un point de vue industriel, on sait bien que le clic vaut annexion nominative du sujet à un fanbase ou un fichier client (2016b : 112).

Ainsi, le geste de *tap* pour *liker* opère un double glissement sur le verbe « aimer », car « *liker* », ce n'est pas uniquement « déclarer aimer ». En effet, lorsqu'un utilisateur active le bouton « *like* » d'un

47. Cf. **Annexe 19**.

48. Ce ne sont pas les concepteurs des applications, mais le fabricant logiciel qui les a déterminés. Les concepteurs les utilisent et les « personnalisent » selon les besoins des applications qu'ils développent.

contenu, il lui associe son nom⁴⁹ et surtout, il « pren[d] part à la visibilité et à la présence d'un objet méritant. [Liker] [c]e n'est pas tant déclarer apprécier un contenu que participer à sa promotion » (Candel et Gomez-Mejia, 2017)⁵⁰. Un certain nombre d'utilisateurs savent toutefois que quelque chose se passe et que leurs données sont réutilisées à des fins économiques.

L'utilisateur est effectivement rarement dupe des enjeux de ses pratiques et paraît les accepter à condition que cela en vaille la peine. Par exemple, dans le cas d'un contenu poussé par une marque, il sait qu'en répondant à un sondage Instagram, il fournit de l'information. **Soulignons alors qu'une grande majorité d'utilisateurs est au fait qu'un traitement ultérieur de données a lieu et qu'elles sont mises en circulation au profit des industries derrière ces plateformes, bien que cela soit ne soit pas très clair.** Le sujet de l'économie des données n'a pas été évoqué spontanément pour les usagers. Une même expression est revenue à plusieurs reprises, sans toutefois être commentée par les utilisateurs : « Si c'est gratuit, c'est toi le produit » (évoquée par DG et BC). En outre, lorsque nous avons essayé de la faire parler au sujet du modèle économique des applications qu'elle utilise, BC s'est montrée assez évasive :

BC : Je ne sais pas... **c'est peut-être avec les données personnelles ?**

IG : Peut-être ! C'est quoi les données personnelles ?

BC : Tu veux une longue liste ? C'est ton nom, ton adresse, ce que tu aimes, ce que tu achètes, ce que tu commentes... [rires] des données médicales bien sûr. Et ça comment ils se font de l'argent avec ? **Ils les vendent à des conglomérats [rires]** mais ça je pense qu'il y a **une part de vrai. Mais ça, je ne sais pas s'ils font le gros de leur chiffre d'affaires là-dessus !** Comment Whatsapp, et tout, comment ils se font de l'argent avec nos communications, c'est un peu flou, hein.

Le fait qu'elle rigole au milieu de sa réponse suggère que la question la met mal à l'aise, car elle ne peut pas apporter d'éléments de réponse précis. Elle peut définir à quoi renvoie le terme, mais sa connaissance du marché et de son fonctionnement est assez réduite. Alors qu'elle est en général plutôt précise dans ses réponses, ici, elle reste assez évasive. Or, la digipulation manifeste bien l'accord, par l'utilisateur, des conditions d'usage d'une application. Réalisant le programme d'actions et actualisant les propositions de l'interface, l'utilisateur exprime son accord des règles et des modes de fonctionnement de l'objet. S'il s'y refuse, sa réponse est une désinstallation de l'application.

Un épisode de la vie d'Instagram illustre cet accord tacite et ses limites. En décembre 2018, l'application a proposé une mise à jour avec une navigation en « *swipe* » plutôt qu'en « *scroll* ». Modifiant l'expérience, ce changement dans la manière d'user de l'interface a provoqué le

49. « D'un point de vue strictement techno-sémiotique, "liker" n'est pas "aimer", mais générer une association d'un nom à un contenu. Ainsi, le bouton like est avant tout un opérateur de "conscriptio". En cliquant dessus, l'internaute sait que son nom propre s'écrira avec l'item visé et rejoindra la liste des noms des autres utilisateurs "ayant aimé" » (Candel et Gomez-Mejia, 2017).

50. C'est aussi le constat d'Olivier Ertzscheid : « Aimer. En anglais *to like*. Qui veut dire aimer, mais aussi "aimer bien", "plaire", apprécier. Le verbe ne suffit pas à épuiser le sens du like, qui est aussi adverbe, préposition, adjectif, injonction, etc. [...]. Symboliquement, l'invention métaphorique du like de Facebook, proposée à l'incorporation de la gestuelle des internautes sous la forme du pouce levé, relève du tour de force : là où la pression descendante de l'index sur le bouton de la souris s'interprétait classiquement comme le dépôt d'une trace destinée à une incrémentation, la lecture sous le comparant du pouce levé laisse entendre que "aimer", ce n'est pas seulement coucher sur le support la trace d'une évaluation, mais bien augmenter, illustrer, célébrer l'objet. À l'échelle miniature du clic, contribuer à un rayonnement par augmentation, c'est prendre part à la visibilité et à la présence d'un objet méritant » (2014 : 174).

mécontentement des usagers : beaucoup y ont vu une optimisation de l'interface sur le modèle de Tinder et une recherche évidente de captation de préférences et de données. Instagram a rapidement dû offrir à nouveau son ancienne version pour contenter ses usagers, comme l'explique l'article mis à jour sur un site de veille professionnel (Le blog du Modérateur) :

Mise à jour (27 décembre) : fin décembre, Instagram a déployé — par erreur — cette mise à jour de la navigation. Le réseau social souhaitait faire un test limité mais la plupart des utilisateurs ont eu accès [à] la mise à jour. Vu le tollé provoqué par cette mise à jour, nous pouvons supposer que cette nouvelle navigation ne verra finalement jamais le jour...⁵¹

Les expériences de l'écran sont ainsi en constante négociation et les usages dépendent de la qualité de ce qui est présenté à l'utilisateur, de ce qu'il comprend du fonctionnement sous-jacent et de ce qu'il tolère.

Les « petits gestes » servent, pour conclure, différents usages entre concepteurs et utilisateurs. Pour les premiers, ils assurent l'usage de leurs productions et ont un rôle dans leur fonctionnement économique. Pour les seconds, ils permettent l'usage et assurent une expérience de qualité (par exemple, ils peuvent paraître faciles d'actualisation, rendre faciles ou accessibles un service, rendre ludique une pratique). Les intérêts pour les uns et pour les autres dépassent donc largement la dimension instrumentale des dispositifs techniques.

En résumé, nous ne proposons donc pas de nous intéresser à de « nouveaux langages gestuels », ou de faire la liste de tous les gestes et leur description. Nous considérons ces gestualités de glisser, d'appuyer, de lâcher, dans un sens ou dans une direction sur des formes activables à l'écran, à l'instar d'un pivot entre le dedans et le dehors des applications. Ces gestes fonctionnent comme une clé de voûte soutenant les activités des « deux côtés » de l'écran et permettent d'ancrer une réflexion dans toutes les dimensions des dispositifs mobiles.



Ce premier chapitre revient sur les prémices du travail doctoral et sur l'appréciation d'un vide dans le champ académique et critique de l'étude des dispositifs numériques. Ces objets sont le cœur d'attaques vives. Toutes pourtant manquent quelque chose et, à la lumière des « petits gestes », l'incorporation des écrans tactiles et des dispositifs mobiles s'éclaire d'une façon différente.

Les dispositifs mobiles sont en effet entourés de discours, professionnels, académiques, culturels et sociaux. Aucun ne couvre pourtant la question de l'anthropologisation de la technique. Le problème réside en fait dans un souci d'échelle : du fait d'un point de vue souvent déterministe, ces

51. « Instagram teste une nouvelle interface basée sur des cartes et un swipe latéral », par Cyrielle Maurice, publié le 4/12/2018 (<https://www.blogdumoderateur.com/instagram-navigation-cartes/> — Consulté le 12/12/2022).

Chapitre 1

théories se heurtent à la réalité des usages et des pratiques des applications. Les discours sociaux ou académiques que nous avons présentés s'arrêtent juste avant le moment de l'actualisation du geste sur l'écran, ou commencent juste après. Certaines mécaniques, telles que la défaillance de la technique (quand il y a un *bug*), la mise en scène de l'usage (quand le téléphone est pris en main pour éviter un regard), les routines de manipulation pour passer le temps ne sont pas couvertes par ces analyses. En d'autres termes, l'ordinaire, le normal, le trivial des applications échappent à ces études. Or, ce que nous souhaitons saisir, c'est le moment où l'utilisateur actualise un dispositif et ce que produit cette confrontation entre du corporel, du sémiotique, du technique, de l'économique, du culturel et du social.

Ce moment justement recouvre une zone, minuscule, mais réelle, celle où le doigt de l'utilisateur rencontre la vitre du mobile pour valider, partager un contenu, prendre une photo ou écrire un message. Cette dimension, qui résiste encore aux approches proposées par les SIC, recroise l'activité qu'est le « coup de doigt » sur l'écran. Les gestes de manipulation des interfaces tactiles n'ont pas été étudiés par elles comme objet. C'est pourtant dans ce contact furtif que se condense l'« embrayage » de l'usage, la réalité des dispositifs mobiles et de leur devenir. C'est dans ce basculement de l'action que se joue l'incorporation de la technique par les usagers et le social.

Nous concluons ce premier chapitre par la proposition, pour saisir la zone sombre de l'usage et du fonctionnement des dispositifs mobiles et des applications, d'une catégorie d'objets nouvelle : les « petits gestes » de digipulation. L'action de manipuler du bout du doigt l'écran dépasse le fait de pianoter sur une vitre en verre. En premier lieu, parce que ces gestes de « *swipe* », de « *scroll* », ou de « *tap* » sur l'écran sont tantôt perçus comme insignifiants, tantôt exagérés dans leurs effets concrets. Ces gestes sont plus que des gestes, dans la mesure où ils ont une opérativité mécanique et sociale : ils sont « polychrésiques ». En second lieu, la manipulation du doigt évoque tout un univers de pratiques et de sens désormais partagés. Nous ne pouvons souscrire à l'idée que l'usage d'un dispositif se limite à des processus techniques et à des formes gestuelles neutres. Désigner ces objets et ces phénomènes permet alors d'attirer l'attention sur des processus qui se veulent invisibles, mais qui sont bien effectifs.

Pour comprendre comment les dispositifs numériques contemporains travaillent le social, comment ils s'inscrivent dans leurs contextes d'usages et s'ordinarisent, nous avançons donc l'étude de leurs gestes typiques. Les notions de digipulation et de « petits gestes » incluent une reconnaissance, et leur création est légitimée par la préexistence d'un champ d'objet qui n'avait pas été nommé comme tel. Nous allons à présent proposer une approche épistémologique spécifique cerner ce champ.

CHAPITRE 2

Une approche communicationnelle, compréhensive et interdisciplinaire des « petits gestes »

Tout l'enjeu d'une approche en communication est de considérer la manière dont les techniques, intégrées dans des systèmes composites, sont animées par les acteurs ; c'est-à-dire la manière dont ces pratiques génèrent du sens commun (au sens sémiotique), du lien (l'être ensemble) et des normes sociales (un ordre social).

Fabienne Martin-Juchat, *Le corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*, 2008, p. 84.

Le néologisme « digipulation » propose de nommer plus finement que « manipulation » les gestes typiques des dispositifs mobiles. Construisons à présent ce terme en notion. Pour cela, nous avons élaboré une approche communicationnelle par sa disciplinarité et compréhensive par sa méthode. Il s'agit, comme l'explique Fabienne Martin-Juchat, de replacer les objets techniques dans leurs contextes de production et de réception, et de prendre en compte les enjeux de ces contextes d'un point de vue sémiotique, social et anthropologique. Les sciences de l'information et de la communication offrent pour cela des approches théoriques et conceptuelles de la manipulation qui peuvent dialoguer avec un socle épistémologique plus large en sciences humaines et sociales. C'est pourquoi l'approche est communicationnelle, mais également interdisciplinaire.

Ce deuxième chapitre présente les approches de la manipulation dans différents champs de recherche académique. Il pose une base théorique pour l'analyse et l'investigation des hypothèses. L'objectif est de construire une épistémologie pour l'étude de « petits gestes », en montrant où s'arrêtent les approches existantes et où commence notre étude. Nous creuserons ensuite les différentes propositions dans tout le travail de thèse.

Différentes approches sémiotiques abordent la question de la manipulation des objets. Articulées ensemble, elles forment une sémiotique syncrétique de la manipulation des interfaces (1). Trois principales approches, au sein des SIC, sont ensuite aptes à éclairer, pour commencer, la manipulation des écrans tactiles (2). Faire un pas de côté est enfin nécessaire pour poser les apports

de l'interdisciplinarité à la question de la manipulation, comme les intérêts du minuscule pour les SHS (3).

1. Une sémiotique syncrétique de la digipulation

Aucune sémiotique ne fait de la manipulation des interfaces tactiles un objet de recherche en soi, pour autant, élaborer une sémiotique « spécifique » n'est pas nécessaire. La manipulation a en effet été analysée de façon transverse par plusieurs approches sémiotiques : celle des objets, celle du corps et celle qui s'intéresse aux interfaces. Ces approches permettent de proposer une « sémiotique syncrétique » (Fontanille, 2010) de la digipulation.

La sémiotique des objets pour une approche matérielle et textuelle des doigts en interaction

La sémiotique des objets (Fontanille ; Zinna ; Deni ; Montanari) propose une perspective dynamique des artefacts donnés à manipuler, puisqu'elle s'intéresse à la façon dont ils assignent des programmes d'action et font faire quelque chose au sujet humain. Elle propose de lier les artefacts aux pratiques, aux routines, aux rituels de consommation, mais aussi aux interactions qu'ils engagent et aux « styles » (Fontanille, 2001) qu'ils produisent.

Cette sémiotique repose, comme le rappelle Alessandro Zinna (2010), sur les approches pragmatiques du texte d'Umberto Eco et de Roland Barthes. Elle part du constat que les objets, comme les textes, engagent des procédés d'interprétation. Selon elle, tout objet prend sens dans la *sémiose* (c'est-à-dire l'activité d'interprétation des signes) qu'il engage. Dit autrement, les artefacts n'ont de sens définitif que dans ce qu'en font les récepteurs. Eco et Barthes proposent alors plusieurs strates de sens pour un même objet, qui sont reprises par ces théoriciens : la strate de son intégration dans un environnement composé d'autres objets avec lesquels il entre en relation ; celle de ses constituants à interpréter (formes, symboles, praxéologie, etc.) ; celle des rapports au corps qu'il induit. L'objectif est d'articuler

la multiplicité de ces modes de signification. Cette prise de conscience de l'autonomie des objets a conduit à redéfinir leur rapport au langage [...] selon les différentes modalités de collaboration entre deux modes de signification, celui qui provient de la configuration plastique de l'objet, par rapport à celui qui nous est donné par les différentes modalités de présence du langage (Zinna, 2010 : 71).

L'écran doit donc se comprendre comme un texte en lui-même, à lire et à interpréter. L'interface suppose en effet une interprétation des commandes à activer et induit un rapport au corps. L'objet donné et reçu, quel qu'il soit, implique une participation active, cognitive et corporelle de la part de l'utilisateur. **Ce programme invite donc à observer les dimensions plastiques de la digipulation (bouton à activer, gestes à effectuer sur un écran) et leur mise en mots par les concepteurs comme par le social.**

Cette sémiotique marque le passage d'un intérêt pour la dimension fonctionnelle de la manipulation d'un objet, à un niveau phénoménal. En d'autres termes, actualisant la gestuelle de l'interface, l'utilisateur manifeste sa compréhension du dispositif et son implication active. **Il faut en effet comprendre que les interfaces tactiles engagent l'utilisateur par la digipulation, selon certaines modalités et avec des effets à observer.** Federico Montanari a étudié (2005) le cas du téléphone portable, qu'il qualifie d'objet « néo-magique ». Son analyse s'intéresse de près à la gestualité qui est placée au cœur des transformations culturelles (127). Il souligne également les rapports sensibles entre l'utilisateur et l'écran qui sont engagés par la gestualité. À partir de là, nous dit-il, la « fluidité » du geste n'est pas que pragmatique, elle engage « le monde de la perception » (128). Ce terme de « fluidité », à l'articulation du discours professionnel, médiatique, usager et sémiotique, doit donc être exploré. Retenons déjà que la « fluidité » n'est pas une faculté naturelle des interfaces tactiles et qu'elle engage des expériences et des représentations.

Le concept de modalité « factitive » (Deni, 2005), qui s'intéresse aux leviers d'usage des objets — ce qui fait qu'ils sont effectivement utilisés par des sujets — observe ensuite les modalités d'usage des objets. La modalité « factitive » interroge comment « un faire cognitif [...] cherche à provoquer un faire somatique » (Greimas, 1983 : 74). Le geste est la manifestation visible de ce faire cognitif. Michela Deni propose de remonter ces chaînes cognitives pour appréhender ce qui fait passer à l'action. Le concept d'« affordance » est donc central dans ses travaux⁵² et désigne alors les modalités par lesquelles un objet exprime son usage, se donne à appréhender et, de fait, à manipuler, à triturer ou encore à digipuler. **L'affordance est donc un construit qui s'élabore au niveau de la prise en main.** Étudier la digipulation implique de chercher à détecter certaines modalités d'affordance, à partir de ce qui est proposé par les concepteurs et actualisé par les usagers.

S'appuyant sur le concept littéraire de « Lecteur Modèle » (Eco, 1979), Michela Deni propose également celui, en sémiotique du design, « d'utilisateur modèle » qui permet de penser le passage de la proposition de l'interface au geste actualisé. Ce concept s'intéresse aux procédés d'anticipation de la conception. Si l'interface impose une certaine gestuelle, celle-ci doit rencontrer adéquatement les attentes de l'utilisateur. Ce dernier a en effet une posture active et arrive avec une certaine expérience des interfaces tactiles. L'utilisateur modèle, idéal, userait alors de ces dispositifs comme l'a envisagé la conception, avec le moins d'erreurs ou d'écarts par rapport à ce qui était prévu. Cet utilisateur modèle encapsule ainsi une autre figure, le « digipulateur modèle », qui actualise la « bonne » gestuelle. **Cherchons ces modalités de construction et la façon dont les interfaces, afin d'assurer leurs programmes d'action au niveau des activités sociales, assurent leurs procédés techniques d'activation.**

Enfin, la sémiotique des objets distingue un dernier niveau de sens à interroger :

52. « Le terme affordance signifie la capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation. Le mot est issu de l'anglais, mais employé sous cette même forme en français. Il reste ainsi fidèle à la polysémie du verbe to afford : à la fois "être en mesure de" et "offrir" ». À partir de The Oxford Dictionary of English, Oxford : Oxford University (Candel, 2012 : 29).

Les styles de vie présumés ou imposés par l'usage, mais aussi [...] l'éthique et l'idéologie du projet, comme autant de niveaux implicites de la signification ultime des objets (Zinna, 2010 : 75).

Elle s'intéresse aux objets dans leur dimension fonctionnelle, instrumentale, symbolique et idéologique et encourage à faire apparaître, dans la construction de l'objet et dans sa mise en mots, les « idéologies et les principes qui guident sa production » (*ibid.*). C'est-à-dire qu'elle propose de remonter de l'usage de l'objet à ses conditions de production et de mise en circulation. **Cette strate interprétative propose d'articuler ensemble le projet de design, avec l'idéologie qui préside à son élaboration, à l'usage des « petits gestes », à l'éthos, enfin, du digipulateur.**

Cette approche accorde, en définitive, une importance au contexte de l'usage. Elle ne considère pas l'interface comme un objet fini et stable, mais au contraire comme « le produit de l'activité de perception d'un sujet » (Monjou, 2005). Cette démarche de déconstruction du faire et du faire-faire des artefacts passe par une réinscription de l'objet dans ses contextes et ses pratiques. Elle s'arrête cependant à la dimension sensible, palpable, effectuable de l'objet, à la manipulation au sens premier, celle de l'appareil. **Or le faire-faire de l'écran ne réside pas seulement dans l'interface et ses modalités gestuelles : il se manifeste aussi dans des négociations générales de l'utilisateur face à l'écran et dans des intérêts ou des dynamiques sociales larges et diffuses.** Par exemple, que penser des ajustements avec l'algorithme que font certains usagers ? Ou encore, comment penser les activités sociales outillées par ces objets ?

Pour conclure, la sémiotique des objets propose une lecture du phénomène de digipulation sur plusieurs niveaux : celui plastique de ses formes, celui praxéologique et ergonomique du rapport au corps qu'il induit et celui, idéologique, des styles de vie qu'il engage. Elle souligne l'intérêt d'articuler différentes modalités sémiotiques de l'écran tactile et de s'intéresser aux préconceptions de ses concepteurs. Détailler la digipulation de l'écran permettra de comprendre les modalités de ce faire-faire et de dépasser des termes trop couvrants comme « fluidité » ou « affordance » que ces sémiotiques ont commencé à déconstruire.

Des sémiotiques du corps pour comprendre son implication dans la digipulation

La manipulation de l'écran implique corporellement l'utilisateur : le corps est pris dans l'action et dans l'interprétation. Plusieurs approches sémiotiques, ou proches de la sémiotique, ont montré la place du corps comme « analyseur » (Cosnier, 1994). Elles apportent les moyens conceptuels et méthodologiques pour comprendre l'implication cognitive, sensible et affective du corps en communication. Ces approches pensent les procédés de signification en perspective de la corporalité.

En SHS, le corps est pensé comme lieu d'incarnation d'un processus signifiant. Ses mouvements peuvent être approchés dans leur capacité à guider la cognition et les émotions, comme le rappelle Fabienne Martin-Juchat dans *L'aventure du corps. La communication corporelle, une voie vers l'émancipation* (2020). Des chercheurs comme Jacques Fontanille et Eric Landowski en sémiotique ;

François Rastier, en sémantique ; Jacques Cosnier et Boris Cyrulnik en éthologie placent, avec des formulations qui leur sont propres, la question du corps en activité au cœur des processus d'interprétation et de communication sociale. Ces chercheurs considèrent l'implication du corps dans la *sémiose*, c'est-à-dire dans le processus d'interprétation. **Partons déjà de l'idée que l'engagement corporel dans l'activité tactile participe de l'interprétation de l'utilisateur de sa propre action.** Embarqué dans une situation, le corps ne peut en outre être dissocié de l'environnement ou du milieu dans lequel il se trouve.

Ces approches sémiotiques du corps proposent les notions de « mémoire du corps » et de « schéma corporel », heuristiques pour notre sujet. La première permet d'étudier la capacité d'« anticipation des formes » du corps, tandis que la seconde engage à observer ses transformations effectives. **Dans la manipulation de l'écran, c'est un corps affectif qui est impliqué, qui a une mémoire des techniques et des objets, et qui en ressort transformé.** La « mémoire du corps » implique d'abord que, d'un côté, par sa fréquentation routinière des écrans tactiles, le corps enregistre les mouvements et les « bonnes manières » d'utiliser l'écran ; de l'autre, qu'il possède des habitudes, des routines, des pratiques et des attentes. Cette « mémoire des formes », sémiotiques et gestuelles, place le digipulateur dans une position d'attente de certains gestes dans des situations données. La notion de « schéma corporel » est ensuite intéressante pour penser les « petits gestes » en perspective du corps en action, tel qu'il se donne à voir, à représenter et à vivre pour l'utilisateur :

La notion même de « schéma corporel », chère à la tradition psychologique inspirée de la gestaltthéorie, sous la même dénomination, recouvre deux types de gestalt. Michel Bernard insiste sur le fait que ces conceptions se partagent en deux grandes tendances : d'un côté, celles qui rendent compte du « schéma postural », et de l'autre, celles qui font référence à un « schéma de surface ». Les « schémas posturaux » sont ceux qui permettent une appréciation et une sensation de la position du corps en mouvement, par rapport aux positions précédentes et suivantes, et par rapport à l'espace environnant. Les « schémas de surface » sont ceux qui renvoient à une perception des limites corporelles, considérées de l'intérieur ou de l'extérieur, et qui procurent au corps une forme et une « image » (Fontanille, 2000 : 3).

Pour s'intéresser à la façon dont la gestualité typique de manipulation des écrans tactiles s'intègre dans le schéma corporel de l'individu, participe de la façon dont il se tient et se perçoit, il faut prendre en compte ces deux dimensions. Cela implique d'interroger les postures du corps imposées par les écrans tactiles et d'observer la façon dont ceux-ci transforment son image dans l'espace. Ces approches permettent ainsi d'interroger le statut du corps, à partir de la façon dont il est vécu par l'utilisateur et de comment il se donne à voir, mais aussi de la façon dont il est représenté en transformation.

En outre, depuis Roland Barthes, le corps fait l'objet d'une attention particulière et donne lieu à une réflexion sur l'activité de lecture dans une approche matérielle et sensible. C'est que, le corps est impliqué sensuellement dans l'interprétation d'un texte au sens littéraire et la lecture, c'est-à-dire la manipulation cognitive du texte, engage un certain plaisir. Barthes définit le texte comme un « espace de séduction » (1979), un lieu de rencontre. *Le plaisir du texte* serait là, dans une rencontre sensorielle entre lecteur et auteur. Ce plaisir inhérent à la lecture est lié à la rencontre corporelle

désincarnée entre auteur et lecteur. Déplaçons un peu le regard pour interroger le plaisir du texte numérique qui, lui, ne se donne pas comme un texte littéraire. **La digipulation de l'interface conduit à interroger les modalités de plaisir de la manipulation du texte numérique, en ce qu'il est composé de microtextes (des formes sémiotiques ou linguistiques) à activer.** En outre, ce plaisir permet d'établir une articulation avec les approches contemporaines en SIC qui s'intéressent à la valorisation économique de ce qui affecte le corps et émeut l'utilisateur.

Retenons de ces approches sémiotiques du corps que la manipulation de l'écran tactile engage corporellement et sensoriellement l'utilisateur. Ce corps ne doit pas être pensé dans les limites de la main, mais au contraire, il doit être envisagé comme embarqué dans l'activité. D'autres auteurs s'intéressent à l'interface des dispositifs numériques et abordent la question des gestes à réaliser sur l'écran. Ceux-ci permettent une approche resserrée et technique de l'activité, tout en portant sur des objets et des pratiques différentes.

Les approches sémiotiques de l'interface pour une approche dynamique de la relation aux artefacts numériques

Alors que l'interface a longtemps été considérée comme statique, plusieurs théoriciens en SIC ou à la frontière, ont choisi de mettre en avant ses propriétés dynamiques. Nous pensons ici aux travaux sur l'interface, sur le texte numérique et sur les jeux vidéo.

Alexander Galloway propose, pour commencer, de repenser les rapports à l'écran et la dimension matérielle du support. Dans *The Interface Effect*, il affirme la nécessité de penser l'interface en termes d'« effet » et non comme objet. Il conteste le seul rapport visuel (comme celui instauré par exemple par le cinéma) et substitue à l'idée de la fenêtre, jusqu'alors prégnante dans les études sur l'écran, celle du seuil. Le rapport aux objets technologiques passe ainsi du paradigme esthétique de la représentation, à celui de la performance et de la pratique (Cavalleri, 2017)⁵³. **La praxéologie des écrans tactiles place ainsi l'utilisateur en « digipulateur » qui agit sur les contenus.** Ce dernier ne peut pas, comme le ferait un spectateur, regarder où il le souhaite et laisser aller son attention. Il est mis en position d'agir sur les signes et cela lui demande une concentration plus importante. « Le rôle que le dispositif nous donne est donc celui de l'action » (Treleani, 2014), alors que celui donné par les médias traditionnels est davantage passif. « Avec l'ordinateur, il ne s'agit plus, selon Galloway, de voir ou de croire en ce que l'on nous montre, mais plutôt d'agir à l'intérieur d'un environnement complexe » (*ibid.*). Il détermine donc un « dedans » et un « dehors » de l'écran, ce qui l'induit à préférer le terme d'« interface », d'où cette idée de seuil. La manipulation de cette interface n'est pas le cœur du propos, mais, depuis les travaux d'Alexander Galloway, s'est imposée l'idée que l'interface n'est pas qu'une surface plane : c'est au contraire un seuil qui se traverse. Dans ce contexte, la digipulation de l'écran constitue un moment de basculement dans l'interface.

53. De la sorte, « le paradigme de l'ordinateur [...] consiste en une praxéologie : pratiques, actions. Si au cinéma le dispositif nous met dans la condition d'un spectateur qui a le contrôle du voir, mais non pas du faire, avec l'ordinateur nous sommes des usagers : actifs et même interactifs, nous agissons et nous manipulons les contenus qui nous sont présentés » (Treleani, 2014 : 5).

Ces concepts ont été repris en SIC, et notamment par une approche plaçant la manipulation au cœur de l'expérience du texte numérique, qui affirme que le geste peut quelquefois même « primer sur la lecture » (Saemmer, 2008). L'étude du texte numérique et des créations interactives mènent ses théoriciens à analyser la manipulation. Serge Bouchardon et Alexandra Saemmer affirment alors que, dans la lecture de certaines créations, les gestualités que doit réaliser le spectateur l'emportent, du point de vue de l'engagement dans l'action, sur le contenu manipulé. Ils ont mis au point des outils sémio-rhétoriques pour étudier et pour saisir les « figures de la manipulation, c'est-à-dire de la relation signifiante entre média et geste » (Bonaccorsi, 2012 : 15-16). Pour eux, « dans une création interactive, le geste semble acquérir un rôle particulier contribuant pleinement à la construction du sens » (Bouchardon, 2015 : 86). **La manipulation de l'écran est donc pensée en centralité, comme embrayeuse de sens et d'expérience.** Le geste sur l'écran a une place primordiale dans l'activité de lecture et de découverte d'une œuvre numérique. Le « tableau synoptique des unités de manipulation », présenté par Serge Bouchardon (2011) et fruit d'une réflexion collective avec Alexandra Saemmer, Philippe Bootz et Jean Clément est heuristique pour l'analyse des gestes en contexte, mais surtout dans le cas de textes littéraires.

Soulignons en effet qu'Alexandra Saemmer et Serge Bouchardon s'intéressent aux gestes de manipulation des interfaces dans un contexte différent de celui des applications dites de services ou de « réseaux sociaux ». Ce contexte est celui de la création artistique et de la lecture sur support numérique. Les formes des gestes mobilisés sont donc, certes, similaires (le répertoire de gestes pour les dispositifs mobiles et tactiles est le même), mais le contexte et les objets manipulés sont différents. L'activité analysée n'est donc pas la manipulation d'une création industrielle outillant une pratique sociale, intime ou encore de consommation, mais d'une œuvre culturelle. Notre thèse cherche à déplacer le questionnement dans le cadre d'industries créatives industrielles, de réseaux socionumériques et d'applications à visée marchande.

Pour finir, Jean-Louis Weissberg, Étienne Perény et Étienne-Armand Amato proposent des approches matérielles et dynamiques de l'interface et de la manipulation. Le concept de « geste interfacé » (Amato et Weissberg, 2003) dans l'usage de jeux vidéo, rend sensible le passage de la manipulation d'un objet concret, la manette, la souris ou le clavier, à un geste articulé à une interface. **Avec ce concept, ils insistent sur la transformation du geste au contact de cette interface.** Retenons également le concept de « double traversée » de l'écran (Amato et Perény, 2012a), qui cherche à couvrir l'implication corporelle et cognitive de l'usage jusqu'à l'image « inter-agie ». Cette sémiotique permet de penser les « petits gestes » et leurs caractéristiques spécifiques au regard d'autres manipulations de l'écran. Elle ne s'intéresse pas, toutefois, à la manipulation de l'écran d'une application, puisqu'elle s'intéresse aux jeux vidéo en particulier. Elle ne regarde pas le geste comme écriture numérique, mais comme modalité d'action de l'écran.

Plusieurs façons de penser la manipulation des objets et de leurs interfaces cohabitent donc dans le champ de la sémiotique. Ces sémiotiques touchent au plus près de ce qu'il se passe dans la prise en main de l'écran du *smartphone* et permettent d'en penser l'usage. Elles abordent la façon dont il est effleuré et activé dans le cadre de productions interactives telles que des textes à lire, des œuvres

d'art, des jeux ou des médias audiovisuels. Bien que centrales, elles ne pensent pas la manipulation dans un cadre serviciel, à l'instar des applications, qui engagent des enjeux spécifiques. D'autres approches, liées à la dimension marchande de ces objets et à leurs modalités de fonctionnement algorithmique, doivent donc être mobilisées et intégrées à l'analyse.

2. La manipulation vue par les SIC

Pour étudier ces « petits gestes » dans leur dimension sociale, culturelle et anthropologique, les SIC proposent plusieurs approches : l'étude de la lecture sur l'écran, l'anthropologie du corps communicant et les approches sociologiques de l'économie du numérique.

L'étude de la lecture sur écran pour comprendre l'implication du digipulateur-lecteur

L'étude de la lecture sur écran s'intéresse aux manières dont le corps de l'utilisateur est impliqué dans l'acte de lecture (Béguin, 2001) ou comment la lecture numérique, et le geste qui la permet sur l'écran, sont représentés et normalisés (Bonaccorsi, 2012). Ancrée en littérature, elle s'est développée en SIC.

Qu'est-ce qui justifie de mobiliser les approches de la lecture sur écran ? Certains « petits gestes » sont des gestes de rencontre (comme le glissé de type *swipe* dans Tinder) et d'autres de manifestation d'une émotion (comme les *Facebook Reaction*). Pour les interfaces qui proposent du texte à la consultation, des « petits gestes » spécifiques sont proposés (usuellement, appuyer d'un côté pour faire comme si les pages défilaient, ou faire défiler verticalement l'écran). Il y a donc des « petits gestes » de lecture. Insistons sur ce point : en accord avec la théorie des écrits d'écran, tous les « petits gestes » mettent en place des procédés interprétatifs⁵⁴. C'est donc à un double titre que la sémiologie de la lecture apporte des concepts (pour comprendre le « petit geste » de lecture en particulier et les gestes digipulateur-lecteur en général). En d'autres termes, les approches sémiotiques de la lecture permettent de caractériser les « petits gestes » en général, car si certains outillent l'activité de lecture, tous demandent un effort de lecture à l'utilisateur.

Soulignons que dans le Lexique de la *Critique de la trivialité*, Yves Jeanneret pose notamment le concept de *lecture gestualisée*, qu'il définit ainsi :

Lecture gestualisée — modalité de lecture propre aux médias informatisés et aux écrits d'écran. Après la lecture à haute voix et la lecture silencieuse, il s'agit d'une forme de lecture qui se traduit par un geste d'activation des signes. Lorsque nous cliquons sur une icône, nous interprétons ce signe comme un moyen d'agir sur le texte et attendons que quelque chose apparaisse (Jeanneret, 2014, Lexique — entrée « Lecture gestualisée »).

54. Nous développerons ce point dans le **Chapitre 5**.

De la sorte, il propose une approche matérielle et phénoménale de la digipulation. L'activité des doigts sur l'écran est définie comme une activité de lecture et d'activation de zones de l'écran. **Cette activité est une expérience technosémiotique du texte et de son interprétation qui engage une traduction simultanée pour l'utilisateur et pour la machine.** La lecture n'est donc pas qu'un cas d'actualisation particulier, un « petit geste » parmi d'autres, celui qui outille la manipulation d'un texte en format numérique. La lecture est activité centrale de la digipulation : toute actualisation du geste implique une activité cognitive de lecture, c'est-à-dire d'interprétation des signes à l'écran. Cela justifie que l'on s'appuie sur les sémiotiques de la lecture en contexte numérique.

Commençons par les travaux d'Annette Béguin (2001) qui a étudié les modalités de l'engagement du lecteur face à un écran d'ordinateur et qui s'est intéressée aux corps dans les situations de lecture à l'écran. Elle explique qu'avec le passage de l'écrit à l'« écrit d'écran », l'utilisateur a eu la possibilité « d'agir sur les signes, mais [que] cela s'accompagne d'une perturbation de ses modalités d'action sensori-motrices ». La lecture numérique, sur écran d'ordinateur, se réalise en effet à l'aide d'une souris, d'icônes cliquables et de fenêtres à ouvrir et cela n'est pas neutre ou naturel pour le corps. Elle montre comment ce dernier entre en relation avec la machine lors de l'activité de lecture et souligne que l'ordinateur demande des « micro-apprentissages ». Ceux-ci consistent dans le développement de schémas sensori-moteurs et de gestes à associer à des propositions à l'écran. **La manipulation de l'écran est évoquée sous l'angle de la commande : l'écran aurait une incidence sur l'organisation corporelle, car il demande une adaptation et un effort sémiotique.** Elle invite en effet à considérer la manipulation pour évaluer les dispositifs écraniques comme une catégorie problématique : « La modification des schèmes kinesthésiques et le processus de compensation sémiotique du déficit sensoriel sont irréductibles » (Béguin, 2001 : 157.). Nous proposons de prolonger et d'adapter ses observations de l'usage de l'ordinateur : que se passe-t-il avec le passage de l'écran d'ordinateur à l'écran miniature et tactile contemporain ?

C'est en partie sur les travaux d'Annette Béguin et d'Yves Jeanneret que s'appuie Julia Bonaccorsi, qui propose, dans son Habilitation à Diriger des Recherches, une focalisation sur les écrans de lecture tactiles. Elle s'intéresse notamment à la représentation de la lecture comme activité. Interrogeant l'écran dans sa dimension culturelle, elle analyse les gestes de manipulation du point de vue technique de leur réalisation et de celui, social, de leurs représentations dans le cadre de supports communicationnels. Elle met en évidence le fait que « [la] culture du geste (physique, sensible et intellectuel) fait elle-même l'objet de médiations. Elle montre donc [...] la teneur à la fois figurative et normative de ces représentations du couplage entre dispositif d'inscription et geste graphique » (Jeanneret, 2019 : 123). Elle étudie de près les gestes représentés et réalisés. D'un point de vue technique, elle introduit le terme de « grammaire » de gestes, formalisée par des discours comme le *Touch Gesture Reference Guide* (auquel elle fait référence), qui introduit une grammaire limitée à des actions discrètes sur l'écran. D'un point de vue social, elle s'intéresse à la représentation et à la mise en discours du geste. Elle montre que les discours d'escorte thématisent le « bon geste » de lecture. Cette thématisation s'inscrirait dans l'effort des concepteurs pour construire le « geste optimal », c'est-à-dire le geste permettant la « bonne » digipulation de l'écran. De la sorte, elle attire

l'attention sur un processus qui est au cœur de la manipulation des interfaces tactiles⁵⁵. **Elle montre que quelque chose se passe dans la manipulation, qui met en tension du visible et de l'invisible.** La redéfinition du geste, ou plutôt la transformation du geste technique de lire et de manipuler un texte en un geste interprétatif et culturel, permet de faciliter l'usage et de détourner l'attention de l'opacité du fonctionnement de ces dispositifs pour la diriger vers autre chose. Nous proposons alors d'étendre le champ d'études des gestes de lecture pour l'ouvrir aux gestes de socialisation, de consommation ou de loisir.

Ces approches, qui articulent du sémiotique à des approches communicationnelles du numérique en prenant en compte la réalité du support numérique, manifestent l'intérêt des SIC pour la digipulation de l'interface sans pour autant en avoir fait un objet particulier. La spécificité de la gestualité des écrans tactiles des applications mobiles, en comparaison des gestualités évoquées, est alors son outillage de pratiques sociales, culturelles ou encore de consommation. C'est son ancrage dans des univers qui sont, avant tout, marchands.

L'anthropologie du corps communicant pour comprendre les usages du digipulateur par les industries du numérique

Fabienne Martin-Juchat propose une certaine conception de la relation des médias au corps et explore pour cela plusieurs dimensions telles que le marketing, la publicité, l'incorporation des techniques et l'économie de l'attention.

Fabienne Martin-Juchat replace le corps au cœur du processus de communication et le prend comme un « réceptacle affectif [...] étudié dans la réception des messages » (Bolka, 2010 : 205). Elle pose la question des usages du corps en communication et s'intéresse à son instrumentalisation, à ses transformations, ses mobilisations et ses modifications par la société, la consommation et les médias. Le contexte qu'elle pose, avec Béatrice Galinon-Mélenec, est celui d'une société faisant un usage du corps humain :

S'impose aujourd'hui le constat que les sociétés développées contemporaines survalorisent et surexploitent le corps dans les pratiques de communication. Dans la vie privée ou publique, la société des marques et des médias, l'industrie de la culture et du bien-être, l'art et ses mises en scène, le corps construit est devenu le moyen privilégié de la transmission d'une argumentation persuasive (2007 : 10).

Ce qui l'intéresse, c'est ce que les industries médiatiques font au corps. **L'anthropologie du corps communicant permet alors une perspective corporelle et marchande de la « digipulation » en invitant à la penser dans le contexte d'un corps objet de passions et d'émotions et affecté par les médias.** Nous pensons avec elle le corps de l'utilisateur au-delà du doigt et de la main, c'est-à-dire dans leurs dimensions et leurs propriétés matérielles et avec des sens exacerbés par les dispositifs médiatiques. Considérer que le corps est un genre affectif de communication, c'est

55. « La manipulation du support technologique, qui se produit par la transcription du geste en algorithmes opaques à l'utilisateur, est redéfinie en geste interprétatif et culturel » (Bonaccorsi, 2012 : 185).

considérer qu'il n'est pas seulement adjuvant, c'est-à-dire utile pour la communication, mais qu'il communique à lui seul bien plus encore par l'émotion générée, ressentie et partagée.

Partant de ces travaux, nous pouvons affirmer que la digipulation engage une expérience sensorielle produite, provoquée ou induite, par des artefacts industriels. Elle engage une expérience intime de la technique, normée par des concepteurs industriels. Fabienne Martin-Juchat prête en effet une attention particulière aux écrans mobiles et à leurs virtualités qui suscitent des affects réels. C'est-à-dire que l'expérience des dispositifs mobiles, projective et symbolique, est affective comme le sont les interactions de la réalité quotidienne et physique. Cette anthropologie permet de comprendre les différentes émotions ressenties par l'utilisateur face à la technique. Elle met en garde contre un péril, celui de « conformation ». « Ce qui est certain, c'est que ces espaces scéniques qu'ils soient réels (supermarchés) ou médiatiques (dont l'Internet) in-forment au risque de conformer » (Martin-Juchat, 2008a : 114).

L'approche du corps communicant apporte alors les nuances nécessaires pour éviter le déterminisme technologique ou la critique manichéenne. Elle souligne la capacité des dispositifs numériques à capter des données, de l'attention et à se faire accepter. Ce serait un « accord implicite » dans lequel concepteurs et utilisateurs trouveraient leur compte :

Il serait réducteur de considérer de manière univoque les utilisateurs/usagers comme de pures victimes de cette instrumentalisation de leur fonctionnement affectif. Dans l'histoire de la modernité, le succès de cette économie repose sur un accord implicite et tacite entre acteurs, promoteurs et consommateurs de services (Martin-Juchat, Staï, 2016 : 183).

Un contrat tacite entre utilisateur et concepteurs encadrerait donc ces rapports. Celui-ci est instable et doit sans cesse être renouvelé (par exemple par des nouveautés, des améliorations). Il se noue de façon pragmatique dans la validation des CGU.

En outre, Fabienne Martin-Juchat rejoint Julia Bonaccorsi sur la représentation du corps de l'utilisateur en publicité. Les deux montrent que ces productions discursives de l'industrie utilisent le corps pour mettre en scène la « bonne gestuelle », tout en lui suggérant une palette d'émotions à ressentir face à la technique :

La communication commerciale, nourrie par des méthodologies issues du marketing qualifié très justement de sensoriel et/ou émotionnel, tente non seulement de codifier les signes, mais aussi les affects qui devront être ressentis par les récepteurs lors de l'interprétation des signes. C'est un des nouveaux visages du fétichisme moderne (Martin-Juchat, 2008a : 74).

S'intéresser au corps communicant, c'est-à-dire à son rôle dans les processus d'interprétation et de compréhension de la situation, c'est également analyser les usages faits de ce corps communicant par, entre autres, les entreprises et la publicité. À cet égard, la digipulation est une activité qui embarque pleinement le corps communicant de l'utilisateur. **Les concepteurs, producteurs et distributeurs de ces dispositifs font un usage communicationnel et normalisé du corps de l'utilisateur en général.** Nous allons déterminer lequel.

La question du corps dans l'activité de manipulation du *smartphone* et de digipulation de l'interface implique ainsi la question des représentations du corps à l'écran. Le corps entier, le visage ou les mains sont en outre des ressources pour leur capacité à être des embrayeurs de sens. C'est pourquoi nous pouvons affirmer que la publicité fait un « usage communicationnel » (Martin-Juchat, 2008a : 82-83)⁵⁶ du corps de l'être humain. **Le corps est utilisé, il devient une médiation et sert la communication de ces industries.** Plus précisément, le doigt est le cœur de l'iconographie de la main et les mains et les doigts se trouvent particulièrement exposés en publicité. Construits comme synonyme de pouvoir de l'utilisateur, ils sont un élément de la rhétorique publicitaire de ces objets. La présence des mains, par exemple, est devenue, dans certains contextes, un synonyme du numérique. Par exemple, dans la Figure 5, les mains qui tiennent fermement le téléphone cherchent à renforcer la *privacy*, l'idée que les données sont bien en main. La captation du corps par le marchand ne s'arrête donc pas à l'actualisation de l'écran, elle s'opère au-delà de l'utilisateur du téléphone et de façons aussi discrètes que diverses. Nous devons également creuser cette dimension.

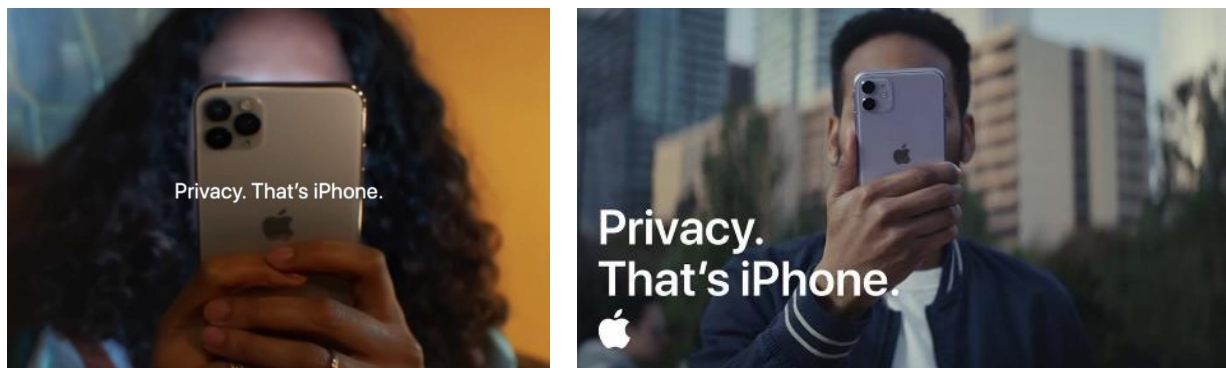


Figure 5. Publicités pour iPhone où la main joue comme embrayeur de sens

En somme, le corps est sollicité par la technique et cette sollicitation est capitalisée par les industries du numérique. Le corps en effet est utilisé pour sa capacité à convaincre ou persuader l'utilisateur et le consommateur. Les acteurs, industriels, communicants, opèrent ainsi une captation du corps en vue de certains intérêts propres. Le numérique participe d'une réification du corps de l'utilisateur et de sa rentabilisation. La mobilisation des travaux sur le capitalisme affectif est alors nécessaire pour explorer la capacité du numérique à faire des affects et des émotions des enjeux monétisables.

56. Pour rappel, « s'il nous faut spécifier précisément notre approche : anthropologie par la communication affective centrée sur les usages du corps. Cela nous permet d'insister sur l'idée que les stratégies de communication affective qui se généralisent et sollicitent par voie de conséquence fortement le corps, à la fois caractérisent et construisent notre culture » (Martin-Juchat, 2008 : 82-83).

L'étude du capitalisme numérique pour comprendre le traitement du doigt par la communication

Plusieurs approches en SIC et en sociologie s'intéressent à l'économie des médias informatisés et des plateformes du web. Celles-ci laissent de côté le corps dans l'activité et permettent d'appréhender la digipulation comme une écriture numérique participant d'un système économique et industriel global.

Premièrement, l'étude du capitalisme affectif, menée par Camille Alloing et Julien Pierre (2017), rejoint l'anthropologie du corps communicant. Selon eux, les plateformes des grandes industries du web comme Facebook, Instagram, TikTok ou Tinder, etc. s'inscrivent dans un nouveau capitalisme, le capitalisme affectif qu'ils définissent comme « les différentes formes d'exploitation des affects numériques/numérisés, de leur circulation et de leur mesure » (32). Le capitalisme affectif est un contexte et une réalité qui s'actualise par exemple dans certains « boutons » de l'écran. Ils proposent une notion, celle de « fonctionnalité affective » qui est une fonctionnalité proposée par les plateformes, permettant la transformation en valeur économique de ce qui a touché l'utilisateur. Ils donnent des exemples concrets : les *Facebook Reactions* qui, comme les *likes*, mobilisent un geste d'appui sur une forme expressive. À partir de ces fonctionnalités, ils expliquent comment les émotions déclarées sur le réseau social par les usagers sont productrices d'une valeur économique par un traitement ultérieur. Ces fonctionnalités présentent, en effet, une face sémiotique (une « petite forme » signifiant un affect) et une face algorithmique. Ce qu'a déclaré l'utilisateur (qu'il a apprécié un contenu, que celui-ci l'a fait sourire ou l'a mis en colère, par exemple) est ensuite une donnée amenée à circuler sur le marché des profils monétisables.

Camille Alloing et Julien Pierre apportent des savoirs concrets sur le fonctionnement algorithmique des « petites formes » de l'écran. Élargissons leur proposition à tous les gestes d'interfaces mobiles et tactiles. Ces derniers sont tous potentiellement capables de capter, si les concepteurs l'ont prévu, ce qui a affecté l'utilisateur sans que celui-ci le déclare, ou plutôt, même s'il n'a manifesté de manière explicite aucune émotion. **La digipulation est le lieu où les émotions et les affects ressentis sont susceptibles d'être transformés en données objectivées et interprétables.** Par exemple, le temps passé sur un profil, sur un produit, ou encore la nature et la fréquence des échanges avec une personne peuvent être interprétés sous un angle émotionnel par le dispositif. L'émotion n'est pas une vérité en soi, mais correspond, en fait, à la définition qu'en donnent les concepteurs des dispositifs. Il s'agit plutôt d'une valeur, reposant sur des indicateurs précis, destinée à être monétisée dans le cadre de stratégies marketing et de plans média. Le « petit geste » est ensuite transformé en indice de popularité et d'affection. Les *likes* en effet, et autres réactions de partage d'émotions, sont vendus comme des indices d'un engagement aux annonceurs de ces plateformes.

Aux *Facebook reactions* et aux fonctionnalités citées par les deux chercheurs, nous souhaitons donc ajouter d'autres « petits gestes » qui encapsulent une pensée de l'affect et qui, comme elles, font l'objet d'une capitalisation de façon affirmée. Par exemple, dans Tinder, ou dans toute autre application de rencontre en ligne, l'affect est le cœur de la proposition de la plateforme : c'est sur la promesse d'être ému, déplacé, touché, excité, stimulé, que repose la proposition du service de

Chapitre 2

rencontre. L'utilisateur est invité à déclarer s'il est intéressé, séduit. C'est à partir sa déclaration que fonctionne l'algorithme : la déclaration d'intérêt ou de rejet est traitée par l'algorithme en vue d'apparier (Candel, 2007) ou non, et, ultérieurement, vient modifier la note de l'utilisateur (sur Tinder, les usagers sont notés selon qui les a *likés*). Nous ne pouvons que supposer la suite : l'enregistrement d'informations est agrégé à un profil statistique monétisable puis potentiellement revendu. C'est en tout cas sur la capacité à être ému et à l'exprimer que reposent les services dits de *dating*. Nous allons donc étendre l'analyse de Camille Alloing et de Julien Pierre de ces fonctionnalités à d'autres « petits gestes » non identifiés comme des fonctionnalités émotionnelles, mais qui, pourtant, jouent sur le corps affectif de l'utilisateur.

Ensuite, certaines études en sociologie du numérique à la frontière des SIC s'intéressent à la dimension économique du « bouton ». Olivier Ertzscheid les considère au cœur de ces dispositifs et de leur fonctionnement. Le « *poke* » de Facebook, le « like » et la fonctionnalité « *I'm safe* » (pour indiquer lors d'un événement tragique que l'on est en sécurité) sont pour lui :

Trois boutons qui à leur manière ont changé le monde. Ou tout le moins notre manière d'interagir avec lui [...] Trois boutons en apparence superfétatoires et pourtant devenus aujourd'hui parfaitement nécessaires (Ertzscheid, 2017 : 163).

Autrement dit, ces « petits gestes » d'activation, et les boutons qu'ils activent, alors même qu'ils limitent la capacité d'agir, sont plaisants et passent pour ne pas être engageants cognitivement. D'où leur succès auprès des usagers. En outre, ces boutons, qu'il considère également par le prisme de l'écriture, participent à une « indexation » de celui qui les active, à chaque fois qu'ils sont, ou non, activés. La manipulation de l'interface est mise en relation avec le fonctionnement économique puisqu'elle participe à la distraction de l'utilisateur. Plus encore, pour lui, cette activité d'indexation relève d'un « travail documentaire » détourné. **L'activation d'un bouton est assimilée à un geste de travail non reconnu comme tel.** Cela reposerait sur l'impression pour l'utilisateur de ne rien faire d'extraordinaire, et certainement pas d'être mis au travail. Proposant une déconstruction fine du « clic » et de ses enjeux de transformation, Olivier Ertzscheid invite à étudier de près ces boutons.

Enfin, la sociologie du numérique et la sociologie des usages se sont plus largement intéressées aux transformations sociales induites par les dispositifs mobiles. Ces deux sociologies produisent des études de cas, notamment sur les applications de rencontre, de *shopping* en ligne, de socialisation, de « *monitoring* de soi » ou de « quantification de soi » qui permettent d'appréhender un « petit geste » dans une situation donnée et dans un contexte particulier. D'un point de vue pragmatique, elles permettent de contextualiser les activités.

Il faut souligner que ce n'est pas tant le geste, que les « traces » qu'il laisse de l'activité, de ses navigations ou publications, qui intéressent les sociologues :

Les études sociales du numérique s'intéressent depuis quelques décennies déjà aux traces des interactions matérialisées et rendues accessibles en ligne. Les interprétations qualitatives et quantitatives de ces traces ont contribué à un large spectre de travaux sociologiques visant à explorer les pratiques sociales en ligne (Glasey, 2017 : 59).

Les sociologies du numérique, du travail, de la consommation et des usages portent en grande partie sur la strate algorithmique des interfaces. S'attachant aux traces des interactions ou encore aux transformations sociales et culturelles engagées par les dispositifs sociaux, elles apportent des savoirs précis et ponctuels sur le fonctionnement d'un geste dans une situation déterminée. **Elles permettent une focalisation sur les gestes à deux niveaux : celui, algorithmique, des « traces » laissées par les navigations des usagers et celui, social, des nouvelles manières de faire société (de se rencontrer, de jouer, de tomber amoureux, etc.).**

Enfin, la sociologie du numérique et des usages s'intéresse au travail numérique. Les études du « *digital labor* » proposent une vision singulière du *clac*. Cette sociologie (Casilli, 2019 ; Cardon, 2015) pose en effet l'idée de « travail du clic ». Ce travail fait référence à la valeur générée par la participation des usagers, volontaire ou non, au fonctionnement des algorithmes d'intelligence artificielle et des plateformes. Ce faisant, ces chercheurs attribuent une valeur sociale au geste de *clac*, à partir de la valeur économique qu'il peut produire, tout en attirant l'attention sur les effets énormes qu'il peut avoir. **Ils inscrivent de la sorte le *clac* dans le champ économique et politique.** Le *clac* conduit à penser les gestes des interfaces tactiles au prisme de leur dimension économique et en termes de dépense musculaire. C'est que, le terme *clac* s'est autonomisé de la souris et le verbe *cliquer* est facilement attribué au « petit geste » de valider. Mais surtout, d'un point de vue algorithmique, il y a une forte correspondance entre le *clac* « de l'ordinateur » et celui de « l'interface tactile ». C'est cette similarité, à la fois du point de vue des usages et du fonctionnement, qui permet d'utiliser cet objet des sciences sociales pour penser les « petits gestes ».

Pour conclure, l'économie des médias informatisés et les sociologies des usages et du numérique s'intéressent à la manipulation au sens où elle est liée à l'activité algorithmique et économique des plateformes. Elles laissent la dimension corporelle de côté pour insister sur l'interface et ses multiples « boutons », permettant alors d'approfondir les enjeux économiques de la gestualité et de réinscrire le geste de l'utilisateur dans le système économique et politique du numérique, un système capitaliste aux normes propres. Ces gestualités peuvent ainsi être approchées par le prisme du travail et de l'activité productive, c'est-à-dire regardées sous l'angle de l'effort, physique ou cognitif, qu'elles impliquent.

3. Apports de l'interdisciplinarité à la question de la manipulation et apports du minuscule pour les SIC

Les SIC ne sont pas les seules à s'intéresser aux objets techniques dans leurs dimensions corporelle et phénoménologique. D'autres disciplines apportent des éléments pour une compréhension fine des gestes techniques, sociaux, culturels ou économiques. En cela, la démarche est interdisciplinaire. Au terme de ce compte-rendu de lectures possibles de la manipulation des interfaces tactiles en SIC et au-delà, nous montrerons ce que le minuscule propose sur le plan épistémologique.

Penser les « petits gestes » comme outil : les lumières de l'anthropologie et du design

À la frontière des SIC, l'anthropologie et l'anthropologie du geste d'une part, la philosophie du design de l'autre, déploient des concepts utiles à la compréhension des enjeux liés au geste et à son actualisation en contexte numérique. Ces deux approches permettent une double pensée du geste comme outil, à la fois corporel et de design.

Premièrement, explorons la dimension corporelle des dispositifs mobiles en SHS, notamment en anthropologie. Dans sa conférence « Les techniques du corps », Marcel Mauss attire l'attention sur l'implication du corps dans les gestes quotidiens, tels que courir ou se nourrir. Il désigne par « technique du corps [...] les façons dont les hommes, société par société, d'une façon traditionnelle, savent se servir de leur corps » (Mauss, 1934 : 5). Il introduit ainsi l'idée que le corps est technicisé, sans même que l'on s'en rende compte. Autrement dit, le corps peut être pensé comme un outil technique⁵⁷. Déplaçons le regard et observons les usagers des *smartphones*. Force est de constater que certains passent facilement d'une application à l'autre, paraissent effectuer plusieurs tâches en même temps et combiner des activités différentes. Le rapport corporel et intime aux écrans est, de ce fait, visible. **L'anthropologie consacre le geste comme « outil vivant » et, effectivement, ces gestes outillent le digipulateur pour agir sur le monde.** Il n'y a pas que le doigt qui est engagé dans la digipulation de l'interface. L'ensemble du corps est impliqué dans l'activité de manipulation (de l'objet *smartphone*). Les doigts s'activent sur l'écran et la main tient le dispositif, mais c'est le corps entier qui est tourné vers lui : le visage, le regard et la posture générale collaborent à l'usage. L'usager se sert de son corps pour la digipulation, quel que soit le dispositif.

Les dispositifs tactiles, plus précisément, encouragent une technicisation de la main et du doigt par les usagers. Cette technicisation⁵⁸ de la main, c'est-à-dire la transformation de la main en outil, est sensible dans les manières dont les utilisateurs se servent de leurs doigts pour activer le tactile. Sans un certain savoir de l'écran, ils ne pourraient en tirer parti. Par exemple, s'étant rendu compte que leurs doigts n'étaient pas reconnus par l'écran (lorsqu'il y a, par exemple, un problème au niveau de la pulpe du doigt, qu'un doigt s'avère être trop petit, trop gros...), certains usagers ont développé des manières non conventionnelles d'activer l'écran et se retrouvent à réaliser des bricolages gestuels. Ces manières consistent à utiliser une surface bien définie du doigt et de la faire toucher adéquatement l'écran (le centre du pouce, le côté du doigt...), voire à utiliser un stylet. L'expérience a, plus largement, appris aux usagers à poser le doigt d'une certaine manière sur l'écran et à l'effleurer comme il faut pour « bien » l'utiliser.

Deuxièmement, *L'Anthropologie du geste* (Jousse, 1934) met au jour un processus, celui de l'incorporation du social par le sujet, et propose pour cela le concept d'« intussusception », qui

57. En explorant la relation du corps au monde et à ses objets, il « renvers[er] le regard que l'on pourrait avoir sur le corps dans la mesure où il peut être analysé en termes d'usages, à la manière d'un instrument » (Souchier, *et al.*, 2019 : 95).

58. L'anthropologie permet d'affirmer, dès le début de la recherche, cette technicisation des doigts par les usagers. Ceux-ci manifestent un savoir ordinaire de l'écran qui est en fait un savoir-faire très spécifique. Nous verrons ensuite (notamment dans le **Chapitre 8**) que la main est également technicisée par les discours d'escorte et d'accompagnement.

désigne le processus par lequel l'être humain enregistre quelque chose, un geste plus précisément, par répétition et itération du corps. Ce processus permet de comprendre comment un geste prend place parmi les pratiques humaines. Il désigne par là l'action de « recevoir dedans » (du latin *intus*, dedans, et *suscipere*, recevoir), d'intégrer, par itération et accompagnement du corps, à travers la gestualité. Glisser son pouce ou son index sur un écran, tapoter du bout du doigt ou double taper sur une zone sont des gestes reconnus et reconnaissables, incorporés. **Ces nouvelles gestualités ont investi le répertoire de gestes de l'humain.** L'être humain les a donc, à force d'itération, « intussusceptionnés ». Ce processus d'intussusception façonne l'individu, ou encore, chaque geste qu'il accomplit le construit :

C'est en jouant des gestes d'hommes et de femmes que nous sommes devenus hommes et femmes [...] selon le principe que Marcel Jousse avait formulé [...] « L'homme est perpétuellement joué ». [...] « Nous ne pouvons pas nous empêcher de rejouer ce qui est entré en nous », ces « rejeux » ne se répétant jamais à l'identique et pouvant inclure une part variable d'altération envers notre mimisme spontané (Citton, 2012 : 34).

En ce sens, les gestes sont constitutifs de l'humain et de sa formation. L'anthropologie du geste permet de replacer les gestes minuscules des interfaces tactiles dans un questionnement plus large, sur le geste et le corps. Elle permet de comprendre comment les gestes sont appris et comment expliquer qu'ils paraissent naturels.

La notion « d'incorporation » est alors questionnable. D'une part, il est difficile d'affirmer jusqu'à quel point elle est métaphorique. D'autre part, elle n'est pas accompagnée d'un cadre conceptuel suffisamment formalisé en SIC. En interrogeant les « petits gestes », nous proposons, à la suite des contributeurs de l'ouvrage collectif *Ce qu'incorporer veut dire* (2021), un nouvel « horizon d'investigation permettant de mieux appréhender la façon dont le social habite les corps, s'incarne en eux » (Fleuriel, 2021 : présentation) par la présentation d'un « context[e] et [de] médiations qui conduisent concrètement à incorporer le monde social » (*ibid.*). Ce contexte et ces médiations, c'est l'usage du *smartphone* via la digipulation.

Troisièmement, la philosophie du design (Findelli, 2014 ; Vial, 2015), et plus particulièrement du design numérique, permet de penser le geste comme objet de design. Dans les textes de Stéphane Vial, la manipulation n'apparaît pas comme une catégorie, un concept ou un point de vue dans la réflexion. Cette philosophie n'opère pas de distinction les phénomènes du design et les gestes, qui demeurent en arrière-plan de ces textes. Elle propose donc une façon oblique de les penser. La description de Stéphane Vial du phénomène numérique présente une certaine conception de la manipulation et du design qui dépasse largement leurs dimensions fonctionnelles. Le design y est défini comme « l'activité intentionnellement factitive qui vise à introduire de l'enchantement dans notre sphère d'existence » (Vial, 2013 : 262). Ce caractère fondamentalement « enchanteur » du design est important pour comprendre la relation de l'utilisateur à l'écran et aux dispositifs. Cette caractéristique du design se traduit notamment par ce qu'il nomme le « plaisir » de l'interface. **La philosophie du design permet en fait de penser le geste comme embrayeur d'expérience dans des situations d'interactivité.** Enfin, pour Stéphane Vial, le design et les objets modifient le régime qualitatif de l'expérience d'être dans le monde : « la qualité de notre

expérience d'exister dépend des appareils qui nous entourent et de la manière dont, en tant qu'instruments phénoménotecniques, ils font le monde et nous le donne » (2013 : 250). Cherchons à comprendre comment cela est construit, essayons d'identifier ce qui, dans les interfaces données à digipuler, relève du support et ce qui est tributaire du travail du designer.

En outre, le design est pensé en termes d'« effets », au sens d'une « expérience à vivre ». L'un de ces effets, l'effet « ontophanique » (2013), est celui de faire apparaître les choses, les relations, les actions, d'une certaine façon. De ce point de vue, la philosophie du design amène à penser l'expérience de digipulation d'un point de vue phénoménal. **Penser le design comme une « matrice ontophanique » (Vial, 2013 : 24) permet alors d'intégrer le geste dans un ensemble plus large d'éléments (l'écran ou le son par exemple) qui participent à faire apparaître le réel.** Cette dimension permet d'éviter l'écueil de se cantonner à la question du geste. Gardons-nous, en effet, de négliger son inscription dans un système technique et artefactuel, dont il constitue un des éléments.

Stéphane Vial invite donc à penser la digipulation comme un « opérateur ontophanique » capable, dans une certaine mesure, de structurer l'expérience⁵⁹. La manipulation traverse les questions d'« interactivité avec la matière calculée », de liaisons avec la machine⁶⁰ et de jouissance de l'écran. Ces liaisons jouent un rôle essentiel et se situent au cœur de l'expérience de design. De ce point de vue, nous pourrions éclairer cette expérience du point de vue affectif et économique.

D'un côté, l'anthropologie s'intéresse précisément aux gestes, qui font dans ce champ disciplinaire l'objet d'études nourries, riches et détaillées. D'un autre côté, la philosophie du design permet d'aborder les « petits gestes » d'un point de vue phénoménologique, en considérant le travail qu'ils demandent pour leur réalisation et les effets de design qu'ils peuvent produire. Ces deux disciplines des SHS apportent des savoirs sur ce que sont les gestes, leurs valeurs, leurs transformations, tout en énonçant des enjeux qui, articulés aux dispositifs mobiles, trouvent de nouvelles dimensions.

Une approche interdisciplinaire

Pour Emmanuël Souchier, le travail du chercheur dans notre domaine relève de « l'éclectisme méthodologique et de la pratique de chiffonnier »⁶¹. En SIC, nous sommes en effet amenés à fréquenter des textes d'autres champs (anthropologie, anthropologie de l'écriture, culturelle, sociale...) pour nous glisser dans les interstices laissés par les méthodes et les concepts. Plus particulièrement, le monde social, académique, artistique et professionnel étant saturé d'un sens commun sur les médias, la communication et les dispositifs numériques, pour nous en détacher,

59. « Les objets issus du design sont conçus pour faire être et pour faire faire, engendrer de nouvelles ontophanies, remodeler l'expérience possible » (Vial, 2013 : 259).

60. « À chaque fois ce qui s'invente, ce sont de nouvelles liaisons avec la machine, de nouveaux régimes d'expérience, de nouvelles manières de jouir de l'écran » (Triclot, 2017 : 37).

61. Propos tenus lors du Séminaire « Chemin d'écritures », le 11 février 2022.

nous n'avons pas pris uniquement en compte l'objet dans son existence matérielle, mais nous l'avons analysé au filtre d'une conceptualisation qui l'a en partie transformé.

L'analyse de la gestualité numérique dans toutes ses dimensions suppose donc une interdisciplinarité. C'est-à-dire des emprunts à d'autres disciplines « d'une méthode, d'un concept ou d'une théorie qui fasse avancer la première » (Mauger-Parat, 2015 : 112). La méthode d'analyse, sociosémiotique, dans le cadre épistémologique des SIC, construite au fil de ces deux premiers chapitres, a engagé l'ouverture à des lectures diverses du geste. Les prémices de la recherche nous ont rapidement engagée dans des terrains disciplinaires divers.

Nous tentons d'opérer des rapprochements entre des objets de natures diverses, des discours, des éléments techniques et symboliques, des pratiques et des normes afin de comprendre le plus finement possible un phénomène. **C'est une perspective de description d'un objet de type multidimensionnelle ou cubiste.** Cette perspective cherche à mettre au jour ses différentes réalités et opérativités, à presque tout saisir d'un coup :

Selon les cubistes [...] Un art réaliste [...] ne doit pas imiter la réalité vue ; il doit dépeindre la réalité telle qu'elle est appréhendée par l'esprit. Et puisque l'esprit peut comprendre tous les angles différents d'un objet à la fois, les cubistes représentaient plusieurs vues d'un objet dans le même tableau (Kimball, 1983 : 96).

Il s'agit de chercher à combiner des savoirs existants sur la manipulation, qui impliquent de prendre en compte les intentions présidant à ces objets, comme la réalité des pratiques. C'est une démarche typique des SIC, autorisée par la richesse méthodologique et conceptuelle de la discipline, qui permet une alternance des points de vue : « Les sciences de l'information et de la communication autorisent des parcours pluriels. Les objets là encore nous obligent à nous déplacer » (Lambert, 2008 : 11). C'est un peu comme si nous cherchions à tourner autour de ces objets, ou à les faire tourner entre nos mains, pour en explorer les différentes facettes. Les différentes approches, sémiotiques, en SIC, en sociologie, en SHS citées dans ce chapitre sont fédérées par un souci communicationnel et sont travaillées par certaines conceptions de la manipulation. Elles sont surtout complémentaires et permettent de comprendre la circularité et l'interaction des phénomènes. La conclusion d'articuler les différentes strates de ces objets, présuppose en effet des relations entre les phénomènes et les enjeux, entre les « feuillets » mis au jour.

Rappelons que les SIC sont historiquement, et de façon effective, interdisciplinaires. C'est même leur spécificité que de mettre en relation, de façon inédite, des champs et des objets a priori insignifiants et éloignés :

Les sciences de l'information et de la communication en tant qu'interdiscipline et en tant qu'elles s'attachent à problématiser les phénomènes, dispositifs et logiques de médiations, leurs dynamiques et leurs enjeux, peuvent jouer un rôle dans la mise en dialogue d'approches disciplinaires distinctes (Lépine *et al.*, 2020).

De là, notre intention communicationnelle est donc, grâce à l'articulation des disciplines, d'étoiler l'objet en un ensemble de faits sociaux, culturels, économiques et

communicationnels. Pour toutes ces dimensions, et paradoxalement, rester à l'intérieur des SIC n'est pas pertinent.

S'inscrivant dans le champ paradigmatique des SIC et dans les recherches contemporaines sur le numérique et les médias informatisés, cette thèse participe de l'originalité et de l'opérativité de la discipline. L'étude des « petits gestes » repose donc sur la construction en objet de recherche d'objets concrets appréhendés quotidiennement. Elle est, de ce point de vue, exemplaire de la façon dont les SIC cherchent à se saisir d'objets et de phénomènes discrets, mais massifs, désormais normalisés.

Éloge du minuscule pour les SHS

Les gestes proposent, enfin, un effet miniature propre à offrir une vision en réduction de la communication. En outre, soumettre le prisme des « petits gestes », c'est proposer une approche qui répond de façon heuristique et inattendue aux enjeux d'une démarche communicationnelle telle que la définit Fabienne Martin-Juchat dans la citation en ouverture de ce chapitre. Le minuscule permet la condensation de tous les enjeux qu'elle énumère. En tant qu'instant furtif, à peine perceptible, il permet d'articuler et de saisir tous les éléments du système individus/dispositifs mobiles/concepteurs.

Tout d'abord, Gaston Bachelard, dans sa *Poétique de l'espace* ([1957] 2020), souligne que l'infiniment petit permet l'exploration du monde au-delà du visible et de l'ordinaire. Il fait l'éloge du minuscule pour sa grandeur, c'est-à-dire pour sa capacité à susciter bien plus grand que lui :

Si l'on sympathise dynamiquement avec l'actif Petit Poucet, voici que le minuscule apparaît comme le gîte de la force primitive. Un cartésien dirait — si un cartésien pouvait plaisanter — que, dans cette histoire, le Petit Poucet, est la glande pinéale de la charrue. En tout cas, c'est l'infime qui est le maître des forces, c'est le petit qui commande le grand. Quand le Poucet a parlé, le cheval, le soc et l'homme n'ont qu'à suivre. Mieux, ces trois êtres subalternes obéiront, plus sûrement le sillon sera droit. Le minuscule et l'immense sont consonants. Le poète est toujours prêt à lire le grand dans le petit (154).

Autrement dit, dans le minuscule réside une forme de grandeur, un micromonde infini en attente d'être déployé. Ce n'est pas la taille d'un phénomène, d'une personne, d'une forme, qui déterminent son pouvoir ou sa puissance, ni sa capacité à commander et à organiser. Le minuscule est structurant. Il organise les phénomènes et le social. **Les « petits gestes » engagent des formes brèves de la communication, minuscules, mais pas minimales.** Ces formes brèves induisent des jeux de condensation et de densification comme le conte du Petit Poucet cité par Bachelard. Elles sont le lieu d'enjeux de pouvoir⁶².

De la même façon, évoquons la face dessinée d'un tapis. Ce dessin peut reposer sur des motifs, amenés à être répétés plusieurs fois selon la taille et la surface du tapis. Plus ce motif est petit et

62. Citons également l'exemple du « petit Tempietto de Bramante [qui] paraît aussi imposant, aussi hypertrophié, que le Panthéon qui lui a servi de modèle » selon Richard Sennett (2010 : 121).

unique, plus le retrouver, mettre le doigt dessus, a quelque chose de fascinant. Nous percevons combien il peut être structurant du point de vue de l'objet « tapis » qu'il organise, bien qu'il soit minuscule dans le tissage de la toile. Ce motif peut enfin, bien que petit, être très complexe dans sa structure.

Nous proposons, en quelque sorte, une poétique du petit, proche des considérations de Lévi-Strauss (1962) pour qui le minuscule peut être pensé à partir de la catégorie du modèle réduit tel que l'envisage l'art. Ce dernier évoque un effet esthétique propre au petit. « La question se pose de savoir si le modèle réduit n'offre pas, toujours et partout, le type même de l'œuvre d'art » (34). Ce que nous proposons, c'est une dimension heuristique et dynamique du modèle réduit qui dépasse la propriété miniature des objets en question. De notre point de vue, ces « petits gestes » sont comme un modèle réduit des dispositifs. **Ils permettent une modélisation de la communication et des dispositifs numériques.** Ils servent de « dispositif cognitif » pour appréhender la communication numérique dans sa complexité.

Ensuite, notre démarche est dynamique. **Le minuscule permet un basculement d'échelles, plus particulièrement vers l'anthropologie.** Ce sont des objets « concrets », des gestes, mais leur vertu heuristique réside dans leur capacité à dévoiler et à faire fonctionner toute une organisation. L'approche matérielle de la communication repose sur l'absence de coupure entre le monde matériel et le monde social. Les discours et les objets sont opératoires comme le sont les personnes. François Cooren et Thomas Martine affirment ainsi qu'il n'y a « pas de coupure, de césure, de bifurcation entre le monde dit matériel et le monde dit social. Un objet, un lieu ou un site agit et communique tout autant que les paroles ou les écrits que nous produisons » (Cooren, Martine, 2016). Passant des formes sémiotiques aux formes corporelles, algorithmiques et sociales, nous postulons une relation entre ces dimensions que le « petit » permet de saisir finement.

Enfin, le minuscule est particulièrement heuristique pour une approche compréhensive. En effet, une approche compréhensive « comporte toujours un ou plusieurs moments de saisie intuitive, à partir d'un effort d'empathie, des significations dont tous les faits humains et sociaux sont porteurs » (Paillé et Mucchielli, 2012 : 13). **Le petit, ou plutôt la miniature, favoriserait justement ces moments de « saisie intuitive ».** D'une part, le minuscule condense des enjeux divers, ramassant en un seul concept tout un système complexe. Il apporte une lecture vive, dans l'instant, des faits humains et sociaux. D'autre part, le minuscule stimule la pensée. Bachelard explique que « l'imagination miniature est une imagination miniaturante. Elle apparaît à tout âge, dans la rêverie des rêveurs nés » (1989 : 141). La miniature favorise, en un mot, l'imagination. De la même façon, le minuscule permet d'étendre le raisonnement et l'intuition par des sauts qualitatifs et une facilité, pour le chercheur, à passer d'un cadre disciplinaire à l'autre.

Pour conclure, revenir sur les différentes façons de penser la manipulation des objets techniques permet de proposer une première mécanique de ces gestes, d'esquisser leur description à grands traits. Nous avons forgé, à travers les études abordant la manipulation des artefacts, la notion de « digipulation ». Les SIC permettent de s'en saisir à plusieurs niveaux. Toutefois, ces études ne

Chapitre 2

permettent pas de comprendre tout ce qui se joue dans les phénomènes cités et d'effeuiller les différentes strates qui constituent les dispositifs mobiles et tactiles. C'est pourquoi nous avons convoqué d'autres disciplines en vue de contextualiser le geste et de nous en saisir comme modalité d'action dans un contexte.



Nous avons donc fait le point sur une partie des approches qui produisent des savoirs en lien avec les dispositifs mobiles et leurs modalités d'activation de l'interface. Les mettre en perspective a permis de montrer comment chacune éclaire des aspects de ces objets. Le cadre de l'analyse sera dorénavant celui de l'étude des médias informatisés en suivant les thèses et les hypothèses de l'étude des écrits d'écran.

En quelques mots, nous proposons d'abord une approche syncrétique de la digipulation dans la mesure où une telle démarche « invite à considérer comme syncrétisme toute combinaison de grandeurs appartenant à au moins deux ordres distincts » (Badir *et al.*, 2019 : 5). La sémiotique des objets, les sémiotiques du corps et de l'interface sont trois approches différentes des objets, qui, chacune à leur manière, permettent de poser des pistes de compréhension et d'interrogation des « petits gestes » de digipulation.

Pour ensuite réinscrire les gestes dans leurs contextes et leurs enjeux divers, les sciences de l'information et de la communication sont le meilleur cadre disciplinaire. Articulant du social, du corporel, du sémiotique et du computationnel, la gestuelle numérique constitue en effet un nœud où plusieurs approches se rejoignent au sein et à la frontière des SIC. C'est pourquoi nous nous appuyons sur les apports des études de la lecture sur l'écran, de l'anthropologie du corps communicant et de l'étude du capitalisme numérique.

La spécificité de notre démarche réside enfin dans la tentative d'articuler ensemble ces approches tout en cherchant, plus largement, à les lier à d'autres au sein des sciences humaines et sociales. Pour ces raisons, les théories de la philosophie du design comme de plusieurs anthropologies sont heuristiques. Pour finir, le minuscule permet l'établissement et l'exploration d'un système complexe. Nous affirmons donc, pour terminer, un intérêt académique à analyser le minuscule en communication.

Cette démarche, qui croise l'anthropologie du geste et l'étude des médias et des médiations, n'est pas tout à fait nouvelle. Yves Citton, à partir des travaux de Marcel Jousse, propose une lecture inédite de la gestualité contemporaine et revendique dans *Gestes d'humanités, Anthropologie sauvage de*

nos expériences esthétiques (2012) une démarche anthropologique⁶³. Il insiste sur la triple dimension de ces gestes. Ils sont à l'interface de l'espace médiatique et du corps (ils ont donc une double dimension), mais ils sont également objet de cet espace par les processus de recirculation, de représentations, de mise en récit et en discours. Il propose même un terme pour insister sur la puissance d'agir et l'agentivité du geste : « gester ». Il invite de la sorte à reconsidérer et à repenser notre agentivité en tant qu'êtres humains. Sa thèse est la suivante : « le monde des gestes constitue le véritable médium au sein duquel les médias opèrent leur travail de circulation et de diffusion » (Citton : 52).

Les interrogations d'Yves Citton travaillent de façon sous-jacente notre étude des gestes des interfaces tactiles. L'archéologue des médias installe un cadrage général sur leur valeur et sur leur fonctionnement anthropologique. Pour lui, l'être humain serait sous le coup d'une « atrophie » de ses gestes mentaux. Il lie ce phénomène à l'informatisation de la société au sens où les médias seraient responsables de la réduction des gestes « au seul toucher d'un clavier, d'une souris, d'un joystick ou d'un écran tactile » (*ibid.* : 22). Cette atrophie s'accompagnerait d'une revalorisation du geste lui-même : ce serait par leur « mise en visibilité » que les gestes compteraient désormais. S'appuyant également sur les travaux de Marcel Jousse pour qui l'être humain n'est jamais l'auteur de ses gestes, Yves Citton remobilise le concept technocritique d'aliénation : « En ce sens, tout geste [serait] une expérience d'aliénation » (*ibid.* : 40). Cette thèse sera finalement éprouvée au fil de la recherche.

Enfin, parmi les concepts présentés, celui de dispositif doit retenir l'attention. Cette notion est animée d'une pensée des enjeux de pouvoir. Cette approche disciplinaire induit une posture : celle de la critique, que le chapitre suivant va s'attacher à construire.

63. Citton explore : « nos gestes [...] [qui] sont toujours à la fois au seuil de l'espace médiatique, puisqu'ils appartiennent à notre corps propre qui est toujours, pour nous, autre chose que l'image qui s'en projette, et au cœur de cet espace, puisque la thèse centrale de cet ouvrage est que ce sont essentiellement des gestes qui circulent à travers les livres, les discours, les films ou les séries télévisées » (2012 : 21).

CHAPITRE 3

La critique par l'écriture numérique, une approche politique

Pas de sémiologie qui finalement ne s'assume comme une sémioclastie.

Roland Barthes, Préface aux *Mythologies*, [1970], 2010.

Pour Roland Barthes (1964), l'analyse sémiologique vise à casser les surfaces, les apparences et les signes en vue de trouver derrière le code dominant de la société « petite-bourgeoise » contre laquelle il s'élève. Il cherche à voir les coulisses, à regarder au-delà des signes des productions discursives du champ de la consommation, pour faire émerger ce qui est caché par les producteurs de ces discours. C'est ainsi que Barthes souligne la dynamique critique de son entreprise de démystification. Sa sémiologie tend vers une dénonciation politique des mythologies modernes et sa perspective est la mise au jour de rapports de pouvoir dans la consommation. Il construit de cette façon la posture du mythologue, et déclare assumer un geste de dévoilement et d'attaque.

Dans ce chapitre, nous allons, de même, chercher à positionner notre démarche par rapport aux objets qu'elle étudie et aux discours que ces objets donnent à produire. Une analyse des dispositifs mobiles et de leurs « petits gestes » de digipulation ne peut être neutre et examine pour cela une certaine idéologie de la conception. Le geste critique proposé, pour autant, n'est pas une dénonciation : c'est une posture de résistance et une démarche par réinscriptions environnementales de ces gestes.

Cette recherche vise donc à déconstruire les productions discursives des grandes industries du numérique et à souligner des problèmes dans leurs façons de faire, de faire-faire et de faire-être. Nous allons pour cela interroger la *doxa* du design (1). Le concept d'« écriture » implique ensuite des partis pris théoriques qui mènent à questionner les rapports de pouvoir en jeu. Chargé politiquement, ce concept offre les moyens d'examiner la relation aux nouvelles technologies tactiles et de penser le rôle des concepteurs en termes de responsabilité (2). Cela nous conduira à caractériser la capacité critique de notre recherche, ses conditions de possibilités et les spécificités de la posture (3).

1. Interroger la *doxa* du design

De la même façon que le sens commun du social au sujet des dispositifs mobiles et tactiles a été interrogé dans le premier chapitre, les cadres instituants (Souchier, 2012b) du design et les discours que ses acteurs produisent doivent être déconstruits. Interroger la *doxa* du design demande de poser les normes et les préjugés de la conception d'interfaces et d'expériences. Notre posture critique se caractérise alors par un double refus : celui de laisser au design et aux designers le monopole de la critique et d'octroyer à la conception le rôle de l'élaboration des règles du « bon design » et du « bon corps » de l'utilisateur.

Regardons de plus près les « discours d'accompagnement » du design pour le développement d'applications mobiles en général, et des gestes en particulier. Philippe Breton les définit ainsi :

Pour bien comprendre cette notion, distinguons le discours technique et le discours d'accompagnement d'une technique. Le discours technique est celui des spécialistes d'un domaine, à l'intérieur d'un système de compétence et d'action généralement inaccessible aux profanes. On le trouve dans les manuels techniques, et plus généralement dans l'ensemble des interactions orales et écrites entre spécialistes à propos de l'invention et du fonctionnement des objets techniques. Le discours d'accompagnement est un ensemble d'énoncés caractérisés par le fait qu'ils sont tenus dans l'espace public et sont formés des commentaires extérieurs sur une technique, son emploi, le contexte et les conséquences de son usage (Breton, 2002 : 6).

Plusieurs types de productions discursives circulent dans le social et contiennent cette *doxa* du design. Le discours technique, d'abord, est porté par la documentation délivrée par Apple aux développeurs sur leurs sites dédiés. Ou encore, par les manuels académiques et la documentation didactique fournie par les constructeurs d'applications à l'occasion de bilans ou d'événements annuels. La documentation technique est appelée *guidelines*, tandis que les discours d'accompagnement, eux, sont portés par des sites dédiés aux « bonnes pratiques », des blogs, des forums ou des *newsletters* qui diffusent des conseils. Ceux-ci donnent de « bons exemples » et de « bonnes façons » de faire du design, de façon normative et directive. Le tout forme un ensemble hétérogène de productions injonctives quant au développement d'interfaces tactiles.

Refuser aux concepteurs de ces objets le monopole de la critique

Le design a une tradition de mise à distance et d'interrogation de ses manières de faire. Les modèles ou les outils sur lesquels s'appuie le designer dans sa pratique peuvent être remis en cause par les acteurs du design, de façon individuelle ou collective. Ces discours, cependant, font l'objet d'une récupération problématique par les constructeurs industriels et les concepteurs de logiciels au sein de l'industrie numérique qui les réemploient en proposant de nouveaux services de personnalisation.

Certaines des plus vives critiques vis-à-vis des dispositifs mobiles viennent aujourd'hui des designers et des concepteurs eux-mêmes. Le design se veut critique et les designers semblent effectivement explorer leurs propres pratiques. Le design se caractérise par une possibilité de

réflexivité. **Rappelons que le design est avant tout une méthodologie⁶⁴ et que, comme toute méthodologie, elle peut et doit s'interroger sur sa pertinence, ses présupposés et son efficacité.** Lors des entretiens⁶⁵ menés avec des professionnels de la conception, la réponse se voulait claire : ils cherchent à questionner leurs façons de faire, lisent des études, consultent des sites de veille en design et des médias plus sociologiques. Que le designer s'examine est, en quelque sorte, un attendu de cette activité.

Au sein de la conception, le design critique se « constitue par la reconsidération des méthodes, des instruments et des démarches de projet sous la forme de mutations, d'actes provisoires et fragiles dont il faut essayer de se saisir » (Bertrand, 2017 : 21). Un mouvement de réflexion, qui encourage un design responsable, éthique et durable, existe sous le nom « *d'ethic by design* ». Ce mouvement fait côtoyer des chercheurs et des professionnels, des praticiens et des observateurs. Ces designers constitués en collectif forment un ensemble d'associations, de projets, de collaborations qui proposent des rencontres, des échanges, et des productions diverses. Le champ du design critique cependant est très hétérogène et constitué en associations, portées par des collectifs et des individus. Ces acteurs, qui prennent la parole sur les interfaces, à propos de ce qu'elles sont, comment elles le font et ce qu'elles devraient être produisent une multitude de discours aux valeurs et statuts divers.

Dans cette nébuleuse de penseurs du design et d'acteurs, une figure particulière se distingue : celle du « repentis de la Silicon Valley ». S'exprimant dans les médias, ce professionnel de la conception explique comment et pourquoi ces dispositifs sont néfastes pour les usagers, tout en s'excusant d'y avoir contribué. Ce nouvel « acteur » est l'objet ou l'énonciateur d'un discours très négatif envers les industries du numérique. Le syntagme « repentis de la Tech »⁶⁶ a circulé et a pris dans le social, tels que dans ces titres d'articles tirés de médias en ligne :

« Des repentis de la Silicon Valley en croisade contre la technodépendance qu'ils ont générée » (7 février 2018, L'Usine digitale)⁶⁷.

« Ces 5 "repentis de la Tech" qui déplorent l'économie de l'attention »⁶⁸ (30 juillet 2019, Start Les Échos)

64. Le design repose sur des manières de faire qui relève de la méthode scientifique comme de celle du projet. L'une de ses manières « consiste à penser le design sur le modèle de la science et, par conséquent, à considérer le processus de conception comme un acte de projet, fondé sur des méthodes rationnelles » (Vial, 2017 : 84).

65. La question de la responsabilité est liée à celle de l'éthique pour les deux concepteurs. Plus particulièrement, l'un d'entre eux s'est exprimé assez longuement et a présenté les interrogations qui le taraudaient et travaillaient sa pratique : « Oui, bien sûr. C'est bien que tu poses cette question-là, ce sont des questions que je me pose tous les jours et que je garde... que je garde pour moi-même. En fait, déjà, je... C'est un métier que je ne ferais absolument pas toute ma vie parce que je pense que, dans 15 ans, j'aurais beaucoup de mal avec ça. Aujourd'hui, je vois mon métier comme simplifier la compréhension des... quand je te le disais, tout à l'heure, de remplacer les notices. Dans l'éthique d'analyse du compte... De l'utilisateur aujourd'hui, je crois qu'on ne ment à personne là-dessus [...] (AG).

66. Cf. **Annexe 23**.

67. « Des repentis de la Silicon Valley en croisade contre la technodépendance qu'ils ont générée », par Klervi Drouglazet, publié le 07/02/2018 (<https://www.usine-digitale.fr/editorial/des-repentis-de-la-silicon-valley-en-croisade-contre-la-techno-dependance-qu-ils-ont-generee.N650024> — Consulté le 16/11/2018).

68. « Ces 5 "repentis de la Tech" qui déplorent l'économie de l'attention », Start Les Echos, publié le 30/07/2019 (<https://start.lesechos.fr/innovations-startups/tech-futur/ces-5-repentis-de-la-tech-qui-deplorent-leconomie-de-lattention-1175397> — Consulté le 1/10/2019)

Chapitre 3

« La grande naïveté des “repentis de la Tech” »⁶⁹ (14 septembre 2020)

« Faut-il craindre la technologie ? Les “repentis de la Tech” contre-attaquent »⁷⁰ (21 février 2018, 20 Minutes)

L'expression est figée. Empruntant au champ lexical de la morale, le terme « repentis » instaure une démarche dynamique qui prétend être tournée vers le bien. Que ce soit par le registre guerrier (en « croisade »), du regret (« déplorent ») ou de la peur (« craindre »), une axiologie du bien, du juste, et du mal se construit. La lutte de cet acteur passe pour idéologique, celui-ci se présente comme engagé pour les individus/usagers. **Dans ce contexte, nous nous opposons à la possibilité de laisser, aux seuls acteurs qui ont pris ces décisions, construit ces interfaces et élaboré les designs en question, le monopole de la critique.** Ces discours véhiculent en effet l'idée que ce « repentis de la Tech » en serait revenu, qu'il se battrait pour éviter des désastres. Il en sort valorisé, avec une posture de sachant et de héros bienveillant.

Le documentaire Netflix sorti en 2020, « Derrière nos écrans de fumée » (réalisé par Jeff Orlowski) est représentatif de ce discours. Le spectateur y découvre différentes façons de faire des plateformes du web, des designers d'expérience et des concepteurs d'application en général pour générer de la donnée. Tout est expliqué par d'« anciens employés repentis » de Facebook. Le péril annoncé est celui d'une « guerre civile »⁷¹ et le documentaire est qualifié de « réquisitoire » contre ces industries. Il est accepté comme une critique sérieuse et légitime, qui souligne une forme d'urgence à agir contre les manières de faire des industries du numérique. Ce type de discours est toutefois problématique de deux points de vue. D'abord, il entérine certains imaginaires de la technique et les institue en réalité, voire en fatalité. La démarche de vulgarisation et la stratégie de communication autour du lancement du documentaire engagent de ce point de vue la circulation de discours, naturalisant la dimension soi-disant addictive de ces réseaux. Ensuite, la critique ici est assumée par les acteurs qui ont élaboré ces stratégies et le discours est produit et diffusé par un autre acteur (Netflix), proche des entreprises citées dans le documentaire. **Cette confusion des acteurs et des parties décrédibilise la posture critique au profit du sensationnel des révélations évoquées.** Le discours passe davantage pour du « bon contenu » que pour une critique pérenne avec un but précis.

En outre, les industries et les écrans eux-mêmes se font, d'une certaine façon, le relai des critiques opposées par le social. Plus précisément, les interfaces des dispositifs tactiles proposent certaines modalités d'utilisation destinées à redonner sa liberté à l'utilisateur et du confort dans ses usages de l'écran. **Mais ce type de proposition passe davantage pour une riposte légère que pour des solutions concrètes aux critiques adressées à l'égard du smartphone.** En fait, ces fonctionnalités, élaborées dans le cadre de mises à jour successives, sont des réponses ponctuelles à la critique sociale, médicale, professionnelle, des interfaces et de leurs supposés dangers. La

69. « La grande naïveté des “repentis de la Tech” », par Benjamin Ferran, publié le 14/09/2020 (<https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/la-grande-naivete-des-repentis-de-la-tech-20200914> — Consulté le 15/12/2020)

70. « Faut-il craindre la technologie ? Les “repentis de la Tech” contre-attaquent », par Laure Beaudonnet, publié le 21/02/2018 (<https://www.20minutes.fr/culture/2224839-20180221-video-faut-craindre-technologie-repentis-tech-contre-attaquent> — Consulté le 16/11/2018).

71. Cette expression est employée par l'un des interviewés de « Derrière nos écrans de fumée », et qui a été reprise telle quelle, comme extrait, par plusieurs articles en ligne.

réponse apportée par les concepteurs des applications, comme par les constructeurs de logiciels, est légère, cosmétique, ponctuelle et inadaptée aux enjeux soulevés par ces objets et aux critiques qui les dénoncent. De plus, en proposant des alternatives aux modalités de l'écran tactile accusées de favoriser la dépendance, elles légitiment ces critiques pour ensuite, en quelque sorte, les réfuter, se dédouaner et proposer un service complémentaire.



Figure 6. La fonctionnalité « temps d'écran », le déploiement d'une rhétorique de reprise du contrôle

Certains réseaux, tels que Messenger de Facebook ou Instagram, et plus largement les cadres du logiciel, proposent par exemple désormais d'avoir les couleurs de l'écran « inversées ». Cette fonctionnalité répond indirectement à certaines études, en neurosciences, soulignant les « effets » des couleurs sur le cerveau et ses mécanismes. L'écran en couleurs inversées est supposé être moins « addictif », car moins agréable à toucher. Ou encore, l'utilisateur peut dans le cas d'iOS avoir accès à un tableau délivrant des informations sur les temps d'usage et le type d'activités réalisées en ligne (Figure 6). La promesse qui l'accompagne est la récupération du contrôle, par l'utilisateur, de sa pratique du *smartphone*. Cette fonctionnalité met en avant la possibilité de se fixer des « limites », comme cela est écrit sur le site d'Apple à son sujet :

« Grâce à Temps d'écran, vous pouvez accéder à des rapports en temps réel sur le temps que vous passez sur votre iPhone, votre iPad ou votre iPod touch, et définir des limites pour les aspects que vous voulez contrôler. »⁷²

72. « Utiliser la fonctionnalité Temps d'écran sur votre iPhone, iPad ou iPod touch » (<https://support.apple.com/fr-fr/HT208982> — Consulté le 2/08/2022) (cf. **Annexe 8**).

Chapitre 3

La rhétorique de la reprise du contrôle dénote une volonté de réponse concrète à un besoin supposé anthropologique, de retrouver une liberté perdue dans l'usage récurrent des écrans. Le visuel qui accompagne cette fonctionnalité sur le site d'Apple reprend cette rhétorique à destination de l'utilisateur.

L'utilisateur est placé en position « d'entrepreneur de lui-même » (Ehrenberg, 1998) et il est invité à gérer son temps sur le *smartphone*. Cela passe par utiliser les applications de façon raisonnée et mesurée. Des temps par grandes catégories sont restitués à l'utilisateur et c'est à lui de définir ce qu'il en fait. Les notifications quotidiennes, telle que celle présente sur le visuel avec un petit sablier sur la Figure 7, rappellent à l'utilisateur de prêter un œil à ses statistiques d'utilisation. Aucune logique ne paraît toutefois guider l'activation de ces notifications qui s'affichent plusieurs fois par jour, sans raison apparente. En outre, si l'utilisateur ne l'a pas consultée immédiatement, la notification s'égaré au milieu du fil des notifications de la journée. Sur la capture d'écran, la notification reçue dès le matin est comme « noyée » entre toutes celles qui s'accumulent pour peu qu'elles n'aient pas été ouvertes.

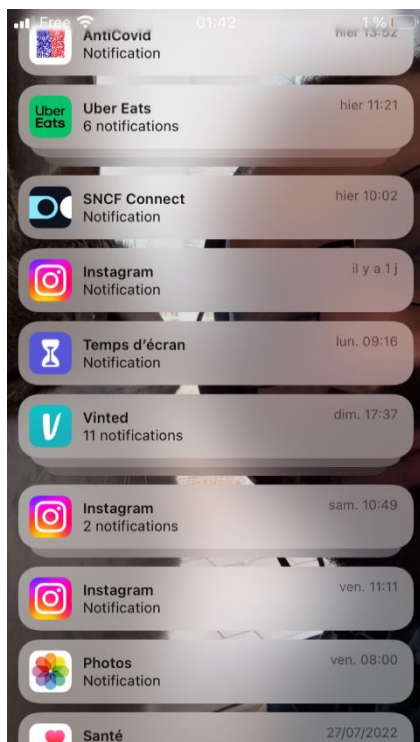


Figure 7. La notification « temps d'écran », une alerte noyée parmi les autres
Capture réalisée le 10/10/2022.

Enfin, certains *smartphones* proposent de basculer dans un mode « Ne pas déranger » ou « Travail » pour mettre en silencieux le téléphone pendant un temps déterminé. L'utilisateur est ainsi assuré de ne pas être dérangé de façon intempestive par des notifications. Ce type de fonctions est redoublé par des applications dédiées qui mettent en place des mécanismes de récompenses quand le téléphone

n'a pas été activé. Mais ce type de bricolage, par l'interdiction de toucher, littéralement, l'écran, repose sur une discipline des usagers et n'est qu'un palliatif au problème général de l'écran.

Les industries médiatiques émettent ensuite, en considérant plus largement leurs productions discursives, des discours antagonistes à destination de l'utilisateur. **Les usagers sont soumis à des injonctions paradoxales de la part du social, des concepteurs et des industries de ces dispositifs.** La posture des grands constructeurs n'est pas homogène. Apple, par exemple, met en place tout ce système d'alerte et de mesure du temps passé sur l'écran. Les réglages initiaux de l'iPhone pourtant vont dans le sens d'une invitation à l'utiliser et à l'activer toujours plus. De multiples notifications de mises à jour sollicitent en plus quotidiennement l'utilisateur et l'enjoignent à se connecter. En bref, la manière « d'éditorialiser la nouveauté » dans le discours technique n'est pas cohérente avec cette prétention à favoriser la « sobriété numérique ». Le discours critique porté par l'écran entre en disjonction avec des sollicitations diverses à se connecter. L'utilisateur, pour conclure, est à la fois sommé de ne pas être toujours le téléphone à la main et en même temps, il est sans cesse encouragé à se connecter ou utiliser les services disponibles sur son *smartphone*.

Par exemple, aux discours portés par l'écran s'opposent également les publicités pour ces services, visibles dans l'espace public. Les visuels promotionnels, en ligne ou en print des applications, affichent une forte charge émotionnelle engageant à l'usage⁷³. Certaines publicités figurent le corps, le donnent à voir dans des postures ou situations assez usuelles pour être reconnaissables et inviter à l'imitation. Dans les productions discursives du monde marchand, le corps réel de l'utilisateur est pris en photo et reproduit, quelquefois à très grande échelle, voire exposé sur les murs du métro, ou en format miniature au milieu du téléphone, en vue de provoquer l'activation. Le corps tout entier est rarement visible, il est souvent limité aux mains qui manipulent et tiennent l'objet ou qui le font fonctionner. Dans les publicités mobiles (Figure 8) ci-dessous, la représentation des doigts cherche à engager un processus de mimétisme. Cet emboîtement invite à l'activation du lien présent dans la publicité ou à l'installation de l'application. C'est-à-dire que les doigts sont supposés actualiser le geste sur l'image où figure un doigt, imiter ce que présentent les doigts figurés. Cette attente est injonctive.

73. Cf. Chapitre 8.

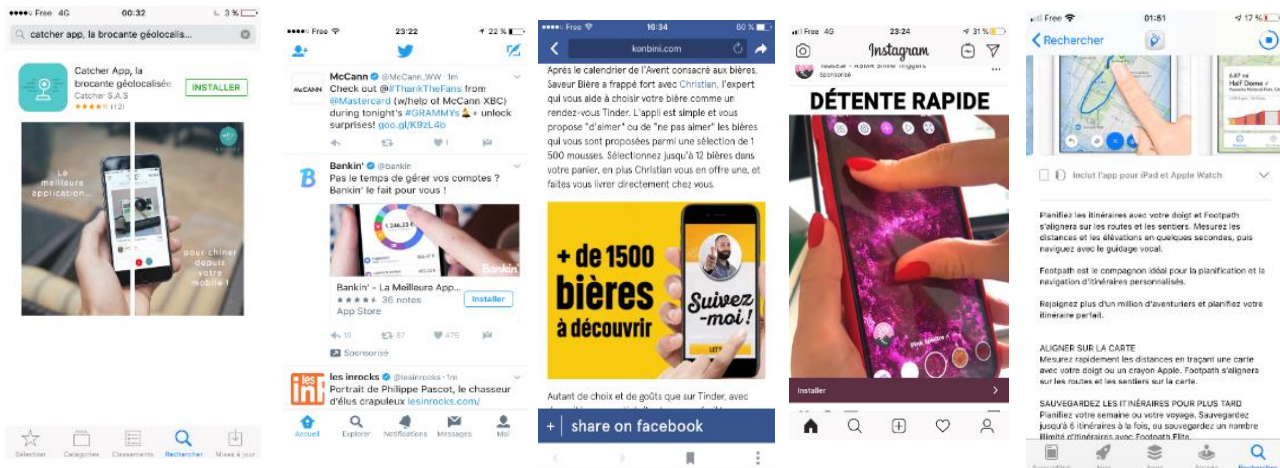


Figure 8. Publicités ou visuels mettant en scène le doigt réel de l'utilisateur pour les applications Catcher, Saveur Bière, Bankin', un jeu et Footpath
 Captures réalisées les : 27/02/2017 ; 30/03/2017 ; 12/02/2017 ; 19/08/2019 et 26/02/2020.

Cela conduit *in fine* à des comportements paradoxaux de la part des usagers. De ce point de vue, le « petit geste » rapide de validation des *Conditions Générales d'Utilisation* (CGU), ou tout autre geste qui valide immédiatement le partage de ses données de navigation sont typiques d'une posture ambivalente de l'utilisateur aux enjeux de captation de données. Rappelons-le, un discours de crainte et de méfiance circule sur le fonctionnement des algorithmes (les usagers pour la plupart ne sont pas ignorants du fonctionnement des algorithmes). Quand bien même les usagers passent pour réclamer davantage de protection de leurs données personnelles, beaucoup expliquent ne pas lire les CGU avant de les valider⁷⁴. Interrogée sur ce point, BC et DG expliquent par exemple ne pas les lire à chaque fois, voire pas ou plus du tout :

BC : Les cookies, tout ça ? **Ça, j'avoue, je... je ne prends pas... longtemps pour sélectionner tout ça. Je vais un peu... je vais un peu vite, j'accepte un peu comme ça.** Après ce que je fais, je fais attention à ce que je poste. Ce que je publie sur mon identité. **Mais tout ce qui est cookies tout ça, non... parce qu'il faut le faire à chaque site.**

IG : Même la première fois que tu l'as vue ?

BC : **La première fois, ouais, mais après ça a été tellement généralisé que c'était trop dur de... enfin, de le faire tout le temps en fait.** Par exemple, si je vais sur un site et qu'il me demande, l'accès à ma caméra ou des choses comme ça ou à mes contacts. Ça, je dis non. Même sur les applications, il y a des applications qui, pour un jeu, te demandent d'accéder à des contacts. Là, je dis non, ça n'a pas d'utilité dans mon utilisation de l'application. [...] J'ai des adresses poubelles pour toutes les choses que je ne veux pas utiliser régulièrement. Je n'en ai pas beaucoup, parce que je pense à la planète. [1]

DG : **Je sais que ce n'est pas forcément bien, mais en fait, si tu veux juste consulter un truc sur un site tu ne peux pas passer 20 minutes à les voir dans les réglages.** Parfois, ça peut être mal expliqué. [2]

74. Au cours de notre recherche doctorale, de nombreux utilisateurs, proches ou non, ont en effet exprimé, de façon informelle, valider, sans y prêter attention, les CGU des sites internet.

BC [1] explique accepter la plupart des conditions, d'une part, parce que cela est tellement récurrent qu'elle n'imagine pas le faire pour chaque site ou chaque application, d'autre part parce que, sans cela, elle ne pourrait avoir accès à ces services (qu'il s'agisse de sites comme d'applications). Si elle tente de préserver certaines informations, notamment par l'usage d'adresses e-mail factices, elle accepte la plupart des formulaires, dans leur totalité ou presque. De même, pour DG, la lecture des formulaires d'autorisation a quelque chose de fastidieux pour la consultation d'un site ou l'installation d'une application. Il exprime une forme de conscience qu'il « faudrait » les lire, tout en expliquant que ce serait trop long de le faire tout le temps.

Il a dû y avoir un moment où l'utilisateur a été interloqué, surpris, de l'apparition d'un encadré spécifiant que le site sur lequel il naviguait enregistrait un ensemble de données qui lui étaient personnelles. C'est toutefois comme si cela avait été oublié, par habitude d'y être exposé. **Que ce soit sur ordinateur ou sur mobile, certains affirment être habités par une forme de réflexe d'accepter sans lire les CGU.** Cette observation est valable également pour les installations de nouvelles applications, voire à l'ouverture de certaines, quand le logiciel du *smartphone* demande l'autorisation d'enregistrer certains paramètres (géolocalisation, préférences, par exemple) à l'installation ou à l'ouverture d'une application.

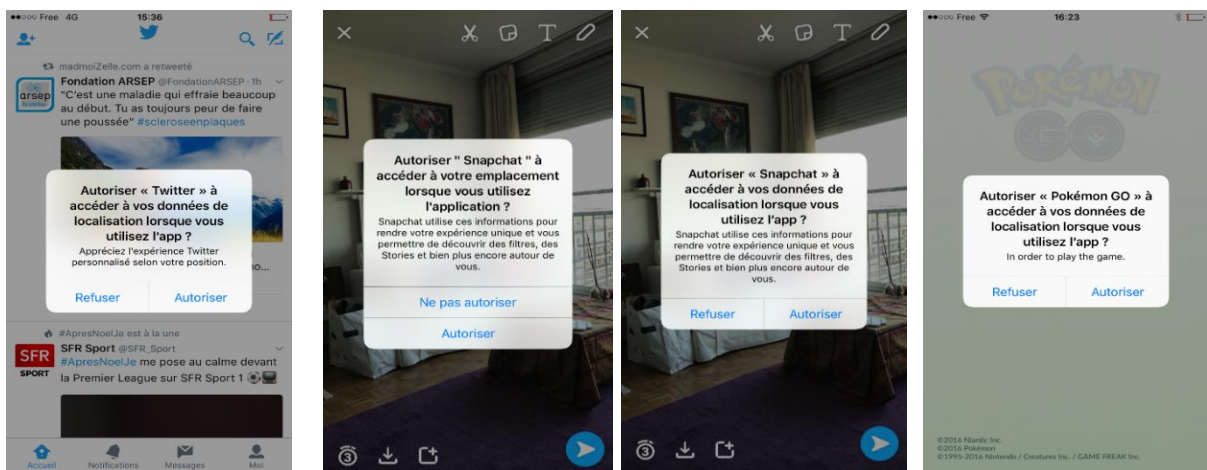


Figure 9 : Captures d'écran de validation du fait de donner ses données personnelles sur Snapchat, Twitter et Pokémon Go
Captures réalisées les : 25/12/2016 ; 26/12/2016 et 25/07/2020.

Que l'utilisateur valide plus ou moins rapidement l'enregistrement de ces informations s'explique donc par le nombre d'interactions de ce type à gérer au fil des pratiques, à chaque nouvelle installation, ouverture de site, etc. En outre, toutes les demandes de validation se ressemblent plus ou moins, comme le montre la Figure 9⁷⁵. De plus, les concepteurs se sont adaptés à cette contrainte de la RGPD et promettent désormais une expérience optimale pour inciter à valider rapidement, comme

75. Cf. Annexe 17.

c'est le cas sur les figures ci-dessus. Considérons également le hiatus entre le « petit geste » de validation et ce qu'il implique en termes effectifs de traces et de mémoire. **Un geste d'appui léger sur un bouton « valider » est difficilement identifiable comme engageant.** Il condense l'un des enjeux principaux de l'économie des médias informatisés, mais rien ne le laisse comprendre dans l'effleurement léger de l'écran. En outre, ce choix est une fausse alternative. En refusant de « fournir ses données » à ces applications, l'utilisateur risque d'avoir accès à un usage limité, voire ne pas y avoir accès du tout (comme le suggère BC). Dans une certaine mesure, la récurrence de ces sollicitations participe à rendre ce processus habituel, routinier et indolore. Accepter souvent, voire systématiquement et au cours d'une même journée joue sûrement un rôle dans la dédramatisation de ce « petit geste ».

Encore une fois, ce constat n'est pas généralisable. D'autres usagers ont une pratique « économe » en données ou, du moins, prudente. Les entretiens ont révélé cette disparité et une vraie différence d'usage entre ceux qui prêtent attention à chaque formulaire, refusent ou prétendent refuser de les partager, et ceux qui affirment tout accepter. Ces derniers déclarent savoir que ce n'est pas « bien » et qu'ils participent à un système qui les dépasse. Ils affirment préférer gagner du temps en acceptant rapidement les conditions de captation de données, les « *cookies* » lors de leurs navigations sur Internet, comme des applications qu'ils utilisent.

Pour conclure, les fonctionnalités proposées par le design fonctionnent comme une « diversion sémiotique » de l'attention et une fausse réponse aux critiques qui sont opposées aux industries du numérique et du tactile. Elles comptent sur une discipline de l'utilisateur et prétendent l'engager à limiter son usage des dispositifs, tout en l'encourageant à multiplier les interactions avec son écran. Passons aux discours de « bonnes pratiques » à destination des designers et des développeurs d'applications en général. Ces discours décrètent les règles du « bon design » auxquelles les professionnels souscrivent.

Une interdiscursivité normative produite par les concepteurs et les industries

À l'articulation de différents discours, techniques et d'accompagnement, s'édicte les normes du « bon design ». Une norme interdiscursive s'élabore, notamment, à travers les articles regroupant des veilles de « bonnes interfaces ». Certains articles mettent en collection des designs originaux, en général plus ou moins accompagnés d'explications ou d'analyses⁷⁶. Cette mise en corpus de « bons designs » participe de l'édiction de règles, de canons⁷⁷ à imiter. Le terme « bon design » est quelquefois présent dans le titre même d'une publication, ou s'actualise sous une forme de texte de type « les dix commandements du designer ».

Ces textes prétendent donner les clés pour élaborer et développer les interfaces. Tout comme de nombreux sites de bonnes pratiques et de veille, des *blogs* divers, des associations, des agences ou

76. Cf. **Annexe 4.**

77. Cf l'étymologie du canon en grec, la « tige de roseau »,

encore des *freelances* qui ont tous leurs propres sites ou *blogs*. **Ces acteurs publient, plus ou moins régulièrement, des analyses diverses ou des rapports d'étude.** Ces analyses s'appuient, selon les auteurs et les lignes éditoriales, sur des chercheurs en design ou sur des théoriciens, auteurs de manuels et d'essais.

Pour justifier le succès de ces designs, la recherche en design est souvent mobilisée. Dans la bibliothèque du designer d'expérience et d'interface ou du développeur d'application, la théorie est mêlée au mode d'emploi et aux ressources pratiques⁷⁸. Ces normes s'accompagnent de références communes, telles que les recherches de Donald Norman, auquel est attribuée l'invention de l'approche « centrée usager ». Ce praticien et théoricien du design est institué en référence pour penser « l'expérience ». De même, un couple d'auteurs, Bastien et Scarpin, constituent en ergonomie des références souvent citées, à partir desquelles les règles du « bon design » se diffusent. **De façon générale, c'est un usage instrumental qui est fait de la recherche académique, pour servir des enjeux de conception.** Des recherches en sciences du design ou en SHS ont tendance à être prises comme des invitations à appliquer concrètement leurs résultats. Ces derniers circulent sous la forme de préceptes ou de vérités au sujet des usagers, ou encore sous des formes vulgarisées et simplifiées.

Ces discours imposent en fait des programmes à actualiser et proposent pour cela des outils pratiques. L'anglicisme « *guidelines* » incarne d'ailleurs cette invitation à la *praxis*, programmation et ordonnée : ce sont les lignes que les développeurs d'applications doivent suivre. Elles incluent une contrainte forte ou une routine, qui peut peser sur la pratique du designer : il est sommé de « se mettre à jour » (AG). L'usage pronominal du verbe est significatif : la mise à jour continue des normes techniques et sociales des dispositifs mobiles engage un rapport étroit entre les concepteurs et ces discours, voire une « dépendance » professionnelle des premiers envers les seconds. Cette mise à jour concerne les deux types de discours, technique et d'accompagnement.

Les constructeurs de logiciels et d'applications diffusent en effet régulièrement leurs résultats et leurs performances, soulignant notamment les « bonnes pratiques » en matière de design. La frontière entre discours technique et discours d'accompagnement peut s'avérer poreuse. **Ce sont les constructeurs d'application et constructeurs de logiciels qui imposent finalement les normes techniques.** Les énonciateurs de ces discours présentent ce qu'ils ont pu observer et ce qu'ils en ont tiré comme savoirs pratiques pour le développement des interfaces qu'ils proposent. Selon AG (designer d'expérience), sont diffusées dans ces rapports des informations concernant leurs résultats *d'A/B testing*⁷⁹ et des « bonnes pratiques en matière de design ». Ils diffusent ainsi des informations comportementales extraites d'usages, des informations sur les motivations, les besoins et les habitudes des usagers concernant un service. Les designers consultent aussi, régulièrement, les sites des constructeurs de logiciels qui produisent plusieurs types de ressources, pour les designers d'expérience et d'interface. En outre, certains sites sont de véritables banques d'images pour le développement. Ils répertorient, classent et mettent à disposition des codes

78. Cf. **Annexe 4.**

79. C'est-à-dire des phases de tests « indolores » pour l'utilisateur permettant de déterminer, entre deux options, la plus « efficace »

spécifiques d'interfaces ou d'éléments. C'est ainsi que certaines formes de design circulent, se stabilisent et deviennent des normes.

Au sein de ces blogs, on repère également des pages agglomérant des références de sites sous le vocable « sites indispensables pour faire sa veille en UX/UI ». Or ces discours ont des énonciateurs et des enjeux stratégiques différents. **Tout contribue à produire un système qui légitime certains acteurs du design à prendre la parole sur le design en général.** Pour les designers, ces productions sont autant des partages d'expérience que des procédés de valorisation de leur savoir-faire. En participant à la circulation des discours du design, ces professionnels ou les agences dans lesquelles ils travaillent gagnent en visibilité, en crédibilité et en légitimité. Les auteurs de ces textes, designers ou chercheurs en science du design, sont légitimés par le statut, la pratique, voire l'appartenance à une agence reconnue⁸⁰. Ils construisent leur expertise avec la rédaction d'articles de blogs dans les articles en ligne des *blogs* et des médias spécialisés. Concernant Apple et les fabricants de logiciels, ces discours visent la constitution d'une communauté de professionnels aux pratiques homogènes. Ils édictent les normes qui accompagnent les procédures techniques qu'ils ont eux-mêmes produites. Dans la polyphonie des discours de design, la voix des constructeurs de logiciels a donc autant, sinon plus, de valeur que les analyses et préconisations de ceux qui s'y intéressent ou qui en sont des praticiens au quotidien.

Le design d'interface est donc un champ encadré et codifié par un ensemble d'acteurs qui produisent les normes d'une interface réussie. Leur propos s'appuie sur des exemples et s'accompagne d'une rhétorique normative, d'outils pragmatiques et de ressources concrètes à appliquer. Tout cela contribue à créer une polyphonie qui place au même niveau différents acteurs, octroyant à l'industrie une position équivalente à celle des professionnels et des académiques. Les grands constructeurs s'arrogent ainsi le droit de définir les règles du « bon design » et les attendus d'une interface.

Une idéologie qui fait un usage inquiétant de la corporalité

Ces discours du design construisent des représentations du corps. Comme le soulignent, entre autres, Le Breton (2006) et Corbin *et al.* (2008), le corps a toujours été marqué par les images que la société a fabriquées et véhiculées. Dans le cas des représentations de la corporalité par les concepteurs de ces dispositifs, plusieurs régimes de représentation du corps cohabitent : la sensibilité, le toucher, les émotions, le corps vécu et vivant et, enfin, le doigt, la main, le pouce ou l'index. Certains discours participent alors d'une action des industries du numérique sur le corps de l'utilisateur et le transforment tout à fait. Ils s'inscrivent dans le contexte contemporain où :

Jamais le corps humain n'a été apparemment autant *choyé* qu'aujourd'hui. Que ce soit dans la consommation, dans les loisirs, dans le spectacle, dans la publicité, le corps est devenu un objet de traitement, de manipulation et de mise en scène. C'est sur le corps que

80. Par exemple, l'agence Usabilis, via son blog publie très régulièrement de nouveaux articles (cf. **Annexe 5**).

convergent de nombreux intérêts sociaux et économiques, de même que c'est sur le corps que s'amoncelle toute une série de pratiques et de discours (Michela et Parisoli, 2002 : 13).

Ces discours mettent en scène la main de l'être humain : ils font d'elle une ressource pour l'activité. C'est particulièrement le bout du doigt qui est impliqué. **Si la main est au cœur des préoccupations du design, son traitement, lui, est purement fonctionnel et instrumental.** Dans les représentations de l'écran, la main ou le doigt sont présents dans un format photographique ou, le plus souvent, sous une forme schématique⁸¹. Ils peuvent aussi être absents, auquel cas une trace de leur passage est souvent esquissée. Dans les illustrations qui accompagnent les recommandations, ce sont les capacités du pouce, comme ses spécificités, qui sont mises en avant. Il est représenté en vue d'illustrer le discours, explicatif ou injonctif.

Dans l'exemple ci-dessous (Figure 10), la main est au centre de l'image. C'est une figure qui vaut pour une prescription ou pour une norme : les boutons et les zones à activer ne doivent pas dépasser les 10 mm, soit la taille moyenne du bout de l'index censé toucher l'écran. La main aurait pu ne pas être là, et la figure aurait pu se limiter à représenter le doigt. La composition de la page manifeste l'intention des concepteurs de *faire avec* les spécificités des membres du corps humain. La main est au centre de l'image et renvoie alors les informations à sa périphérie, dans les bords du cadre, comme pour insister sur sa centralité. **La main est réduite à un étalon sur lequel la conception s'aligne.** Elle est la mesure principale pour le développement d'un bouton qui ne doit pas être plus petit, sans quoi elle ne saurait être accessible à l'utilisateur. Les caractéristiques ergonomiques, matérielles de la main sont en centralité : ce qu'elle peut et ne peut pas faire, ce dont elle a l'habitude, etc.



Figure 10. Représentation du doigt pour illustrer la taille d'un bouton

L'extrait suivant, tiré du site « Newflux » en fournit un exemple éloquent

81. Cf. Annexe 11.

« Comme vous le savez, sur mobile, le pouce est fortement sollicité pour interagir avec le smartphone. D'après une étude faite sur 1000 utilisateurs choisis au hasard dans la rue, environ 75 % utilisaient leur pouce pour interagir avec l'écran. Il est donc évident de vouloir concevoir l'ergonomie autour de ce principe d'interaction liée à l'accessibilité du pouce. **Il faut essayer de réunir les interactions dans le cercle invisible avec comme rayon la hauteur d'un pouce humain.** C'est pourquoi, dans l'application Polar, on retrouve la barre de navigation principale en bas, des interactions en slide latéral facile à réaliser avec le pouce et évidemment le flux principal à *scroll* de manière horizontale. **La majorité de l'application peut alors se contrôler avec l'unique pouce de l'utilisateur.** Ce qui laisse l'opportunité à l'utilisateur d'utiliser l'application malgré des conditions difficiles qui l'empêche d'avoir accès à ses deux mains »⁸².

Dans cet extrait, l'énonciateur emploie une structure rhétorique classique pour exposer son propos, qui est le développement d'interfaces autour du pouce. 1) Il s'appuie sur une enquête pour formuler une norme — les interactions doivent être limitées et s'inscrire dans le rayon d'accès du pouce sur l'écran. 2) Il illustre cette norme avec un exemple concret, celui de l'application Polar. 3) Il rajoute une contrainte : c'est encore mieux si l'utilisateur n'a à utiliser que le pouce ou presque. 4) Les bénéfices sont présentés (facilité et rapidité d'usage). Le corps, s'il est mis en avant, est réduit à des enjeux de dimension et d'optimisation. La main est un sujet de préoccupation en ce qu'elle conditionne la structure des interfaces. Cette approche toutefois la limite à ses dimensions techniques et matérielles.

En outre, depuis quelques années, le toucher apparaît de plus en plus dans le discours du *design* comme un espace à investir. Les écrans tactiles à retours vibrants (à technologie « haptique ») ont ouvert ce champ pour le moment encore peu exploré par le design. Il est perçu comme un espace ou une modalité à conquérir. La recommandation suivante est typique de cette vue et de cette prétention du design sur ce sens central pour l'humain :

« Google s'est aussi lancé dans le sens du toucher, en créant un GPS guidant le chauffeur uniquement par vibrations. Si la vue reste le sens essentiel au succès de tout design, il est temps de penser encore plus loin en **s'attaquant** aux 4 autres »⁸³.

Le sens humain du toucher est valorisé comme un terrain sur lequel capitaliser et dont les industries cherchent à tirer parti. De même, certains prototypes proposent la peau comme interface, que ce soit à l'aide d'un objet « tatouage » connecté ou via un dispositif de réalité augmentée (Figure 11). Dans cet exemple, qui est présenté comme « le futur des interfaces tactiles », la manipulation du dispositif se fait via un tatouage collé à même la peau. Cela implique une manipulation sur le bras, directement, sans autre médiation que la fine couche du tatouage. Lorsqu'ils abordent ce type de registre, les sites spécialisés en design changent de statut : ils ont tendance à projeter sur les possibilités futures de la technique un regard fasciné, marqué d'imaginaires et des discours de la science-fiction. Ils se font moins critiques ou didactiques, que prophétiques et admiratifs.

82. (Nous surlignons) « Quelques recommandations UX pour la conception d'une application mobile », Newflux, publié le 24/05/2017 (<https://newflux.fr/2017/05/24/recommandations-ux-pour-la-conception-dune-application-mobile/>) — Consulté le 05/07/2022).

83. (Nous surlignons) (*ibid.*).

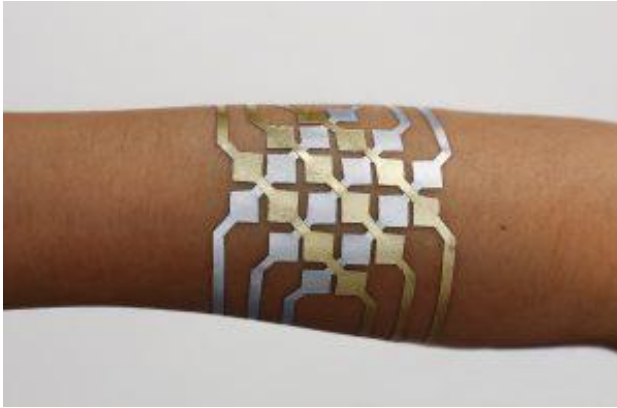


Figure 11. Le tatouage du MIT Lab — La peau, futur des interfaces ?

La question du corps, de son traitement et de son statut n'est pas anodine en SIC et en SHS : c'est une des questions transverses à toutes les approches critiques. Que ce soit l'anthropologie du corps communicant (Fabienne Martin-Juchat), la sociologie du numérique (Antonio Casilli, Dominique Cardon) ou l'anthropologie (Marcel Jousse, Yves Citton), tous s'accordent sur le fait que ces objets participent de ce que Michel Foucault a appelé un « bio-pouvoir ». **Dans le cas des dispositifs mobiles, ce bio-pouvoir commence par ces représentations et ces usages du corps.** La peau du doigt, comme l'ossature de la main, est en centralité du discours du design. La main n'est ni oubliée ni négligée.

Pour finir, soulignons que certains gestes ont été déposés par les constructeurs industriels auprès de l'Institution Nationale de la Propriété intellectuelle. Le site Gizmodo, site de référence quant aux nouvelles technologies, propose une liste de 10 gestes qui auraient été déposés auprès de la l'Institut national de la Propriété intellectuelle. Geoffrey Dorne, sur son blog, en donne une traduction :

1. Le fameux « slide pour déverrouiller » que l'on retrouve sur iPhone est déposé par Apple
2. De nombreux gestes liés au multi-touch pour écran ou pavé tactile sont déposés par Apple, comme par exemple le « pincer pour zoomer » (pinch to zoom).
3. Le fait de dessiner chaque lettre de l'alphabet avec votre stylo électronique, à l'aide d'un seul trait a été déposé par Palm
4. Le fait de déplacer des icônes sur votre téléphone en faisant des gestes de la main est déposé par Samsung
5. N'importe quel ensemble de gestes pour faire fonctionner votre Kinect est déposé par Microsoft
6. Le geste de « feuilleter » est déposé par Microsoft
7. Secouer votre téléphone mobile est déposé par Intellectual Ventures
8. Déplacer des objets 3D dans un environnement virtuel est déposé par Lucent
9. Le tracking de gestes réalisés par les deux mains est déposé par GestureTek
10. Et pour finir... écrire un SMS sans lever le doigt du clavier (comme le superbe clavier Swype sur Android), est donc déposé... par Swype ;-)⁸⁴

84. « Designers d'interaction, les gestes que vous ne pourrez pas utiliser », par Geoffrey Dorne, publié le 6/07/2011 (<https://graphism.fr/designers-dinteraction-les-gestes-vous-ne-pourrez-pas-utiliser/> — Consulté le 1/08/2022).

Il s'agit, plutôt que de gestes, de protocoles gestuels en vue d'une certaine action. Pour la plupart des cas, le brevet recouvre un tour de doigt sur l'écran (glisser, glisser légèrement, coller ses doigts, etc.) dans un contexte précis ou avec un but précis. **Le regard instrumental et fonctionnel qui est porté par le design sur le corps tend alors à le réduire à un ensemble de spécificités à exploiter.**

Pour conclure, tout un ensemble de documents et de textes est produit et donné à circuler en vue d'aider à la conception des interfaces. *Guidelines* et guides de « bonnes pratiques » assurent l'usabilité des écrans. Ces textes produisent une pragmatique entendue comme « ensemble des règles d'utilisation des textes selon les circonstances, les contextes et les usages rhétoriques » (Palleray, 2000 : 69). Cette pragmatique vise à équiper les concepteurs des applications, afin de leur permettre d'outiller correctement, soit selon les normes des constructeurs, les utilisateurs avec des gestes limités, mais plaisants. Ils ont la prétention de donner les « bonnes façons de faire du design » (Krippendorf, 2012) et à rendre les interfaces faciles d'usage. Le concept d'écriture avec lequel nous abordons les « petits gestes » des interfaces tactiles permet ensuite d'explorer les rapports de pouvoir entre les industries, les designers d'interface et d'expérience et les usagers.

2. Autour de l'écriture : des enjeux de pouvoir

L'étude des écrits d'écran a montré les spécificités de l'application du concept anthropologique et culturel d'écriture à un support inédit, le numérique. Ce concept permet de penser les rapports de pouvoir en jeu. L'écriture permet de questionner la distribution de l'action entre le pôle de la réception et celui de la conception. C'est le moment d'introduire le cadre théorique principal de cette thèse, qui est l'étude des écrits d'écran et de l'économie scripturaire.

Le concept d'écriture pour interroger les rapports de pouvoir et de savoir

La thèse de l'étude des écrits d'écran est la suivante : « Le champ de l'informatique de communication repose sur des processus de lecture et d'écriture » (Souchier *et al.*, 2019 : 21). C'est-à-dire que l'utilisateur des médias informatisés, sur quelque support que ce soit, est sans cesse en situation d'écriture et de lecture. Il est toujours en interaction avec des signes et produit lui-même du sens : c'est le processus de *lettrure*, introduit par Emmanuel Souchier (2012) à partir des travaux sur la lecture monastique au Moyen-Âge⁸⁵. En reprenant le concept d'écriture, la théorie des écrits d'écran propose un concept avec lequel raisonner, questionner, interroger les écrans et leurs procédés d'activation.

85. Rappelons en effet ce que nous avons posé dès l'introduction : les « petits gestes » sont des gestes de lecture et, simultanément, d'écriture. Nous empruntons le concept de « lettrure » à Emmanuel Souchier, qui l'emprunte lui-même aux textes du XII et XIIIe siècle. Il l'utilise pour qualifier cette activité qui réunit en une seule et même action, celle de lire et d'écrire.

Un processus de lecture se déploie dans l'interprétation des signes à activer et dans la compréhension de l'activité sociale, culturelle, de consommation qui est outillée par le numérique. De ce point de vue, la « lecture gestualisée » d'Yves Jeanneret est couverte par cette activité⁸⁶. En même temps s'opère un processus d'écriture en ce que l'utilisateur compose avec les formes de l'interface et participe à l'enregistrement de données dans la mémoire des dispositifs. L'étude des écrits d'écran propose une grille pour déconstruire le geste, à travers sa proposition de « couches »⁸⁷ pour aborder les épaisseurs de l'écran :

Ce que l'écrit a perdu en épaisseur tangible, en dimension volumique présente dans l'objet imprimé, il l'a recréé par ailleurs dans une organisation logique qui se présente comme une superposition de couches. Du niveau le plus profond où se calcule la représentation codée des caractères alphabétiques, au niveau le plus superficiel où se manifeste à l'écran la mise en forme des médias informatisés, s'élabore un dispositif complexe de construction, d'accès et de représentation des textes et documents (Cotte, 2004 : 111).

Découpons le geste en plusieurs actions synchroniques du point de vue de l'écran.

- 1) Une activité corporelle articulée à une couche sémiotique, la représentation de quelque chose de lu et d'interprété par l'utilisateur à l'écran.
- 2) Une action entraînant une variation ou un changement au niveau de l'écran que l'utilisateur active.
- 3) Une action dans la couche calculable, celle du programme et de ses algorithmes.

S'intéresser aux gestes de manipulation des interfaces comme écriture propose de traverser ces couches. Le concept d'écriture fonctionne de la même manière qu'un carottage (au sens géologique) octroyant de prélever toutes les couches d'une même action. Le « petit geste » de digipulation n'est pas neutre, quand bien même l'utilisateur d'un écran ne ferait que « tourner les pages » d'un livre numérique en appuyant dans le coin du texte à l'écran. **Quelque chose, au moment où l'utilisateur effleure l'écran, se passe et se répercute dans toutes les couches d'écriture de la machine numérique, c'est pourquoi le concept d'écriture est particulièrement pertinent.** Toute digipulation de l'interface entraîne l'écriture de quelque chose sous la couche, et l'interprétation d'un geste, d'une forme, par l'utilisateur. Le geste sur l'écran opère un basculement, sémiotique et algorithmique, de façon synchronique. Les « petits gestes » encapsulent une écriture à plusieurs niveaux et impliquent un aller-retour continu entre ce qui est touché, ce qui est lu, ce qui est écrit et ce qui est à écrire.

L'étude des écrits d'écran pose la notion « d'architexte » pour caractériser le cadre de l'écriture proposé à l'utilisateur pour faire agir la machine :

Outil présent dans les écrits d'écran, qui se situe à l'origine des actes d'écriture et de lecture des usagers et en régit le format, si bien que notre propre écriture est conditionnée par l'existence de cette écriture en amont de la nôtre (Jeanneret, Lexique — « architexte »).

86. Cf. **Chapitre 2.**

87. Cette approche par « couches » est notamment développée dans la thèse de Samuel Goyet, « De briques et de blocs. La fonction éditoriale des interfaces de programmation (API) web : entre science combinatoire et industrie du texte » (2017).

Chapitre 3

L'architexte, c'est la construction technosémiotique, produite par les concepteurs d'interfaces et d'expériences, qui propose à l'utilisateur des formes à activer du bout du doigt. Ce concept permet de considérer l'écran dans sa dimension scripturaire, pré-écrite. La définition de Jeanneret insiste sur le fait que l'écriture de l'utilisateur est conditionnée par une autre écriture en amont, celle des outils des designers. Les « petits gestes » sont ainsi conditionnés par une écriture en amont. Ils sont le lieu où se manifeste ce rapport de pouvoir.

Soulignons qu'approcher les « petits gestes » comme modalité d'écriture revient, d'emblée, à aborder les rapports de pouvoir en jeu. L'écriture est présentée depuis l'Antiquité comme ayant des pouvoirs, ce qui en ferait une technique autant bénéfique que néfaste pour l'homme (selon le concept grec de *pharmakon*). Dès les premiers textes, ce qui lui est reproché, c'est son pouvoir de mémoire (opposé aux capacités limitées de la mémoire humaine). L'écriture, ayant le pouvoir de fixer la parole, rendrait en effet tout dialogue impossible : elle s'impose. Elle aurait en plus une capacité d'autonomie et de circulation qui rendrait la parole incontrôlable. Parce qu'elle possède cette forme d'autonomie, elle se trouve donc liée à des enjeux qui dépassent son énonciateur. Cette question de l'autonomie de l'écriture est aujourd'hui particulièrement vive. **Si la mémoire humaine se caractérise par une forme de versatilité, la conservation par l'écriture, elle, est dotée de modalités de stockage particulièrement importantes et manifeste une capacité remarquable de circulation, de calcul et de réinterprétation.** L'écriture est donc liée à des enjeux de savoir qui produisent du pouvoir pour les concepteurs et les industries derrière ces dispositifs.

En outre, Yves Jeanneret a montré les points aveugles de l'étude des usages avec une forme nouvelle d'économie contemporaine : « l'économie scripturaire ». Ce concept d'« économie scripturaire », proposé initialement par de Certeau, pose que toute activité contemporaine est une activité d'écriture. C'est à partir de l'écriture que les humains sont mis au travail⁸⁸. Il part du constat d'une « mise en écriture généralisée » du social et de ses activités, ce phénomène se serait accentué avec les médias informatisés. L'étude de l'économie scripturaire, dans le cadre des médias informatisés, s'appuie à la fois sur ce constat et sur la nature d'écriture du numérique. Le numérique, en effet, met les internautes à l'écriture, si bien que ceux-ci sont amenés à écrire, partout, tout le temps, avec des écrans. **Une création de valeur se réalise à partir de l'écriture de l'utilisateur, par l'exploitation des données captées (ce dont ne rend justement pas compte la théorie des usages).**

Yves Jeanneret et Emmanuël Souchier suggèrent enfin, à travers leur définition du dispositif, une possibilité d'articulation entre les différentes couches des objets numériques. Ils définissent en effet le dispositif comme « l'ensemble qui relie le substrat matériel et technique de la communication et les formes langagières et énonciatives qu'il rend possibles » (2009 : 185). De la sorte, ils conseillent de passer par un aller-retour entre l'intérieur des objets, leurs mécanismes sous-jacents et l'environnement dans lequel ils évoluent. **Cette définition articule l'objet lui-même à ses modes**

88. Ce faisant, Jeanneret rend hommage à de Certeau, tout en pointant la limite de son approche « esthétique » des usages.

de circulation, d'appropriation et à ses investissements politiques et symboliques.

Premièrement, elle insiste sur la mise en perspective nécessaire du fonctionnement économique et social de chaque objet proposé à l'analyse⁸⁹. Deuxièmement, c'est entre ces deux niveaux que se joueraient les rapports de pouvoir et de savoir. En considérant les discours qui les entourent, leurs modes de fonctionnement et les interfaces qui en permettent l'usage, avec lesquels agissent les usagers, nous sommes en mesure de nous saisir du pouvoir de ces objets.

Le concept d'écriture permet, en définitive, de comprendre plus précisément ce qui se joue dans l'usage effectif des écrans tactiles. Il engage à saisir le dedans et le dehors de ces objets, leurs enjeux économiques et sociaux, ainsi que les intérêts qui traversent les usages et les pratiques de l'écran.

De l'absence problématique de pensée du support

Pour le sens commun, le numérique et, *a fortiori* sa gestualité, ne sont pas admis comme système d'écriture. Affirmer que les gestes usuels réalisés par l'utilisateur d'un écran tactile sont de l'écriture n'est pas une évidence pour tous. L'enjeu de la critique est donc de faire admettre et reconnaître sa dimension scripturaire⁹⁰.

Ces discours qui mettent la corporalité en centralité manifestent, paradoxalement, une certaine ignorance du corps et du support informatique et numérique. En effet, toutes ces représentations, d'un corps technicisé, mesurable, aux limites indistinctes, masquent l'absence d'une autre : du corps comme outil d'écriture des écrans et des algorithmes. Plus précisément, ce qui manque, c'est une pensée du corps mis au service de l'industrie. Si l'utilisateur a conscience que des données sont captées, sa vision de la réalité de ces machines n'est pas juste. Le corps n'apparaît pas, dans les critiques, comme procédé de cette écriture et, par extension, des enjeux économiques de ces plateformes. **Le rapport politique corps/captation des données n'est pas élaboré comme tel.** Le lien entre le corps et les données est passé sous silence par les discours. Par exemple, la géolocalisation n'est pas présentée comme une écriture des pas, mais comme un moyen de permettre un service plus fin et plus efficace. Or chaque mouvement que réalise l'usage est potentiellement transformé en « évènement » puis en données monétisables.

Cette ignorance est à mettre sur le compte d'une représentation erronée du numérique comme support. De façon générale, le support numérique n'est pas pensé comme relevant du scripturaire. Le numérique est conçu, pour le social comme pour les professionnels des nouvelles technologies, dans le cadre des notions « d'immédiateté », « d'absence de friction », « d'interaction », de « tactile ». Au départ spécifiques au champ du design, ces termes sont de plus en plus utilisés par les usagers eux-mêmes qui se les approprient. Ils favorisent une certaine vision du tactile et une attente de l'écran. Le geste de l'utilisateur est en général perçu comme devant être parfaitement prolongé visuellement et de façon fluide à l'écran. La conception du « tactile » implique une concordance,

89. Leur définition s'applique à chaque média informatisé qui doit être analysé à l'aune de ces deux dimensions.

90. Déjà en *desktop*, le numérique comme support d'écriture et d'information semble dénigré par le sens commun, obliéré, ou du moins difficilement acceptable.

une égalisation entre le geste et ce qui est restitué à l'écran. **Autrement dit, l'idéal du « bon design » et du « bon geste » selon les usagers consiste en une continuité entre le geste et sa réalisation à l'écran et la dimension scripturaire est tout à fait absente de cette pensée de l'interface.** Ce supposé signe « égal » entre la pensée et le geste écrase le fait que, sous la couche, un texte s'écrit au corps défendant de l'utilisateur. L'horizon de cette idéologie est finalement et paradoxalement la disparition de ce qui permet la médiation, le corps de l'utilisateur.

Cette absence de pensée du support est également à mettre sur le compte de la naturalisation effective de ces gestualités. Du point de vue des usagers, comme des concepteurs des interfaces, cela se traduit par un emploi systématique des termes de « *swipe* », de « *scroll* », de « *tap* », déclinés dans la discussion. Le geste devient verbe et entre dans la langue pour décrire une action, une activité, alors même qu'il couvre ce qu'il désigne. Il participe à faire rentrer ces gestualités dans les mœurs et à les faire passer pour naturelles. Pour les utilisateurs, les termes ne sont pas discutés et sont adoptés la plupart du temps par commodité. Pourtant, ces anglicismes et néologismes manifestent des rapports de pouvoir de la langue anglaise et de la culture informatique, de design, industrielle sur les activités humaines. C'est une « domination dans notre langue vernaculaire » (Souchier, 2012 : 106).

Pour les concepteurs, le rapport à la naturalisation est plus ambivalent et dépasse la naturalisation par le langage. Pour les designers d'expérience et d'interface, ces gestes ne sont ni innés ni biologiques, ils doivent être appris⁹¹. L'extrait suivant, tiré d'un site spécialisé (Bloc-notes UX), insiste sur la nécessité d'un apprentissage :

« L'utilisateur va passer par une phase d'apprentissage de l'interface. Cette phase doit être la plus courte possible, mais ensuite l'apprentissage va continuer plus lentement en fonction des tâches à réaliser, du contexte, etc.... »⁹² [1]

À la suite, il distingue le. niveau naturel de l'usage, qui

« correspond aux gestes que l'on peut faire pour zoomer, faire pivoter ou faire pivoter l'iPhone pour orienter la carte avec la boussole. C'est un niveau intermédiaire qui se base sur les connaissances de l'utilisateur : du système. Il est **implicite** » [2].

De façon paradoxale, le terme de « naturel » revient sous les atours de l'implicite [2] alors qu'il a été précédemment évacué [1] pour qualifier certaines procédures gestuelles. Les gestes qui consistent à pincer l'écran pour « zoomer » ou à glisser son doigt horizontalement sur l'écran pour passer une page passent en fait pour plus instinctifs que d'autres. **C'est comme si le design ne pouvait pas s'empêcher de penser l'interface et ses procédés d'activation dans une dynamique d'intégration et d'incorporation.**

91. La publication de Donal Norman, théoricien et praticien du design, « Natural User Interfaces Are Not Natural », cité par les professionnels dans le corpus d'article observé, semble avoir participé à ancrer et fait circuler cette idée.

92. « Smartphone, usages et interface gestuelle », par Raphaël, publié le 12/03/2013 (<https://blocnotes.iergo.fr/articles/smartphone-usages-interface-gestuelle> — Consulté le 07/07/2022).

Un type d'interface et de design, qui s'est popularisé ces dernières années, manifeste cette tentation d'une pensée de gestualité ou d'interface qui serait naturelle : il s'agit des NUI. Dans ce type de production, tout est fait pour laisser penser que la naturalité est un élément de fait, un attribut des interfaces. Les NUI, « Natural User Interface » ou interfaces dites naturelles, se définissent comme « reprenant les comportements naturels de l'humain »⁹³. Ces interfaces se caractériseraient par leur capacité à se greffer et à se couler dans les routines et mouvements de l'humain « sans friction », c'est-à-dire sans problème dans le parcours utilisateur. Il s'agit des interfaces utilisant la voix ou des identiques à ceux que réalise l'utilisateur avec des objets réels. La relation à l'objet, pourtant recherchée et construite, passe pour naturelle. Mais « naturel » est un terme trompeur : il caractérise à côté, ne qualifie pas bien la situation et naturalise les stratégies des concepteurs. **La naturalité repose en fait sur la construction de rapports d'analogie, entre la situation à l'écran et une situation sociale existante.** Par exemple, s'adresser à une enceinte connectée avec sa voix ou effectuer un geste de pincement de l'écran tactile pour voir plus de détails d'un objet ressemble plus ou moins fortement à des comportements non numériques. Cette ressemblance repose cependant sur une adaptation de l'utilisateur. L'utilisateur doit par exemple adapter son débit de parole pour s'adresser à une enceinte et utiliser les protocoles inscrits (Chevet, 2015). De la même façon, dans l'espace physique, on ne saurait pincer un objet pour le voir de plus près, c'est un rapport d'analogie, entre la main, la gesticulation du doigt et l'écran. Tout repose sur une rhétorique visuelle, technique et comportementale.

L'idéologie de l'interface repose, pour terminer, sur une sorte de pureté, d'idéal de la digipulation et de l'intention. Elle consacre le rôle du designer en architecte de l'enchantement. Son rôle serait de baliser le chemin pour que le corps ne fasse pas obstacle, que l'utilisateur ne se retrouve pas empêtré dans la manipulation. Ce qui se construit, en filigrane des pratiques, c'est une figure sublimée du designer. À partir du concept de « Lecteur Modèle » d'Umberto Eco (1979), on peut en effet invoquer cette représentation en creux des interfaces. Cette figure du designer modèle et bienveillant, critique et juste, doit être déconstruite, car elle est au cœur de la collaboration de l'utilisateur. Cette collaboration des utilisateurs au jeu des plateformes est interprétative, gestuelle, technique et finalement économique. Malgré les répulsions pour le numérique et ses industries, une confiance dans le design persiste, qui fait sauter certaines barrières mentales, les techno-imaginaires et mes préconceptions face à ces objets, dans l'usage.

Dégager l'ampleur de la responsabilité des concepteurs de ces objets

Le concept de responsabilité appartient, entre autres, à la philosophie du design. Pour Stéphane Vial, « celles et ceux qui ont la charge de concevoir ces appareils doivent être considérés comme philosophiquement responsables de l'expérience, c'est-à-dire tout ce qui s'offre à être perçu, vécu, éprouvé » (Vial, 2013 : 250). Il institue les concepteurs d'interfaces et de dispositifs

93. « Interface, NOUI, NUI... L'UI menacée ? », par Julien Neuville, publié le 3/10/2018 (<https://www.usabilis.com/interfaces-invisibles-noui-nui/> — Consulté le 07/07/2022).

comme responsables de l'activité des usagers, de leurs conditions et de leurs façons d'être au monde.

Certes au quotidien, les architectes, les ingénieurs, les designers n'ont pas le sentiment de fabriquer à proprement parler de l'ontophanie. Ils travaillent avant tout sur des espaces, des objets, des services, des interfaces. Mais, indirectement, ces espaces, ces objets, ces services, ces interfaces sont des opérateurs ontophaniques. Ils structurent notre expérience du monde possible. Par conséquent, les architectes, les ingénieurs, les designers, et plus généralement tous les concepteurs, ont une responsabilité philosophique envers les usagers : celle d'être des générateurs d'ontophanie ou des faiseurs d'être au monde. À leur insu ou non, ils décident de la phénoménalité des phénomènes, composent le cadre ontophanique de notre existence et choisissent quelles expériences-du-monde possibles nous sont accessibles (Vial, 2017 : 250-251).

En posant les designers comme des opérateurs d'ontophanie, Stéphane Vial pose donc les concepteurs de ces objets comme responsables de la façon dont cette ontophanie advient. Cette notion de « responsabilité » peut être développée à partir de deux notions en SIC : celle de technosémiotique, et donc du sens, et celle d'éthique.

Premièrement, maîtres des écritures, les concepteurs sont des « pourvoyeurs de sens » qui « produi[sent] les règles » (Leleu-Merviel, 2003). Les données captées par les dispositifs sont en effet transformées en « traces d'usage », en signes de quelque chose, sur la base des conceptions de la réalité qu'ont les designers. **Les concepteurs ont, de ce point de vue, une responsabilité technosémiotique.** Ils déterminent ce qui est digne d'être restitué et présenté, et quelles formes mobiliser pour le faire : c'est le jeu des architextes (Souchier, 2012a). Les formes choisies (usuelles, culturelles, stéréotypées, iconiques et indicielles, etc.) favorisent la diffusion d'une manière de voir le monde. Par exemple, considérer la rencontre comme un choix à opérer en glissant à droite ou à gauche des cartes portant le profil des membres n'a rien de naturel : cela découle de la vision des concepteurs. Ainsi, comme le fait remarquer Marcello Vitali-Rosati, l'algorithme PageRank de Google « représente un point de vue particulier sur le monde (ici moral), et dans le même temps en produit un » (2018 : 54). De la même façon, l'architexte, par son outillage sémiotique et gestuel, impose un cadrage pour le texte et pour l'usage. L'utilisateur se plie à une certaine façon de concevoir le social et ses objets. Il n'a pas d'autres outils à sa disposition, quand bien même il ferait de ces services un usage limité.

Deuxièmement, ces représentations modifient également le statut du marchand et des artefacts industriels dans le monde social. Avec les *smartphones* et les objets connectés, les industries du numérique déploient des prétentions sur le corps. La capacité de l'industrie et du marchand à s'engager au cœur de la corporalité, de l'intime, et de ce qui fait le propre de l'humain se normalise. Avec les écrans tactiles, la frontière entre le marchand et le non marchand tend à s'amenuiser. Pour l'utilisateur, le côté pratique des plateformes entre en tension avec l'éthique. **Les designers ont en fait une responsabilité d'équilibre entre le pratique et l'éthique.** Ou plutôt, c'est à eux de déterminer le gradient à partir duquel ils privilégient le pratique sur l'éthique.

Les constructeurs de logiciels, eux, semblent pour le moment avoir fait le choix du pratique et engagent les usagers à faire de même. La fonctionnalité « Santé » d'Apple incarne la conquête, par Apple, de l'intimité. Lors du lancement, en 2015, d'un grand nombre de mises à jour de l'application, l'utilisateur pouvait découvrir dans les actualités d'Apple en ligne que

« Avec iOS 15, les utilisateurs d'iPhone et d'Apple Watch ont désormais la possibilité de partager des données de santé avec des proches ou un réseau de santé, d'afficher des tendances et de mesurer la stabilité de leur marche »⁹⁴.

Pour expliquer les nouvelles fonctionnalités et justifier le paramétrage d'un très grand nombre d'informations (parfois très intimes, comme la respiration), la rhétorique est celle du contrôle, du bien-être et de la santé. Visuellement et théoriquement, la proposition est fascinante et fantasmatique : « toucher du doigt » et « agir » sur sa santé. La présence d'indicateurs et leurs restitutions jouent sur une invitation à toucher du doigt ses performances. Mais, en partageant, même une partie de ces informations, l'utilisateur accepte d'en être dépossédé. Il le fait au profit du confort, de la commodité et de la performance.

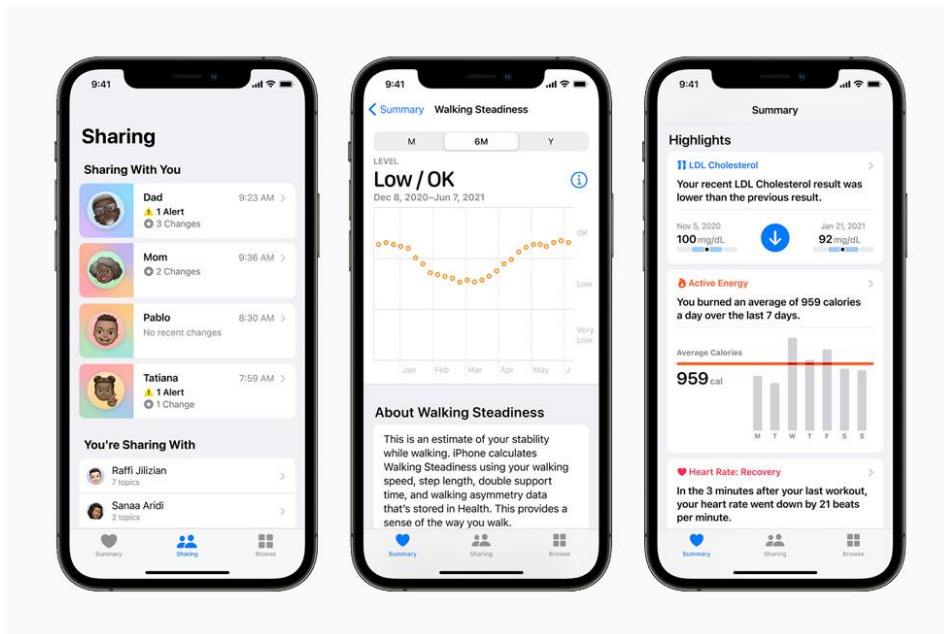


Figure 12. Visuel pour la fonctionnalité « Santé » d'iPhone

Pour conclure, la dimension scripturaire n'est pas un détail, elle est au cœur des enjeux de naturalisation du numérique et de ses industries. Ne pas le comprendre serait passer à côté des enjeux anthropologiques du sujet.

94. « Apple fait évoluer la santé personnelle avec des fonctionnalités de partage sécurisées et de nouvelles données », Communiqué de presse, publié le 07/06/2021 (<https://www.apple.com/fr/newsroom/2021/06/apple-advances-personal-health-by-introducing-secure-sharing-and-new-insights/> — Consulté le 22/09/2021)

Rappelons que, selon la définition d'Alain Fîndeli en design, le projet de design est tendu vers le mieux-vivre :

L'objectif du design est de modifier les interactions homme-environnement et de les transformer en interactions préférables ; sa visée est prescriptive et sa démarche diagnostique. En effet, comme les chercheurs en design sont également designers — c'est, selon moi, une condition nécessaire — ils sont imprégnés de la culture intellectuelle du design, la culture du projet. Ils ne font pas qu'observer, expliquer et/ou comprendre ce qui se passe dans le monde (visée gnoséologique), ils recherchent ce qui dysfonctionne dans le monde (visée diagnostique et améliorative). En d'autres termes, les chercheurs en écologie humaine considèrent le monde comme un objet (à connaître) alors que les chercheurs en design le considèrent comme un projet (à réaliser). On appellera « projective » une telle visée épistémologique (2015 : 52).

Ce qui distinguerait le chercheur en SHS du chercheur en design (pour le philosophe du design, les praticiens se doivent d'être également penseurs du phénomène), ce serait cette posture dynamique orientée vers la réalisation d'un projet qui transforme en partie le rapport de l'être humain au monde. *In fine*, tout cela nous conduit à nous demander si les manières qu'ont les concepteurs de mettre en signes et en gestes le monde, et de se greffer en même temps au plus près du corps de l'utilisateur, participent d'une meilleure situation pour lui. Définissons à présent, précisément, la spécificité de notre geste critique.

3. Construire la posture critique : une perspective par réinscriptions environnementales

Une entreprise critique peut se définir comme « la capacité de l'esprit à juger un être, après avoir discerné ses mérites et défauts »⁹⁵. C'est un examen qui met en perspective un phénomène, des pratiques, des objets du monde. D'un point de vue général, la critique est une posture, une tentative de porter un regard le plus objectif possible, une entreprise de discernement qui cherche à révéler des dysfonctionnements dans la réalité effective des phénomènes. Cette lecture spécifique du monde implique une confrontation à des discours et des sujets. Nous proposons de construire un regard sur ces objets numériques et tactiles. Cela revient à définir la finalité de notre critique, ses conditions de possibilité et ses modalités.

La critique comme résistance

Pour Michel Foucault, les enjeux de pouvoir sont liés à des enjeux de savoir. Le premier apport de sa théorie fut de proposer le savoir comme modalité de pouvoir sur le monde. De même, la perspective de notre travail est une résistance. Notre critique n'est pas contemplative, ni

95. Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales — entrée « Critique ».

uniquement compréhensive, mais cherche à être un processus dynamique et un moyen effectif de récupérer une partie du pouvoir, dans la continuité de l'ambition de l'approche par les usages⁹⁶.

Plus précisément, l'ambition est de mettre à distance la prétention des industries du numérique et des plateformes du web contemporain sur le corps, leurs prétentions à s'en emparer et à le rentabiliser (Martin-Juchat, 2008a). Julia Bonaccorsi le souligne très justement quand elle étudie le geste de lecture sur écran :

Ce geste appartient ainsi à un ensemble composé d'autres gestes (une gestuelle) qui vise à faire fonctionner l'appareil et doit répondre à une grammaire qui nécessite une certaine précision. Le brevet déposé par la firme Apple en est une trace, de même que la fiche d'utilisation d'un appareil comme le BlackBerry [...]. Ces documents décrivent une typologie des gestes optimaux, correspondant à une véritable représentation diagrammatique faisant de l'écran un espace balisé, marqué, comme une carte (Bonaccorsi, 2012 : 166).

Les « formes gestuelles » et les « gestes formels » (Candel, 2017) ont été standardisés en amont par les concepteurs des systèmes d'information — c'est-à-dire en majorité les ingénieurs et développeurs d'iOS et d'Android. Ces derniers ont fixé des formes types de glissé, d'appui, de saisie du doigt sur l'écran, que reproduisent les concepteurs des interfaces. **En déposant des opérations de glissé ou d'appui sur l'écran, les constructeurs ont déposé à l'instance de la propriété intellectuelle des éléments de la corporalité humaine.** L'écran et le corps sont, de ce point de vue, marqués par des processus de fixation et de standardisation de formes techniques. Les « petits gestes » de digipulation de l'interface s'inscrivent dans un programme élaboré en amont, de définition de la « bonne tournure » de geste que doit adopter l'utilisateur s'il veut faire marcher l'écran. Le traitement du corps participe d'une forme de « dressage » des corps, telle que le conçoit l'anthropologie. Remontons aux parties prenantes de ce « dressage ».

La nécessité d'instancier les acteurs du pôle de la conception de ces objets passe par l'usage d'un terme : « les concepteurs ». Ce terme offre l'intérêt de regrouper l'ensemble des acteurs impliqués dans les conceptions des écrans tactiles donnés à digipuler, des designers d'interface, d'interaction, d'expérience, aux communicants qui accompagnent leur commercialisation. Il permet également d'inclure d'autres acteurs, tels les producteurs, logiciels, ingénieurs, développeurs, etc., impliqués en amont dans la conception. Employer ce terme est donc commode, car il offre des possibilités de généralisation. Toutefois, ces acteurs doivent être considérés dans leurs spécificités⁹⁷. L'instanciation risque de masquer la diversité des façons de faire des dispositifs mobiles. Pour nous efforcer d'être la plus précise possible sur ces acteurs, nous distinguerons les designers d'expérience

96. Cf. **Chapitre 2.**

97. Les concepteurs d'interface ne sont pas les mêmes que les concepteurs de logiciels, et les entreprises derrière les réseaux sociaux de type Facebook, Instagram, Tinder, n'ont pas les mêmes pratiques ni les mêmes enjeux que des start-ups lançant leur application. Selon les missions, les spécialités et les contextes, chacun a son rôle propre. Un concepteur d'interface ne réalise pas la même chose qu'un designer d'expérience, qu'un développeur ou qu'un communicant et les façons de faire divergent, de même, chaque catégorie d'acteur a ses *Guidelines* (UX et UI chez Apple). Les pratiques, enfin, divergent, chaque professionnel étant arrivé là après un parcours propre.

et d'interfaces et les développeurs (soit les professionnels du design), des constructeurs de logiciels types Apple ou Samsung.

Toutefois, une certaine idéologie du design justifie qu'on les rassemble. Sans chercher à fondre tous les aspects de la création et du développement des interfaces, quelque chose permet de les fédérer, c'est leur usage d'un langage commun. Il serait également limité de penser des catégories étanches entre les activités. Le designer et le développeur iOS avec lesquels nous avons pu mener des entretiens témoignent d'un regard transverse sur la chaîne de fabrication et sur les enjeux qui pèsent en amont et en aval d'un projet⁹⁸. Par ailleurs, les blogs destinés à la veille et aux « bonnes pratiques » présentent souvent une double entrée (UX/UI). Ils partagent donc de nombreux discours.

La formulation de la critique met en évidence la difficulté à se départir du vocabulaire spécialisé du design. Certains termes, comme la « fluidité », l'« interactivité », sont difficilement remplaçables et se révèlent nécessaires. **L'analyse est obligée de les utiliser sans pour autant les accepter.** Cela renforce en fait la nécessité d'une posture critique — ils sont la manifestation d'un technoculte entré tel quel dans le social. L'utilisateur, le chercheur et le social en général « baigne[ent] dans la langue » du design, une langue spécialisée, chargée d'enjeux et d'une vision, de ce que doivent être le numérique et les écrans. Ce vocabulaire spécialisé, signe performatif d'un pouvoir, doit donc être déconstruit le plus finement possible. Le fait de nommer ces procédures gestuelles, de proposer, pour les désigner, le terme de « digipulation » (plutôt que les noms attribués par le social comme *swipe*, *scroll*, etc.) témoigne de cette volonté de ne pas les réduire à de « simples gestes » et de remettre en cause l'idéologie dont ils sont les médiations.

La page « lexique », comme catégorie de certains sites de « bonnes pratiques », tenus par des agences ou des designers, est éloquent de ce technoculte⁹⁹. Les producteurs du contenu de ces sites font le choix de faire figurer dans un espace à part du site une liste de vocabulaire qui manifeste la façon dont la langue se spécialise avec le design. Certains anglicismes et néologismes, avec ce type d'objets textuels, se normalisent (comme « adaptabilité » ou « codesign », qui reviennent régulièrement). Ces pages « lexique » montrent que les pratiques et les enjeux sont partagés, et que l'approche métaphorique de l'écran s'est imposée. Tant que l'utilisateur n'aura pas accès à ce que recouvrent ces termes, il ne pourra pas saisir les enjeux sous-jacents des pratiques.

La diffusion de ce type de connaissances participe de la structuration d'une culture commune des designers, avec ses termes propres, ses façons de penser, de construire des interfaces et de considérer les utilisateurs. Ces pages sont les extraits d'une manière de parler d'un groupe, d'une classe de professionnels, un élément de sa culture qui produit des normes. **Ce technoculte du design repose sur une structure collective, idéologique et linguistique avec un système de valeurs qu'elle impose au social.** Il rassemble des professionnels partageant des manières de

98. Ces connaissances propres à chacun relèvent d'expériences professionnelles, de curiosité personnelle ou de façon de travailler.

99. Cf. **Annexe 5**. Ces pages « Lexique » relèvent souvent de l'agglomération de différentes pages renvoyant de près ou de loin à ces notions.

faire, des imaginaires et des enjeux communs et est le résultat de l'accumulation des couches d'acteurs qui le produisent (industriels, designers, professionnels, chercheurs...). Il se diffuse depuis les définitions posées dans les ouvrages théoriques, les manuels, les grandes organisations comme les plus petites du design, et les individus.

La critique vise donc à changer le regard sur les écrans tactiles, les applications mobiles et les acteurs qui les conçoivent. L'ordre industriel et technique imposé par les grands constructeurs et éditeurs de logiciels, comme de matériel *hardware*, est remis en cause avec un regard sur les médiations les plus ordinaires. Nous proposons donc *in fine* une lecture du réel, des effets et des enjeux des dispositifs mobiles, numériques et tactiles, par le prisme des médiations qui les rendent possibles.

Faire émerger les médiations

L'effort de la critique pourrait s'énoncer ainsi : dénaturiser le réel et ses médiations, qu'elles soient techniques, symboliques, économiques, marchandes ou de design. L'exploration des discours a mis en évidence qu'une multiplicité de médiations concourt à faire qu'un geste minuscule sur l'écran se réalise. Yves Jeanneret définit en effet la médiation comme une

Activité productive et créative qui consiste à intervenir sur le cours de la communication en lui apportant une dimension nouvelle. *L'invention du catalogue dans les bibliothèques de l'antiquité a modifié puissamment la relation aux textes en permettant d'avoir une vision synthétique des œuvres disponibles et donc de les collecter, comparer, réécrire* (Jeanneret, 2014. Lexique — entrée « médiation »).

Traversant les « couches » du dispositif mobile, le « petit geste » fait apparaître un certain nombre de processus qui le rendent possible tout en déterminant ses conditions de possibilité, de forme et de circulation.

Le geste est, finalement, la condensation ou le résultat d'un flux et de médiations qui touchent à plusieurs dimensions de la vie sociale. Ces processus sont d'abord économiques. L'activité de l'utilisateur, celle de ses gestes, est enregistrée sous la forme de traces d'usages destinées à être revendues. Les « petits gestes » participent et sont même à l'origine d'une économie industrielle des pratiques. Les enjeux qui traversent cette économie structurent d'une façon ou d'une autre, ces gestualités. Ces médiations sont également culturelles. Les « petits gestes » comme assemblages de formes gestuelles et sémiotiques sont déterminés par la culture dans laquelle elles émergent et dans laquelle elles sont amenées ensuite, à s'inscrire. De la même façon, le culturel détermine la forme de ces gestualités, tout en étant, en partie transformé par ces formes sémiotiques, « petites formes » typiques et gestuelles. Ces médiations sont enfin professionnelles, subjectives et humaines, puisqu'elles sont cadrées par des pratiques de développement normées. Ces trois formes de médiations participent à produire les « petits gestes » tels que l'utilisateur les connaît. Aucune ne devrait être laissée de côté.

Par exemple, à partir de l'interface de Tinder, certains marchés opèrent une capitalisation des gestes, tandis que certains discours sociaux constatent des transformations des manières de faire société.

Chapitre 3

Ce même geste de sélection porte la marque de normes qui sont professionnelles, économiques et de développement, comme culturelles. Le traitement de gestes de type Oui/Non permet enfin aux entreprises d'atteindre d'excellents résultats économiques, puisqu'ils sont aisément traitables de façon automatique par les algorithmes et les programmes. En outre, le choix de la gauche et de la droite est marqué culturellement, ce qui a donné lieu à une norme de design visant à exploiter les espaces de l'écran selon les habitudes du corps. Ces mêmes gestes sont suspectés de transformer les manières de faire lien. Autre exemple, le geste de « lire la suite » qu'évoquent Souchier *et al.*, (2019), au-delà du chargement d'un document est un moteur de suivi fort capitalisable :

Par exemple, cet impératif de productivité se lit dans les titres de presse en ligne qui, aujourd'hui, ont tendance à fractionner leurs articles en différentes pages ou par l'ajout de boutons « lire plus » ou « lire la suite ». Comment comprendre cela, alors qu'il est techniquement possible, facile et peu dispendieux en bande passante d'afficher des articles complets, en plein texte ? La raison en est que, pour valider, auprès des annonceurs publicitaires, la promesse de vrais lecteurs impliqués, donc potentiellement réceptifs aux contenus promotionnels, il faut avoir de leur part une trace de cette implication, un engagement dans l'écran, une lecture effective. Le numérique rend le « temps de cerveau disponible » bien plus calculable et attestable que dans la télévision traditionnelle (211).

Ce « petit geste » d'appui repose sur le geste de lecture qui consiste à dérouler un parchemin, engage une certaine manière d'appréhender le texte à lire, et est traitable comme donnée monétisable.

La médiation réconcilie ainsi une pensée du matériel et du conceptuel, du technique, et du sémiotique. C'est le propre des études sur les pratiques, telles que les présente Marcella Patrascu¹⁰⁰ qui montre que celles-ci (Christian Le Moëne ; Yves Jeanneret ; Louis Quéré par exemple) parviennent à réconcilier et à articuler les différents niveaux des objets grâce à la notion de médiation :

La notion de médiation permet de rendre compte de l'inscription des pratiques individuelles dans les pratiques collectives. Les multiples formes de médiations (techniques, sociales, symboliques) rendent possible le vivre-ensemble (Patrascu, 2010 : 9).

La notion de médiation permet de passer du niveau des individus qui réalisent l'action au niveau des organisations qui les encadrent. Elle engage ainsi à « dépasser la dialectique entre la dimension matérielle et sémiotique des objets de médiation et la dimension organisationnelle, anthropologique des façons de faire » (*ibid.*). Cette approche s'appuie sur celle des médias comme producteurs de logiques sociales (Jeanneret, 2009)¹⁰¹. La notion de médiation permet ainsi de passer d'un niveau à l'autre. **S'intéresser aux médiations permet d'opérer un basculement, entre les formes sémiotiques, économiques, les formes culturelles et les formes sociales en jeu.**

100. Dans cet article, où elle s'intéresse aux articulations entre les notions de pratiques, d'organisation et de médiation, elle entend examiner « comment les frontières entre ces trois notions peuvent être dépassées à travers une approche communicationnelle des organisations au sens large qui reposerait sur une prise en compte des médiations (techniques, sociales et symboliques) et des objets (vus comme médiateurs) » (2010).

101. « L'utilisation d'un livre, d'un micro-ordinateur ou d'un téléphone mobile n'est pas la combinaison de logiques sociales et de propriétés techniques. Ces objets sont des médias, c'est-à-dire des objets qui ne font pas que s'associer à du social, mais qui en produisent » (Jeanneret, 2009).

Pour comprendre ces gestes, nous proposons de les prendre comme écriture et comme culture. Or, pour les percevoir dans leur dimension de culture, les assimiler à des opérations concrètes de l'écran n'est pas une proposition tenable. Nous ne pouvons pas nous restreindre à envisager le geste de *swipe* comme un « simple » geste de sélection. **La catégorie d'objets inventée pour l'étude, les « petits gestes », comporte à la fois des formes gestuelles, sémiotiques et algorithmiques, du sens et de la culture dans son ensemble.** Ils sont des phénomènes issus de processus humains et ce n'est qu'en les considérant comme tels que l'on se dotera des moyens de penser la naturalisation et l'incorporation de la technique.

Pour conclure, c'est moins un objet qui est analysé que différents objets que l'on peut « aligner » en théorie, qui se ressemblent et qui ont des enjeux homogènes. De la sorte, l'« objet réel » et « l'objet de recherche » (Davallon, 2004a) semblent quelquefois se confondre¹⁰². S'il existe des gestes concrets que l'utilisateur réalise au quotidien, de glissé et d'appui sur l'écran, l'investigation explore au-delà de la dimension technique de l'objet. Elle porte sur les « petits gestes » qui relèvent du « phénomène » : « la conséquence est que ces objets de recherche sont travaillés de l'intérieur par une complexité et une hétérogénéité qui en font des hybrides de science et de technologie » (*ibid.*). Effectivement, l'objet de recherche dépasse cette dimension matérielle : à la fois un geste sur l'écran et un ensemble de pratiques, d'enjeux et de discours. C'est un « composite » (Le Marec, 2003) de technique, de pratiques gestuelles, sociales, économiques et discursives.

Une critique par petits reculs successifs

À considérer les auteurs et les approches cités, la critique prend plusieurs sens. Nous lui donnons celui d'opérer des réinscriptions environnementales. La démarche propose ainsi de partir du cœur de ces objets, le fonctionnement technique de ces « petits gestes », pour chercher par les réinscrire successivement, comme par effet de « dé-zoom », dans les environnements dans lesquels ils se trouvent pris et opèrent.

Voyons d'abord les différents sens de la critique en général. Pour certains auteurs de science-fiction, elle consiste à donner à voir et à vivre, ou presque, des thèses sociales sur le devenir des machines. Pour les penseurs dits technophobes, comme pour Roland Barthes, la critique peut s'assimiler à de la dénonciation d'idéologies asservissantes. Pour les penseurs de la théorie des usages et de la *littéracie* numérique, elle consiste à redonner de la liberté à l'utilisateur. **En ce qui nous concerne, la recherche se positionne d'abord en décalage par rapport à des discours ambiants, soit très positifs, enthousiastes et fascinés envers les interfaces tactiles et les applications mobiles, soit très critiques à leur égard.** Ou encore, elle cherche à s'opposer aux discours passifs, voire résignés, ayant renoncé à toute forme de possibilité de sortir des problèmes posés par le numérique. De ce point de vue, plutôt que de jouer sur la peur, comme le font certains de ces discours, nous pensons que le rôle de la recherche académique est de prévenir et d'apporter des éléments de compréhension, d'informer et de former. La technique est idéologique et il faut faire affleurer la

102. Il oppose en effet l'objet concret, qui est l'objet technique, réel, et l'objet que le chercheur construit (Davallon, 2004a).

doxa, encapsulée dans les programmes, les algorithmes et les aspects invisibles de ces machines, à la surface à des objets. Il n'y a pas de fatalité : il est encore possible de mettre à jour les idéologies derrière les techniques.

Rappelons que le mot critique dit avant tout ce qui est et ce qui n'est pas. La critique littéraire, par exemple et pour le dire rapidement, dit ce qui est littéraire d'un côté, et ce qui ne l'est pas de l'autre (Candel, 2007). Kant, lorsqu'il fait la critique de la faculté de juger, dit ce que peut et ne peut pas la raison. Nous n'entendons donc pas par critique une assertion qui peut se résumer par une dialectique (pour/contre la technologie ou plus simplement oui/non). Pour faire remonter les idéologies, les enjeux et les formes, nous proposons finalement un déplacement de limite. Les énonciateurs des discours abordés (le social, les chercheurs, les professionnels) ont l'habitude de regarder ces objets d'une certaine façon. **Nous opérons un déplacement, en proposant d'observer l'écriture comme activité prise dans des contextes et en opérant par petits reculs successifs.** Nous allons étudier l'écriture comme opération prise dans des contextes et réinscrire le geste dans ses environnements, d'où cette proposition syntagmatique de « réinscriptions environnementales ».

Cette proposition se fonde notamment sur le programme de la sémiotique des objets qui invite à regarder au-delà de l'objet pour saisir les sens différents qui se cachent derrière toutes les manipulations d'écran. Cette approche sémiopragmatique est au cœur de l'étude des écrits d'écran qui considère que chaque usage de l'objet est unique, résulte d'une interprétation par un utilisateur, dans une circonstance donnée¹⁰³. Elle demande de considérer l'interprétation effective de ces gestes. Le contexte a toute son importance, ce qui nous place dans la lignée des approches pragmatiques de l'action :

La caractéristique fondamentale des pragmatismes, depuis les sophistes jusqu'aux sociologies de l'action et la cognition distribuée, est de « mettre l'accent de façon marquée sur le fait que la signification des pratiques des acteurs sociaux n'est pas compréhensible et interprétable en dehors de l'analyse des contextes et situations qui leur donnent sens et auxquels elles donnent sens (Loneux, 2007 : 10).

Pour ces penseurs, l'objet n'a de sens que situé. Cette importance accordée au contexte implique deux aspects tout aussi importants. L'actualisation du « petit geste » de digipulation n'a de signification que dans le moment où l'utilisateur le réalise. Le sens émerge en contexte et le « petit geste » prend sens dans l'action. Ensuite, nous devons proposer un cadre d'analyse assez large pour le saisir. Ainsi, pour l'École de Palo Alto, inscrite dans cette lignée, le point de vue communicationnel implique l'étude des relations et des interactions que l'objet de connaissance entretient avec son environnement. « Un phénomène demeure incompréhensible tant que le champ d'observation n'est pas suffisamment large pour qu'y soit inclus le contexte dans lequel ledit phénomène se produit » (Mucchieli, 2004 : 105). Un pluriel s'impose enfin à la notion de contexte,

103. « Tout dispositif technique postule en effet une anticipation de son appropriation, de même que toute appropriation est en quelque sorte une "réécriture" de l'objet, mais ne se fait qu'en fonction d'un contexte déterminé » (Davallon et al., 2013).

car ce n'est pas un, mais plusieurs contextes qui se superposent dans les « petits gestes ». À chaque médiation correspond un contexte.

Cette approche critique ne cherche donc pas une nouvelle manière de poser la dialectique entre les objets pratiques et leurs mises en discours par la recherche. Nous proposons de renoncer à cette dialectique critique pour la transformer. L'apport se joue dans un déplacement du moment critique. Ce que ce que notre geste tente de faire, c'est d'ouvrir les yeux sur un instant qui n'est pas facile à examiner, qui échappe, qui n'est pas inscrit et qui a lieu dans des contextes donnés. D'ailleurs, le geste technosémiotique échappe si bien que, si l'on souhaite le prendre en photo pour le fixer, c'est trois captures d'écran d'un même mouvement qui doivent être réalisées. Autrement dit, le chercheur doit s'efforcer de le décomposer en microséquences, pour faire apparaître et fixer le mouvement de glissé. Ce geste-là n'est pas visible à l'écran.



Nous avons donc insisté sur la dimension politique de la thèse et son ambition critique. La problématique et le cadre épistémologique induisent cette posture. La première conduit en effet à questionner les manières de faire de l'industrie et des concepteurs de ces dispositifs et la *doxa* qui les sous-tend, tandis que le second mène à l'interrogation des rapports de pouvoir autour des dispositifs.

En déconstruisant la *doxa* du design, notre critique vise d'abord les normes et les représentations véhiculées par ses acteurs. Nous refusons de laisser aux grandes industries la possibilité de construire les supports et d'édicter toutes les normes de ces objets, comme celle du « bon corps » de l'utilisateur. Le concept d'écriture se trouve alors être le plus intéressant pour saisir les enjeux de pouvoir. Finalement, le questionnement porte sur les conditions de possibilité pour l'utilisateur de devenir « maître à bord » (Souchier, 2004 : 228), de prendre le texte en main.

Notre critique vise alors à changer le regard sur des objets devenus quotidiens et plus particulièrement sur des gestes usuels et naturalisés. C'est avant tout une théorie du support, qui considère que « les propriétés du substrat matériel d'inscription, ainsi que le format physique de l'inscription, conditionnent l'intelligibilité de l'inscription » (Bachimont, 2010 : 122 cité par Petit et Bouchardon, 2017 : 132). Elle cherche à faire valoir et reconnaître une pensée du support invisible. La construire demande de dépasser l'idée que l'on serait voué à subir les productions des industries du numérique en général, à se plier à leurs façons de voir le monde en particulier. Pour cela, une figure qui hante les usages, celle d'un « designer modèle », doit être laissée de côté. Plus encore, une certaine responsabilité lui incombe. En structurant les discours du design autour de la fluidité, de la transparence, de l'immédiété et de la corporalité, les concepteurs et les industries derrière ces objets reconfigurent certaines manières d'être au monde.

Chapitre 3

Cette démarche critique est propre aux SHS et aux SIC. C'est une posture particulière vis-à-vis des objets dont elles font la critique. Que les dispositifs numériques aient une « emprise croissante sur les usagers » est un constat commun. La spécificité des SHS peut s'énoncer comme la mise en place d'« une *attitude* critique, au sens foucauldien, une orientation du regard qui vise à dévoiler les présupposés épistémologiques — intentionnels ou non — dans les discours et les pratiques du numérique » (Treleani, 2015 : 43). Constatant la prise de pouvoir croissante des dispositifs numériques sur le quotidien des individus, Matteo Treleani propose l'élaboration d'une sémiotique critique du numérique., justifiant ainsi sa méthodologie à partir de l'objet. L'un des problèmes principaux qu'ils soulèvent est celui du sens, soit proprement sémiotique. Il avance ainsi le pouvoir de croyance de ces dispositifs, glissant de leur capacité à « faire faire » à celle de « faire croire » — ce sont ces deux aspects que nous prenons le parti d'articuler finement.

Conclusion de la première partie



Figure 13. *L'Escamoteur*, huile sur bois attribuée à Jérôme Bosch

Proposer une critique des dispositifs numériques et tactiles avec le paradigme de l'« illusion », tel que l'illustre le tableau de Jérôme Bosch, *l'Escamoteur* serait tentant. Ce tableau (Figure 13) présente un homme hypnotisé par un escamoteur et par son habileté pendant qu'un complice dérobe sa bourse. Comme le souligne Aurélien Gamboni, chercheur et artiste, dans *L'Escamoteur : économie de l'illusion et écologie de l'attention*,

La table occupe entre les deux positions une place médiane, qui inviterait à la considérer, de manière anachronique, comme une forme d'interface dans ce dispositif de manipulation. Elle semble avoir pour fonction de capter l'attention de la victime, qui est littéralement pliée en deux, en position de vision surplombante — et donc de domination par le regard ; pourtant le personnage ne parvient pas à anticiper les mouvements de l'escamoteur, il est forcé de relever la tête pour suivre des yeux la petite balle qui a piégé son regard, aveugle par là même au dispositif plus large dans lequel il se trouve lui-même intégré (2014 : 76).

De la même façon, l'utilisateur d'un écran tactile semble absorbé par l'interface pendant que le dispositif capte une quantité industrielle de données. L'utilisateur serait ce spectateur absorbé au cœur du dispositif d'illusion. Cette critique est celle des nombreux discours qui accusent les

GAFAM (Google, Amazon, Facebook...) d'être des voleurs (de temps, de données, d'attention, etc.).

Indubitablement, les grandes entreprises et les industries du numérique cherchent à capter et à garder l'attention des usagers. De ce point de vue, la manipulation de l'interface joue sur une illusion. Mais affirmer que l'utilisateur est totalement aveugle au dispositif économique dans lequel il se trouve pris serait cependant impropre. Par exemple, les utilisateurs que nous avons interrogés ont manifesté, pour la plupart, un certain savoir des enjeux économiques travaillant leurs pratiques (sans toutefois être en mesure d'expliquer le modèle économique de leurs applications habituelles). Pour démêler ce contexte, nous proposons un regard différent sur les dispositifs mobiles et tactiles, comme sur leurs prétentions à « manipuler » (au sens rhétorique) les usagers. La critique essaie d'adopter une posture dynamique qui ne s'inscrit pas dans le flot des critiques générales, déterministes, technophobes ou techno-enthousiastes de l'écran.

Cette première partie a donc essayé de revenir sur les prémices de cette recherche. Elle a montré que l'étude des gestes de digipulation et leur conceptualisation comme objet de recherche s'imposent. Dans ses *Chroniques d'une société liquide*, que nous avons citées en ouverture de cette partie, Umberto Eco souligne un foisonnement de discours à ce sujet, tous plutôt théoriques, et questionne l'anthropologisation du téléphone mobile. Parler de « syndrome du portable », c'est regarder le téléphone d'un point de vue anthropologique. Mais c'est aussi décréter une pathologie humaine et condamner l'humain à la subir. Notre perspective est un peu différente. Elle vise à retrouver une forme de liberté face à ces dispositifs et leurs industries, en interrogeant ce qui est entre les mains des usagers et sa valeur. Elle cherche à comprendre ce qui se joue dans l'usage des nouvelles technologies dites tactiles.

Il faut à présent construire le plus précisément possible la « digipulation ». Nous devons justifier deux affirmations : « l'écriture est une gestuelle » et « les gestes sont une écriture ». Pour cela, commençons par déconstruire la notion de « tactile », qui condense les enjeux du vocabulaire performatif de la technique. Nous reviendrons ensuite sur les différentes approches de l'écriture en SHS. Cela permettra de spécifier ce qu'est cette écriture « digipulable », comment elle fonctionne et comment elle fait agir.

PARTIE 2

La digipulation, une écriture de « petits gestes »



Figure 14. « *The Player | Touching Reality* », 27 Jan — 14 Fév 2015, Thomas Hirschhorn

L'œuvre souligne la douceur de ces manipulations qui ne rencontrent aucune espèce de résistance physique. Cette chorégraphie fluide sur la surface réactive de l'appareil est toutefois un processus ambivalent où se combinent la sensualité de l'effleurement et la raideur du systématisme et de la répétition

Pascale Borrel, « “Gestes de surface”, *Touching Reality* de Thomas Hirschhorn et *What Shall We Do Next ?* de Julien Prévieux », 2018.

Ordinairement, le vocabulaire employé pour qualifier les écrans et la façon dont on en use relève du registre métaphorique. Les syntagmes tels que « manipulation tactile », « gestualité fluide » sont évocateurs, mais tout autant inexacts et trompeurs. Ils permettent de comprendre immédiatement de quoi il est question, quelle activité est attendue de l'utilisateur : il doit effleurer l'écran. Mais ils véhiculent aussi des imaginaires de la sensibilité, de l'innovation et de la matérialité qui empêchent de s'en saisir. C'est ce vocabulaire imagé, et le cadre notionnel qui l'accompagne qu'il faut dépasser pour appréhender ce à quoi on a affaire quand on touche l'écran du bout du doigt.

Figure rhétorique, la métaphore est problématique à deux points de vue. Elle est structurante et il est justement difficile de s'en détacher. C'est-à-dire que « ces expressions font tellement partie de notre manière conventionnelle de penser le langage qu'il est parfois difficile d'imaginer qu'elles puissent ne pas correspondre à la réalité » (Lakoff et Johnson, 1995 : 21). La métaphore donne forme aux représentations que l'on se fait d'un objet, encadre la compréhension que l'on en a, et préfigure une certaine posture à son égard.

Les métaphores utilisées pour qualifier l'écran contemporain laissent entendre qu'il se manipulerait de façon « directe », immédiate, comme tout autre objet du monde, sans médiation. Nous proposons donc de commencer par dénaturer le terme de « tactile » et les notions qui l'accompagnent, et pour cela de déterminer ce qui a lieu précisément dans la digipulation, d'un point de vue sémiotique et technique. Ces métaphores ne sont pas neutres, dans la mesure où elles opèrent une réduction et une simplification de l'activité de l'utilisateur. Cela nous amènera à affirmer que le « tactile » repose sur le doigt qui, dans la gestion de l'écran, est une médiation technique traduite en réactivité de l'interface. Cette médiation, c'est de l'écriture (**Chapitre 4**).

Nous proposons ensuite de changer de regard sur l'écran et de construire, le plus précisément possible, cette modalité de manipulation du bout du doigt en outil scripturaire. De ce point de vue, les « petits gestes » sont une écriture minuscule à l'intensité immense. Si le premier chapitre a pour objectif de démystifier la manipulation, le second cherche à montrer que l'écriture digipulable est particulière. Elle renverse le rapport que l'on peut avoir à cette « vieille compagne de l'homme » (Souchier *et al.*, 2019 : 22), mais en plus, elle a une capacité de cadrage de l'énonciation unique, parmi les modalités d'utilisation des interfaces. C'est la première fois dans l'histoire de l'écriture qu'un tel système repose sur des instruments industriels aux normes propres (**Chapitre 5**).

En dernier lieu, on opérera un retour sur les formes antérieures de manipulation de l'écran et du numérique en vue de distinguer ce qu'elle a de commun avec les formes générales d'interaction à l'écran et ce qu'elle a de spécifique. Il s'agira alors d'essayer de démêler les normes, les récits et les contraintes qui pèsent sur l'utilisateur dans son écriture de l'interface (**Chapitre 6**).

CHAPITRE 4

Digitaliser le doigt

IG : Et si tu devais mettre un autre mot que le mot tactile ?

TD : Digital, digital. [...] Parce que « digital », ça vient de doigt et quand même, on se sert de ses doigts. Je ne vois pas tellement un manchot ou la Vénus de Milo, se servir d'un portable... elle aurait du mal.

Que se passe-t-il lorsqu'un usager touche du doigt un écran, pour ouvrir une application, sélectionner un contenu, envoyer un message, prendre une photo ? L'écran s'anime, change d'aspect, globalement ou de façon discrète. Il prend acte du fait que le doigt a cherché à faire quelque chose par une variation de son apparence. L'écran est dit « tactile », car il passe pour être maîtrisable du bout des doigts. Si parfaite, d'un point de vue esthétique, que soit la Vénus de Milo, elle serait effectivement en peine pour utiliser pleinement l'écran tactile. Elle pourrait cependant utiliser un stylet (en le tenant fermement en bouche), voire employer sa tête pour remplacer ses doigts absents. Elle pourrait même utiliser sa voix et basculer en commande vocale. À y regarder de plus près, ce n'est en effet pas une manipulation *de* l'écran qui a lieu, mais un phénomène de digitalisation du doigt et de son activité *sur* et *à* l'écran.

Interrogeons précisément la prise en main des écrans des dispositifs mobiles, ce que ce contact recouvre en termes de processus et d'enjeux. Dans ce premier chapitre, nous allons établir les procédés sémiotiques et techniques permettant cette digitalisation du doigt par les écrans.

Le « tactile » est un moment qui condense une activité technique (de l'interface), de contact (entre le doigt et l'écran) et sémiotique (d'interprétation par l'utilisateur de son opération à l'écran et de l'activité sociale qu'elle outille). Il demande donc une analyse à trois niveaux. Nous analyserons d'abord le niveau proprement tactile, du contact du doigt et de l'écran. Soit ce qui a lieu dans la rencontre entre le doigt et la vitre du téléphone. Puis, nous appréhenderons le niveau de l'interprétation, c'est-à-dire la qualification, par l'utilisateur, de ce qu'il voit. Le « tactile » repose sur la capacité des interfaces à impliquer les sens (1). Le « tactile » relève ensuite du registre de la « croyance » et de « l'incrédulité » (Lambert, 2013). Cette croyance est façonnée en amont par des discours qui expriment un point de vue métaphorique et font de la main un outil de l'écran (2). De

surcroît, certains procédés technosémiotiques construisent précisément l'impression de sensibilité des écrans pour l'utilisateur (3).

1. Le doigt, une médiation technique traduite en sensibilité de l'interface

L'écran n'est pas tactile, il est plutôt « sensible à la viande humaine »¹⁰⁴, c'est-à-dire à la peau. Ce sont les propriétés corporelles, et ce qui leur ressemble, qui en permettent l'activation. D'un point de vue technique, c'est dans le contact du doigt et de l'écran que tout se joue. D'un point de vue cognitif et figuratif, le « tactile » relève d'une illusion sémiotique.

Le contact du doigt, l'embrayeur du tactile

Observer l'écran par le prisme de la programmation, de l'ergonomie et de l'interprétation, permet d'abord d'oser des pistes d'analyse et de compréhension. Partir de ses propriétés matérielles, permet de (nous) *défaire* (de) l'idée qu'il serait « manipulable » ou même qu'il serait « sensible ».

Plusieurs types d'écrans sont commercialisés, répondant plus ou moins aux commandes des usagers, selon s'ils sont dotés ou non de la technologie *multitouch*. Pour tous, c'est la peau, la « chair » (Martin-Juchat, 2008a), qui est l'embrayeur du tactile. Une œuvre proposée par quatre étudiants en art dans le cadre d'un travail universitaire expérimente, de façon indirecte, le fonctionnement basique de l'écran. « *Tender, it's how people meet* » (Figure 15), fait une critique de la gestion des personnes par l'application de rencontre Tinder : l'utilisateur serait réduit à n'être qu'un morceau de viande¹⁰⁵. Attaché à un bras mécanique, un steak cru est actionné en boucle pour valider tous les profils¹⁰⁶. **La vidéo du projet montre que l'écran est réactif à la viande et donc à la peau de l'utilisateur, à ses propriétés.** Ce sont ses qualités corporelles, ou ce qui leur ressemble, qui font agir l'écran (comme ici, où nous supposons qu'un steak cru possède des propriétés physiques proches de celle du doigt de l'être humain).

104. Nous nous appuyons en partie, pour ce chapitre, sur la communication réalisée dans le cadre du séminaire IMPEC et dont les actes ont fait l'objet d'une publication (2021).

105. Cette métaphore se retrouve dans les imaginaires usuels de l'application, et notamment dans celle du « supermarché », présente aussi bien dans les discours sociaux, que dans les œuvres d'art ou illustrations critiques de l'application, que dans les articles médiatiques au sujet de l'application. Cf. **Annexe 23**.

106. Cela permet d'optimiser l'algorithme en validant un maximum de personnes (ce qui augmente les chances d'appariement avec un autre profil).

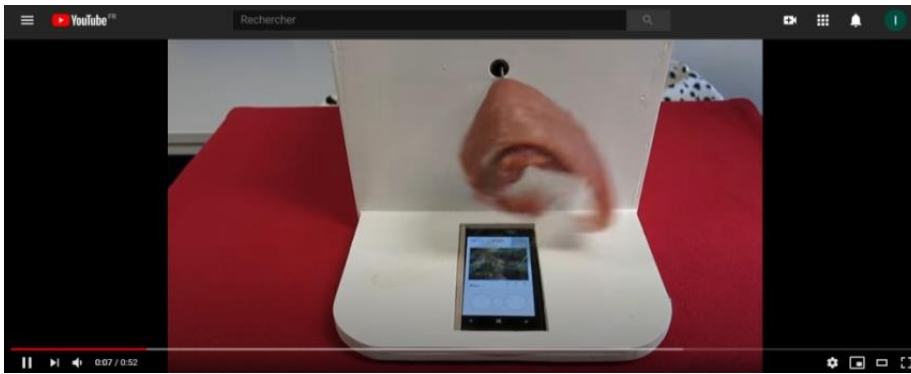


Figure 15. « Tender, it's how people meat »
 (<https://www.youtube.com/watch?v=9EPXVN5IMbQ> — Consulté le 12/01/2020)

Les écrans des dispositifs mobiles relèvent tous ou presque de la dénomination de la catégorie des « tactiles capacitifs ». Avec eux, tout se joue dans le contact furtif du doigt, embrayeur technique du tactile. La chair sur le verre implique une perturbation du champ électrique, un déséquilibre. La transformation du contact du doigt sur un point de l'écran rend tout à fait imprécis le terme de « prise en main » ou de « manipulation ». **Le tactile, c'est du contact, dans un contexte technologique donné.** La présence du corps sur des endroits plus ou moins précis de l'écran produit une perturbation électrique, traitée par une grille sous la surface qui les convertit en coordonnées ensuite envoyées au système d'exploitation. L'écran implique une double opération de traduction, du « toucher » en « signal électrique » puis en « coordonnées ». Le tactile, c'est donc une reconnaissance, par la machine, du doigt humain, suivie d'une double traduction technique. L'écran change de forme, s'active, en fonction des informations qui lui sont renvoyées.

Cet écran est le résultat d'une série d'évolutions qui l'ont doté de caractéristiques précises, orientées vers le doigt et la peau de l'être humain. L'écran « capacitif » est en verre, « recouvert d'un conducteur transparent, généralement à base d'oxyde d'indium étain »¹⁰⁷ et équipé de capteurs à ses coins destinés à mesurer les variations de charge électrostatique. Il est construit pour réagir à la chair. Ce qui est mesuré, c'est la perturbation induite par le doigt posé sur la surface : ce n'est, en définitive, pas la peau qui est détectée, mais les « coordonnées du toucher ». Ce contact peut être digital, passer par un stylet, de la poussière ou même du gras. **Le « tactile », c'est donc avant tout une captation et un enregistrement de la perturbation électrique d'une matière conductrice sur un point de l'écran.** Ce dernier est incapable de distinguer ce qui le met en route (peau, viande, goutte d'eau...). Cette indistinction est notoire quand le tactile ne réagit pas au contact d'un gant, ou s'active de façon inopinée sous la pluie. Dans ces moments frustrants, la pensée magique de la manipulation se heurte à une surface en verre et à ses propriétés techniques devenues visibles. Ce type de mésaventure illustre tout à fait la trivialité, au sens commun, de l'écran.

107. « Écran tactile : qu'est-ce que c'est ? », Futura, non daté (<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/technologie-ecran-tactile-539/> — Consulté le 29/10/2020)

Un autre mot s'est imposé, plus fin que celui de manipulation, celui de « digital » qui allie, à l'inverse, une pensée du calcul impliquant le doigt. Franck Cormerais et Jacques Athanase, lors du lancement de la revue *Études digitales*, pour expliquer leurs choix éditoriaux, insistent : « Le choix de “digital” tente de restituer la sensation du toucher, ce qui produit une double digitalisation : celle du nombre, mais aussi celle du contact avec la matière calculée » (2016 : 14). Le terme permet de lier conjointement l'« ambivalence de la charnalité et du calcul » (*ibid.*), de réconcilier deux aspects aveugles des termes usuels de qualification de l'écran¹⁰⁸. **« Digital » renvoie à la nature du numérique, une activité qui repose sur des ensembles discrets de nombres et un processus de calcul, comme à la matérialité du bout du doigt.** Comme le souligne également Albin Wagener (2022), le terme « met bien l'accent sur les utilisateurs et leurs usages physiques des ordinateurs et *smartphones*, impliquant par-là leurs capacités d'échanges, de création et d'implication dans ces nouveaux environnements » (12).

Le terme « digital » met, en outre, en avant une idée de performance qui n'est pas présente dans l'idée de « manipulation » de l'écran. Pensons à des singes tenant un iPad : leurs mains collent au « tactile » a priori, le mettent en mouvement. Il n'y a cependant pas chez eux d'interprétation et d'intention comme dans les manières d'agir de l'*anthropos*. C'est que, « les primates proches des humains possèdent également des systèmes de communication visuelle, gestuelle et vocalique complexes, mais ils ne possèdent pas le langage articulé » (Godelier, 2015 : 43). Ils peuvent manipuler, au sens propre l'écran, mais ne sont pas équipés cognitivement pour mettre le même dessein dans leurs procédures. **C'est parce que l'utilisateur met de l'intention et de l'interprétation dans l'activité de ses doigts sur l'écran que celle-ci passe pour un peu magique, ou en tout cas pour de la manipulation.** Alors que la pratique du singe est mécanique, celle de l'être humain implique une dynamique sensorielle et interprétative spécifique, de déchiffrement de l'écran.

Pour le dire autrement, la capacité de projection et d'usage d'une médiation en vue de faire agir quelque chose et faire bouger le monde est le propre d'*homo sapiens*. « Seul l'humain fabrique des outils à fabriquer d'autres outils — des “méta-outils” en quelque sorte, et des outils qui s'inscrivent dans la durée. Ce qui, du point de vue cognitif, suppose la conscience d'une action différée, retardée, et un schéma corporel en tête » (Archambault de Beaune, 2022 : 20). C'est précisément cette action à venir, ultérieure à la réalisation d'une certaine procédure qui est mise en œuvre dans l'activation humaine de l'interface. L'utilisateur, sauf cas particulier, ne tripote pas son écran pour rien (ce qui reviendrait proprement à le manipuler) : il l'effleure à des endroits précis de façon intentionnelle en vue de lui faire faire quelque chose. Ces capacités de projection et d'intention sont à articuler avec celle de *sémiotisation*, qui renvoie à la formation de représentations au moment de la saisie par les sens de l'environnement. Pour l'être humain, l'écran tactile engage au moins les représentations

108. « Le terme “digital” réinstaura la dimension phénoménologique qui fait que toute pensée se trouve, à un moment, incarnée. Notre relation au calcul, à ce qu'on désigne parfois comme l'immatériel malgré la matérialité bien tangible des outils, se présente, d'une manière ou d'une autre, dans une charnalité dont la limite se tient dans la plénitude incurvée du bout des doigts » (Cormerais et Athanase, 2016 : 14).

évoquées, sinon, des fonctionnalités précises. Pour l'animal qui manipulerait un écran tactile, le contact engage une lecture différente, mais sûrement pas moins « ensorcellante »¹⁰⁹ (Cyrulnik, 1997).

Néanmoins, le terme de « digital » implique un contact avec les données et fait l'économie de l'écran lui-même. Il impose l'idée du contact, du doigt, comme préjugé. **Le terme s'est popularisé en faisant l'économie de l'idée de calcul ou de nombre, posant finalement une nouvelle strate métaphorique.** L'extrait d'entretien placé en ouverture du chapitre le manifeste. Pour cette utilisatrice, qui souligne ne pas connaître le fonctionnement des dispositifs numériques et avoir du mal à les utiliser, « digital » s'impose avec évidence, car il évoque le doigt, nécessaire à l'usage du tactile. La suite directe de l'échange la place dans une situation qui la fait bouger :

IG : Elle peut parler, parfois tu fais la recherche vocale...

TD : Ah [Hésitations, court silence] oui, enfin, oui, oui, oui, oui, on peut aussi. **Mais tu vois ce que je veux dire.**

Son hésitation s'explique par le fait qu'elle emploie elle-même la recherche vocale et elle le fait d'ailleurs à plusieurs reprises durant l'entretien. Elle admet de la sorte qu'elle-même peut utiliser, autrement qu'avec les mains, son écran, mais ne change pas d'avis et renvoi à l'écran « empirique » pour s'expliquer : « tu vois ce que je veux dire ». C'est une stratégie de contournement, mais aussi une référence, par cette expression, à un vécu que nous partagerions¹¹⁰. L'usage de cet implicite laisse penser que les définitions des termes « digital » et « tactile » vont de soi. Richard Sennett (2010) définit de cette manière le « savoir tacite » pour qualifier, à partir de l'expérience de Diderot pour la réalisation de l'Encyclopédie, le savoir des artisans : « La recherche se heurta bientôt à une difficulté, car une bonne partie du savoir des artisans est un savoir tacite : les gens savent faire quelque chose tout en étant incapables de mettre en parole ce qu'ils font » (133). C'est tout à fait le cas ici : TD sait utiliser un écran, tout en ne parvenant pas à employer les mots adéquats pour décrire ce qu'elle fait avec ses doigts et la spécificité de son action.

L'idée de digital, qui implique le doigt a priori, empêche par conséquent de penser son fonctionnement. Il est accompagné d'une promesse, celle de la découverte :

Et puis, « mettre le doigt sur », c'est découvrir. « Toucher du doigt » signifie comprendre intuitivement, et « faire toucher du doigt », c'est faire constater de manière irréfutable. Le doigt évoque l'habileté, sa valeur propre est dans la faculté d'indice, de désignation, d'exploration (Catellin, 2016 : 259).

109. Ce n'est pas que les singes ne sémiotisent pas, c'est qu'ils sémiotisent différemment des êtres humains. Ainsi, « la sémiotisation du monde ne traite plus seulement les codes et les messages. Elle agence les informations élémentaires pour en faire des représentations : ce que l'animal perçoit est déjà une sémiotisation du monde » (Cyrulnik, 1997 : 22).

110. Nous reviendrons sur ce détour par l'empirique et l'implicite dans le discours des usages pour qualifier l'écran et le faire varier dans ses définitions dans le **Chapitre 6**.

Le terme est trompeur, il ne dit pas tout à fait ce qui est accompli. Alors que la main renvoie à une forme d'accès à la connaissance, de liberté et de pouvoir, les doigts se heurtent dans la réalité à une surface en verre. Ce n'est pas une manipulation au sens littéral de manipulation des données.

Sur le plan technique, les écrans sont, pour conclure, sensibles à la viande tout court, bien qu'une simple viande erratique ne les fera pas agir adéquatement¹¹¹. Le « tactile » présume un projet humain. Pour une manipulation de l'interface complexe, une action plus précise est attendue. Par exemple, pour écrire un message, envoyer une photo, consulter un fil d'actualité ou partager un contenu, l'utilisateur doit appuyer sur une zone de l'écran avec l'intention de le faire agir dans un programme d'action. Ici se trouve la différence entre « manipuler » et « digipuler ».

Le tactile, une illusion cognitive

La manipulation d'un écran engage une activité de lecture et d'interprétation pour l'utilisateur. C'est-à-dire que la compréhension de ce qui se passe à l'écran passe par l'analyse des signes, des formes, des procédés et des propositions. En dissociant artificiellement les processus sémiotiques de l'utilisateur face à l'interface, nous constatons qu'en fin de compte le tactile est une illusion cognitive.

Décomposons le geste sur l'écran en deux processus synchroniques. Au moment où le doigt touche l'écran, il met en marche deux activités antagonistes et complémentaires : une activité de toucher et une autre, sémiotique, traitant les signes à l'écran. L'utilisateur analyse le geste en train de se faire, autrement dit, en situation. Ces deux processus distincts, mais fondus dans la pratique, sont explicités de la façon suivante par deux usagers :

AH : Il y a deux boutons au centre, en haut, au centre. On a le choix de passer entre carte et liste. **Donc, ça me permet** d'organiser selon si je préfère avoir tout affiché sur un plan ou tout affiché sous forme de liste. **Ça permet** d'organiser tous nos centres d'intérêt ? [...] **Ça change la présentation, ça change... Soit ça s'affiche sous forme de carte, soit sous forme de liste.** Et tout en bas, c'est le point essentiel, j'imagine, de l'application, je suppose, puisque c'est un gros bouton « plus ». **Ce bouton, qui nous permet du coup** d'ajouter soit une nouvelle adresse une fois qu'on appuie dessus, soit d'explorer « autour de vous », donc là, on va faire exprès vous par exemple si on cherche un bar [...] **on peut chercher, je découvre,** soit l'utilisateur, soit une ville, soit un média. [1]

DG : **Donc là j'ai un menu, je regarde ce qui se passe...** il y a un onglet avec trois marques. En général, dans la conscience collective de navigation, ça représente un menu... Actuellement ouvert. A priori, c'est un truc de bouffe.

IG : Dis-moi ce que tu fais en même temps, sans me montrer...

DG : **Je scroll pour voir ce qu'il propose.** Il y a écrit 300 adresses, préférés, restaurants, brunch, club, tourisme italien. Donc pour voir ce que ça dit, amis home, rejoindre Mapstr Club. Donc, bah, là, ça ne me dit rien donc, je... **je fais la croix pour faire, j'appuie sur la croix pour fermer le menu, je vois... Il y a.... il y a un système de bouton enclenché** « carte » ou « liste » apparemment je suis sur carte. **Qu'est-ce qui se passe si je fais glisser... ah merde ? On peut faire glisser un bouton donc de carte,**

111. Toutefois, ici, la manipulation « prend », car c'est toujours la même action, un glissé vertical, qui est effectuée par le steak au bout du bras mécanique..

on passe en mode liste. Et pareil ça me fait amener sur un menu où je scroll, qui propose plusieurs, plusieurs choix... c'est beaucoup de scrolls. [2]

Les passages en gras soulignent que l'activité à l'écran engage, de façon simultanée, une activité « basse » de toucher et une activité « haute », sémiotique et cognitive, de lecture et d'interprétation¹¹². Pour le premier [1], le paradigme est celui de la permission : un bouton « permet » de faire quelque chose. Les fonctionnalités sont envisagées sous l'angle de la possibilité. Pour le second [2], le paradigme est davantage celui de la proposition. Malgré cette différence de points de vue, le procédé sémiotique est le même et certaines tournures rendent sensible la transformation, par la *sémiose*, d'un geste technique en un geste interprétatif et opératoire. Par exemple, les questions qu'ils se posent à eux-mêmes au moment d'activer une proposition, l'emploi de conjonctions de coordination ou de subordonnées de but (donc, pour...) manifestent cette interprétation simultanée. Citons également l'association immédiate, de la description du geste à une fonctionnalité, parfois au sein de la même phrase. La mise en relation de ces deux activités se fait dans le basculement de la perception (ce qui est vu) à la cognition (ce qui est interprété/compris). C'est ce moment qui donne l'impression d'une continuité et d'une sensibilité de l'interface.

Mais l'utilisateur d'un écran, le digipulateur de l'interface, qui est aussi l'utilisateur d'un objet et d'un service, ne décompose habituellement pas son action. Il en opère une interprétation immédiate et globale. Maurice Merleau-Ponty explique que le phénomène de perception n'engage pas la compréhension d'un ensemble de données séparées, mais la saisie générale de ce qui est donné à percevoir. C'est le principe de la perception « synesthésique »¹¹³. Partant de ce constat, David Le Breton explique à son tour que :

Nous ne percevons pas des formes, des effluves indifférents, mais d'emblée des données affectées d'un sens. La perception est une prise de possession symbolique du monde, un déchiffrement qui situe l'homme en position de compréhension à son égard (2006 : 29).

L'impression de sensibilité de l'interface repose donc en partie sur la nature « synesthésique » de la perception. L'individu ne peut mettre en œuvre une captation neutre de la réalité, car la perception est toujours travaillée de significations. Dans le cas de la gestion de l'interface, l'utilisateur analyse son geste en train de se faire. Cela demande l'interprétation de ce qu'il voit, et ensuite, de ce qu'il fait. Il interprète le statut de l'écran juste avant, et juste après l'avoir fait bouger par un « petit geste ». Par exemple, lorsqu'il fait glisser son doigt sur l'écran d'accueil de son téléphone, tous les menus se déplacent de manière latérale en suivant son doigt. Il analyse, presque immédiatement et de façon inconsciente, que l'activité est prolongée « par l'écran ». Ou plutôt, il « comprend » qu'il fait défiler les différentes pages d'écran. De même, s'il appuie sur un bouton, il voit que son geste est acté, car l'écran opère un changement d'état. Au minimum, le bouton qu'il a activé change de couleur et de forme. À l'inverse, le tactile échoue quand l'écran ne répond pas

112. Platon, dans le Phédon, défend l'idée d'une « bassesse » de la perception sensible, qu'il estime impure, et qu'il oppose à la connaissance par le raisonnement : « À travers les yeux de l'âme et de la pensée, l'homme pénètre les arcanes du sensible, il écarte les tentures qui condamnent la réalité du monde, et il accède à une intelligence purifiée du sensible » (Le Breton, 2006 : 60).

113. « La perception synesthésique n'est pas un ensemble de données, mais une prise globale du monde sollicitant à tout instant l'ensemble des sens » (Merleau-Ponty, 1945 : 265 cité par Le Breton, *ibid.* : 56).

parfaitement aux commandes de l'utilisateur et à ses gestes sur sa surface. C'est-à-dire quand il y a un décalage entre le geste et ce que lui renvoie l'interface. C'est le principe du *feedback* en design, ou retour d'informations.

Les écrans tactiles reposent donc sur une « illusion cognitive », c'est-à-dire l'illusion d'une continuité entre la main et l'écran. C'est un paradoxe et une confusion : l'utilisateur sait que l'écran n'est pas en continuité avec le doigt, toutefois, il ne peut s'empêcher de le percevoir comme un peu magique, dans le prolongement de sa main. En outre, l'effort d'interprétation est tourné vers les propositions d'activité (partager un contenu, commenter, consommer, etc.) et moins vers le décodage du fonctionnement de l'écran, accepté depuis longtemps et « infra-ordinaire » (Souchier, 2012b). Ce qui est perçu prend donc le pas sur la déconstruction que pourrait engager l'utilisateur. Cette illusion cognitive repose sur la nécessité, pour l'*anthropos*, de donner sens à ce qu'il fait, de produire une interprétation de son action. Revenir sur les attributs du doigt en particulier et de la main en général permet donc de comprendre l'implication de leurs qualités dans l'expérience. Le doigt est investi comme corps touchant et corps pensant. **Si parler d'écran « tactile » est impropre, l'utilisateur, lui, a bien l'impression d'une continuité entre sa pensée, son geste et l'écran.** Il a le sentiment d'une manipulation, au sens propre, de l'interface.

Cela passe d'abord par le sens du toucher qui est le sens de « l'exploration » (Le Breton, 2006 : 66) et une source de savoir. Les écrans tirent parti de certains de ses effets :

Le toucher est le sens de la présence. Commun à tous les animaux, il est aussi ce qui nous distingue le plus d'eux, par l'usage que l'on en fait, dans la subtilité de ses nuances. Il est le paradigme du sensible, du sentier, à la fois universel et profondément humain en tant qu'émotion. Il est le plus corporel de tous nos sens, car le corps entier est sentant, même si la main est souvent l'interlocutrice privilégiée du toucher. C'est par le toucher que le monde s'est ouvert et détaché de nous, instituant dans cet abîme vertigineux de la technique un toucher curieux, différencié, observateur, manipulateur et surtout, surtout, producteur (Ribault, 2011 : 9).

Cette description fine du contact met en évidence la dimension productive du toucher. Ce n'est pas un sens passif ou neutre, c'est celui de l'exploration, qui, en même temps, affecte celui qui touche : c'est un sens existentiel. Il est, à l'inverse, par exemple, de l'ouïe, un opérateur de présence et de coprésence des êtres et des choses (par exemple, entendre un bruit n'assure pas de se trouver en présence de son origine). Ensuite, le toucher est un vecteur émotionnel : il met le corps en mouvement, le fait bouger. Enfin, le toucher est producteur de savoir. Le toucher est supérieur en ce qu'il est producteur de subjectivité, contrairement à d'autres sens, comme la vue (par exemple, voir quelque chose n'assure pas de réciprocité pour celui qui voit¹¹⁴). Cela engage une certaine disposition du corps à l'écran « tactile ».

Soulignons que le contact de l'écran heurte l'appréhension traditionnelle des objets, de la manipulation et du toucher. C'est que les « objets électroniques nous donnent à voir seulement

114. « Là où la vue embrasse l'ensemble dans son champ de vision, la surface d'exposition d'un corps touchant-touché est localisée à partir de contact. Ce contact se distingue aussi par une sensation de l'être, qui, simultanément, sent et est senti » (Ribault, 2011 : 9).

l'interface. Cette partie supra-objectuelle n'est pas ici seulement prépondérante, elle devient tout ce qui est donné à savoir de l'objet » (Zinna, 2005 : 183). Autrement dit, les objets électroniques, et *a fortiori* tactiles, engagent une abolition du lien entre leur « fonction » et leur « forme ». Ils induisent une disjonction entre ce qui est senti et ce qui est vu. Dans la digipulation des écrans, le corps se heurte à un hiatus : ce qui est touché n'est pas ce qui est exploré par l'utilisateur. **Ce dernier n'explore pas de la matière réelle, mais une matière numérique impalpable.** Le toucher, comme sens métaphysique, est appréhendé comme médiation opératoire dans la perception de l'écran bien que son usage, l'engagement des sens face à l'écran, ne soit pas conventionnel.

Rajoutons que, avec l'écran, nous sommes davantage dans le heurt de la peau que dans le toucher de la main :

La main, tel qu'elle est conformée, est le seul organe qui peut aussi bien explorer, palper, soupeser, connaître, à la différence de la peau « qui est bien plus touchée qu'elle ne touche ». Le toucher implique la volonté et le désir de suivre une surface ou d'épouser une forme, il se distingue du heurt, du tact (Ribault, 2011 : 14).

Certains écrans à retours haptiques prétendent solliciter davantage le toucher pour signifier qu'une action a été faite. Là encore, ce toucher ne permet pas à l'utilisateur de connaître, mais plutôt il lui assure que son action a été enregistrée ou que quelque chose se passe. **Le terme de « perception tactile » (Brun, 1986 : 113) est alors plus fin que celui de « toucher » pour parler de l'activité de l'utilisateur.** La perception tactile, qui « relève de la psychobiologie parce qu'elle appartient au vivant », n'est pas tout à fait la main qui touche. Cette perception renoue en un sens avec le sens du toucher au Moyen-Âge, qui était « doué de propriétés magiques, voire religieuses, comme le “toucher du roi” » — le roi posant les mains sur un sujet pour le guérir des scrofules ou de la lèpre » (Sennett, 2010 : 88). La perception tactile est, de la même façon, investie d'un certain pouvoir opératoire. L'impression de machine un peu magique réside autant dans la construction fine de l'interface, que dans la capacité du corps à analyser, sémiotiser, et renvoyer une impression de magie sous les doigts.

Pour finir, l'écran n'est pas un objet commun, qui est agi mécaniquement, ou encore, qui serait pris en main librement par l'utilisateur. Dire « manipulation », c'est opérer un déplacement sémantique qui fait bouger l'outil. Alors que les termes évoqués habituellement sont employés dans l'usage d'outils techniques (on parle de « manipuler » pour la réparation de voitures ou pour la « prise en main » de ciseaux), ici, ils ne désignent aucune appropriation, par la main, des écrans. C'est autre chose, qui réduit le doigt en une grandeur physique mesurable. Les termes de manipulation, de tactile, de digital, rendent tout à fait opaque la dimension programmatique de l'écran.

En conclusion, toucher l'écran a quelque chose de réel : le voir réagir à son contact, le modifier du bout du doigt est perçue comme une action effective. Mais le « tactile » « prend » avant tout parce qu'il engage le corps et un contact avec un objet qui s'anime. En outre, la réciprocité du toucher participe à disposer le corps à l'écran et à préparer l'impression de maniement du bout du doigt. Parlons plutôt de « perception tactile ».

Des gestes de programmes

Alors que parler de « tactile » suggère que tout est possible du bout du doigt, l'activité de l'utilisateur est en réalité contrainte de suivre les voies délimitées en amont dans les différentes phases de conception. Celui-ci doit réaliser un programme d'action concret, enregistré par avance par les concepteurs des systèmes d'exploitation, iOS ou Android ou encore Windows Phone (pour ne citer que les plus importants sur le marché occidental), et employé, dans des applications données, par des développeurs et des designers d'interfaces et d'expérience. Ces gestes sont des programmes, avec toutes les contraintes que cela suppose.

Les conditions dans lesquelles l'écran ne va pas réagir à la chair permettent, dans un premier temps, d'évoquer la dimension logicielle et matérielle du tactile. Par exemple, lorsqu'un usager appuie dessus alors qu'il est dans la poche ou lorsqu'il est collé au visage pendant un appel. Dans ces contextes, l'écran ne se déclenche pas. Ou encore, certains gestes ne sont pas appropriés, ne permettent pas l'activation. Ces situations particulières de contact de l'écran, relativement courantes, sont anticipées au moment de leur conception. **Ces situations d'usages, où l'écran n'est pas sensible au doigt réel de l'utilisateur, manifestent un cadrage en amont des corps et des contextes.** À l'inverse, l'écran peut échouer à qualifier correctement le contact et se déclencher accidentellement. Samsung a été exposé en 2019 à ce cas pour un de ses modèles, accusé par ses utilisateurs de se déclencher intempestivement au détriment de la batterie. Pour contrer cela,

« Samsung propose un réglage qui a pour nom "Blocage des appuis accidentels" et qui est censé empêcher l'écran de détecter une saisie tactile lorsque le téléphone est dans un endroit sombre comme une poche ou un sac. Le réglage est disponible dans Paramètres > Affichage. Mais celui-ci est activé par défaut et le problème est toujours d'actualité chez différentes personnes »¹¹⁵.

L'origine du problème de sensibilité de l'écran peut soit se trouver au niveau du logiciel, soit relever d'un défaut matériel de l'écran. Le paramètre spécifique censé corriger ces dysfonctionnements ne fonctionne cependant pas pour tous, ce qui manifeste un problème plus « profond » de ces modèles de *smartphone*. Les couches logicielles apparaissent pleinement dans ce type de situation qui renvoie l'écran et les dispositifs mobiles à du substrat matériel. Dans ces situations, le terme de « quincaillerie » pour traduire l'anglicisme *hardware* prend tout son sens (Souchier, 1996 : 109).

Remontons à l'élaboration du geste, à sa mise en place et à sa détermination par l'activité de conception. Les constructeurs logiciels ont posé, pour chaque geste, au moins une ligne de code. Les concepteurs d'une application sur iOS ou Android encodent alors cette procédure préenregistrée dans un logiciel de développement. **Ce sont donc les concepteurs des systèmes d'exploitation qui ont calibré le « tap », au moment du développement de l'écran, en termes de tracés et de zones de l'écran activées**¹¹⁶. Chaque logiciel repose sur un langage de programmation spécifique. Cette procédure peut se résumer par une ligne de code, tel que :

115. « Certains Galaxy S10 s'allument tout seuls, alors qu'ils sont dans une poche ou un sac », par Jean Baptiste A, publié le 16/03/2019 (<https://kulturegeek.fr/news-164015/certains-galaxy-s10-sallument-seuls-quils-poche-sac> — Consulté le 14/07/2022)

116. Ces lignes de codes sont disponibles dans l'ensemble de la documentation fournie par Apple aux développeurs ([https://developer.apple.com/documentation/swiftui/view/ontapgesture\(count:perform:%2520](https://developer.apple.com/documentation/swiftui/view/ontapgesture(count:perform:%2520) — Consulté le 7/02/2022).

```
OnTapGesture(count: Int = 1, perform action) {}[1]
```

Dans cette commande, le « count » équivaut au nombre d'appuis sur l'écran et le « perform » renvoie à l'acte à exécuter. Par exemple, pour que trois appuis sur l'écran enclenchent une action, la ligne de code correspondante serait :

```
OnTapGesture(count :3) {}[2]
```

Cette commande, indiquée par un des designers d'expérience interrogés, se traduit pour lui par :

AG : Trois appuis sur l'écran enclenchent une action

La ligne de code [1], générique, qui comprend le nom de l'opération et sa répétition est donc à adapter selon les contextes. Seul le respect du protocole permet l'activation et le changement de l'écran. Celui-ci est fonction de la zone à appuyer, de ses répétitions ou non, des points de déplacement du doigt sur la surface, du nombre de doigts sollicités et de la direction de leur mouvement sur l'écran. Nous remarquons par la même occasion que le nom de la procédure gestuelle « *tap* » est fixé dans cette ligne de code même.

Dit autrement, la gestualité d'interaction avec les écrans tactiles est entièrement conçue et « tournée » en amont. En outre, pour les concepteurs et ces écrans, le geste équivaut à une action découpée en procédure, qui est fonction de sa répétition et de l'action qu'elle engage. **Ce n'est pas de la manipulation, mais une mise en « événement » d'une activité humaine.** La pensée du geste que porte et impose le dispositif technique est une procédure technique qui enclenche une variation, un changement de l'écran. Cette ligne de code est fournie par les concepteurs des systèmes d'exploitation et c'est cette médiation du code qui engage la transformation de l'écran et fait agir la machine.

Promesse implicite de pouvoir, de liberté, d'obéissance au doigt et à l'œil, le « tactile » repose sur un programme invisible et contraignant, pour l'utilisateur comme pour le designer. Contrairement à la prétention d'immédiateté que porte l'adjectif « tactile », le doigt est une médiation technique traduite, par l'activité sémiotique et sensorielle, en une sensibilité de l'interface. Le tactile est une illusion qui repose sur quelques lignes de code programmées par les acteurs des systèmes d'exploitation.

2. Je sais bien que l'écran n'est pas tactile, mais quand même...

Aucun usager du téléphone mobile ou de l'écran tactile ne penserait que l'écran est manipulable de la même manière que le serait un stylo, un jeu de cartes ou une petite cuillère. Plusieurs utilisateurs interrogés, étrangers au champ du développement et du design, l'ont affirmé. Le tactile est réduit à une procédure du doigt sur des pixels de l'écran. C'est de cette façon que l'un d'entre eux l'exprime :

DG : C'est des zones sensibles qui correspondent à des trucs de navigation, je suppose

Chapitre 4

Pourtant, dans les discours, une pensée du tactile comme quelque chose d'agréable subsiste. Le tactile passe être un peu technique, un peu magique et un peu fascinant. Par exemple, une utilisatrice décrit finement les procédés sémiotiques qui donnent l'impression de « tactile » :

BC : Non, je me rends compte que toucher. C'est un peu bizarre aussi. Mais aussi, tu sais, quand tu appuies sur un bouton sur un écran. Parfois il y a... Pas une animation, **mais un effet visuel.** Il y a un peu une ombre. Et **c'est pour représenter le fait d'appuyer comme un clic...** Par exemple. Je confonds... ah voilà, là, si je vais... Si je vais dans mes contacts et que j'appuie sur un contact et bah tu vois, il y a un truc et ça.. Et ça, ça me fait penser au clic. [...]

L'échange force, en quelque sorte, l'utilisatrice interrogée à questionner ses préconceptions. Sa pensée se dénature et se forme en chemin. BC perçoit tout à fait que c'est la variation et les effets d'« ombre », qui font comme si le doigt et appuyait et qui, au bout du compte, fait le tactile. Elle n'est pas fascinée ou dupe de l'écran. Cela ne l'empêche pas, quelques instants après, de s'exclamer qu'un geste est « fluide », agréable, voire même « naturel ».

Cette posture vis-à-vis du tactile se rapproche de la « demi — croyance », de l'incrédulité décrite dans les travaux de Paul Veyne au sujet des rapports ambivalents des Grecs quant à leurs dieux.

Les Grecs [...] croient et ne croient pas à leur mythe : ils y croient, mais ils s'en servent et ils cessent d'y croire là où ils n'ont plus d'intérêt ; [...] et tous les peuples donnent des coups de pouce à leurs oracles ou à leurs indices statistiques pour se faire confirmer ce qu'ils désirent croire. Aide-toi et le ciel t'aidera (Veyne, 1983 : 94 cité par Lambert, 2013 : 62).

Les Grecs auraient cru à leurs dieux et à leurs mythes, tout en n'y croyant pas. Paul Veyne dépeint une société où les êtres humains ont des positions paradoxales sur un même sujet. C'est-à-dire qu'un thème peut être travaillé par des tensions en apparence contradictoires, au sein des sociétés et des personnes. C'est ainsi que « ce n'est que de la technique » et « c'est magique » cohabitent dans le social et dans les discours des usagers, sans qu'il faille pour autant décider qui a raison ou qui a tort, ou que l'une des assertions est plus vraie que l'autre. En outre, cette croyance « prend » du fait d'un double intérêt à y adhérer. L'utilisateur peut utiliser l'écran sans se soucier de ses implications (intérêt pragmatique), et peut se laisser aller à son spectacle visuel, tactile et sonore sans trop réfléchir (intérêt esthétique). Regardons maintenant les lieux et les modalités de construction de cette croyance, et pour cela remontons aux conditions de construction des écrans et des expériences : c'est dans les discours des concepteurs et des designers qu'elle s'élabore.

Le tactile, une modalité construite et normée discursivement

Dans la documentation à destination des concepteurs d'interface et d'application se trouve toute une série de préconisations sur les façons de construire l'écran. Ces préconisations font du contact un enjeu pour la conception. Les normes discursives de développement qui s'élaborent¹¹⁷ font

117. Sur l'interdiscursivité normative des normes de développement, se reporter au **Chapitre 3**.

coller l'écran aux mains de l'utilisateur. Ce type de discours faisait déjà un usage du corps problématique¹¹⁸, il participe en plus à construire l'impression de « tactile ».



Device or context	Icon size
iPhone	180px × 180px (60pt × 60pt @3x)
	120px × 120px (60pt × 60pt @2x)
iPad Pro	167px × 167px (83.5pt × 83.5pt @2x)
iPad, iPad mini	152px × 152px (76pt × 76pt @2x)
App Store	1024px × 1024px (1024pt × 1024pt @1x)

Figure 16. Préconisations pour la taille du développement des boutons

La réalisation d'applications et d'interfaces est fermement encadrée par des discours prescriptifs et normatifs. Apple par exemple préconise, dans ses *Guidelines* à destination des développeurs, des mesures à appliquer pour l'élaboration d'éléments de l'interface. Elles consistent en des préconisations illustrées de schémas explicatifs. Dans ces discours, la manipulation est présentée comme une série de contacts sur l'écran. **De cette façon, les industriels normalisent des standards de conception à partir du doigt de l'être humain, mais à partir d'un doigt standardisé, idéal ou type, qui n'existe pas**¹¹⁹. Ils s'assurent que les gestes puissent être réalisés par la majorité des usagers, avec des « boutons » conçus pour être accessibles à toutes tailles de doigts¹²⁰. Le schéma précédent (Figure 16), qui date de 2013, présente une transformation du doigt en cible. C'est plus le centre du pouce, comme lieu précis du contact, qui est visé, une microzone

118. Sur l'usage communicationnel fait du corps par l'industrie, se reporter au **Chapitre 3** et au **Chapitre 7**.

119. Cf. **Annexe 11**.

120. Dans la plupart des logiciels, comme iOS, l'utilisateur peut ajuster directement, via le système, la taille du contenu de l'écran et des boutons.

Chapitre 4

au sein de la pulpe du doigt. La figure manifeste que la taille (standard) de ce doigt, désignée par « zone de recouvrement », a été déterminante pour poser la taille des objets à l'écran. Ou encore, Apple, dans la version de 2020 de son guide, donne des mesures précises des tailles des icônes à construire, selon les écrans, sur la base de proportions moyennes du doigt.

Dans la documentation en ligne, la question de la taille de la zone de contact fait justement l'objet d'un désaccord. Sur le site *Pompage.net*, l'auteur explique que :

« La norme ISO 9241-9 prend le problème un peu différemment et recommande que les boutons mesurent au minimum la largeur maximum de la dernière phalange de l'index de 95 % de la population mâle, soit environ 22 mm ! Mais énormément de gens utilisent les écrans tactiles avec le pouce.

Un grand nombre de recommandations se basent sur la largeur d'un doigt. Cette mesure est cependant peu applicable en pratique, car on ne touche pas un écran capacitif avec toute la largeur du doigt, comme l'illustre le schéma suivant.

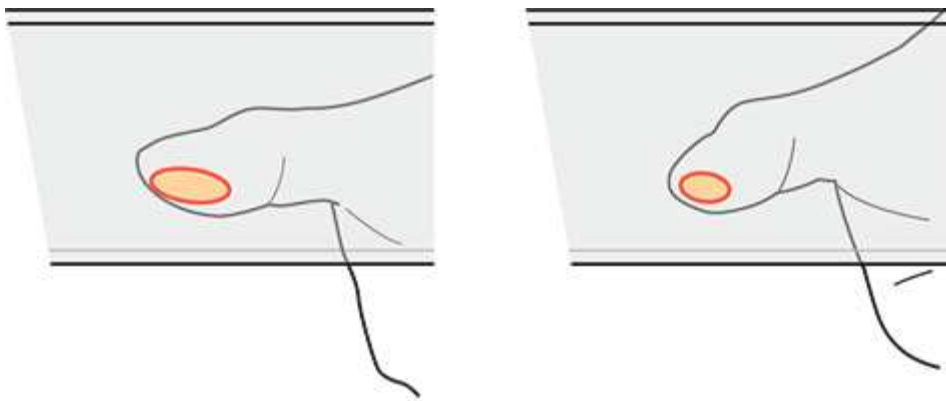


Figure 17. « Une seule partie du pouce touche l'écran »

Nos doigts ayant également un volume et une certaine souplesse, la zone de contact dépend de l'angle et de la pression exercée. Plusieurs études semblent indiquer qu'en cas de cibles de faibles dimensions, les utilisateurs ralentissent et adaptent leur façon de toucher l'écran, par exemple en utilisant le bout du doigt plutôt que la pulpe. De plus, pour être plus précis, les utilisateurs appuient plus légèrement, réduisant ainsi la zone de contact. Il sera peut-être bientôt possible de le détecter et d'en tirer parti. Mes recherches personnelles m'amènent à conclure que les enfants ont beau avoir des doigts plus petits, leur contrôle moteur est moins fin et la zone de contact est au final sensiblement aussi large que celle d'un adulte. »¹²¹

Cet extrait témoigne du caractère arbitraire de la définition de la zone de recouvrement du doigt et de ce qu'elle inclut. Il n'y a pas de vérité de la zone de contact ni du doigt impliqué dedans. Tout dépend des études sur lesquels s'appuient les constructeurs logiciels et les concepteurs d'application, ainsi que de leur capacité à anticiper les pratiques matérielles de l'écran.

Les écrans tirent ensuite parti des propriétés humaines sur le plan anatomique. L'ossature de la main laisse entrevoir de très nombreuses possibilités pour la manipulation délicate d'objets :

121. « Écrans tactiles, morts aux mythes », par Steven Hooper, publié le 13/12/2011 (<http://www.pompage.net/traduction/ecrans-tactiles-mort-aux-mythes> — Consulté le 03/08/2022)

L'articulation du doigt en plusieurs phalanges et la capacité du pouce à s'opposer à chaque doigt lui donnent une possibilité de prises multiples depuis celle, en force, où elle se referme sur l'objet à la manière d'un crampon, à celle où la précision et la finesse l'emportent. La structure ostéomusculaire favorise la motricité, la mobilité, la souplesse, la puissance, l'habileté pour des tâches innombrables impliquant la précision ou la force. Dans les techniques du corps, la main, avec l'affinement que lui procurent l'œil et l'intelligence pratique, est une pièce maîtresse par ses possibilités d'apprentissage, de métamorphose, d'adaptation aux circonstances (Le Breton, 2006 : 186).

Pour les concepteurs, l'enjeu est autant de rendre optimal la relation entre le mobile et le corps, que de tirer parti de ses potentialités. Ils exploitent l'articulation du pouce dont la mobilité permet d'appuyer sur le bouton central en bas de l'écran (bouton principal de beaucoup de *smartphones*) et d'atteindre presque toute la surface de l'écran. Le tout en gardant son téléphone dans la paume. **Les concepteurs de ces écrans maximisent les propriétés de la main, de sa « polyvalence » et de sa libération (Leroi-Gourhan, 1965).** Cela est perceptible sur la Figure 16, où les bords de l'écran sont accessibles d'un mouvement rotatif du pouce ayant pour centre le coin droit de l'écran, comme le tiendrait un droitier. La finesse et la dextérité de l'action permise par la main humaine articulée permettent une certaine variabilité d'actions. C'est à partir de la main qu'a été développé l'écran, et c'est pourquoi il passe pour être un objet qui s'y loge « naturellement ».

La main et les doigts ont été, en définitive, pris en compte par des ergonomes et des concepteurs qui se sont appuyés sur leur fonctionnement et les ont institués en « modèle ». Plus précisément, la main est l'archétype, le squelette de l'écran, à partir duquel il a été bâti. L'idée que le « tactile » est une manipulation passe ensuite par la normalisation d'un répertoire de gestes qui fait de l'écran un lieu du « comme si » l'utilisateur manipulait vraiment un objet dans l'écran.

Le *Touch Gesture Guide* : un point de vue technico-métaphorique sur la digipulation

Dans son HDR, Julia Bonaccorsi s'intéresse au *Touch Gesture Guide*, *guide de référence des gestes de manipulation (TGG)* comme document fixant des principes de gestualité : « La liste réalisée inscrit la taxinomie gestuelle par la reformulation en pictogrammes : se définit une gestualité [...] en amont [...] par la technologie » (Bonaccorsi, 2012 : 167). La technologie préfigure, c'est-à-dire, anticipe, encadre et structure la gestualité humaine, de lectures ou plutôt de tournage des pages de livres en ligne. Ce qui l'intéresse, c'est en effet le geste de lecture. À sa suite, interrogeons l'opérativité de ce tableau de gestes dans les processus de normalisation de la gestuelle numérique. Il propose une double classification et il instaure un « comme si » de la manipulation par l'établissement d'une taxinomie gestuelle.

Le *TGG*¹²² croise la liste et le tableau, qui sont deux « technologies de l'intellect » (Goody, 1979). La production d'un tableau de classification « recourt à l'abstraction, à la généralisation et à la formalisation » (109) d'une part. D'autre part, la mise en liste produit des hiérarchies :

122. Cf. **Annexe 1.**

Ranger des mots (ou des « choses ») dans une liste, c'est en soi déjà une façon de classer, de définir un « champ sémantique » puisqu'on inclut certains articles et qu'on en exclut d'autres. De plus, ce rangement place ces articles en ordre hiérarchique : en haut de la colonne ceux qui sont « supérieurs », en bas, ceux qui sont « inférieurs ». Aux articles ainsi ordonnés on peut affecter des chiffres (des logogrammes représentant des nombres) de manière à les numéroter de 1 à n tout au long de la liste (Goody, 1979 : 184).

Croisant la liste et le tableau, le *Touch Gesture Guide* n'est pas un document objectif, présentant de façon neutre et panoramique les interactions gestuelles : il relève d'un point de vue sur le monde, opère un processus de simplification et de classement à partir de certaines conceptions et de partis pris.

Le tableau de gestes est introduit par le site du designer Luke W. comme « une vue d'ensemble des gestes de base utilisés pour la plupart des commandes tactiles »¹²³. Ce paratexte instaure une prétention à couvrir toutes les commandes. **Le TGG impose en fait quatre types de situations et des gestes à envisager selon leur finalité** (déplacer, faire bouger, zoomer sur un objet, se déplacer au sein d'une application ou produire du contenu). Il commence en plus par une supra-catégorie, celle des gestes dits « habituels ». La finalité de ce tableau est pragmatique : il propose une combinatoire entre dix gestes « basiques », dix « formes gestuelles » (Candel, 2017) et des relations aux objets qui prennent sens selon ce qui est proposé à l'écran.

Le TGG présente une double classification. La première est une sélection, ce sont les gestes dits « Gestes de base », sous-titrée « Gestes de base pour la plupart des commandes tactiles ». La seconde est une thématization, qui distingue les actualisations, selon les situations, des gestes « basiques » (des gestes liés à un objet ; des gestes de navigation ; des gestes qui s'apparentent à du dessin). Ce tableau impose des gestes aux dépens d'autres qui sont également possibles pour activer l'écran, mais qui ne sont pas répertoriés. **Le TGG procède en fait d'une sélection, d'un choix, sans pour autant préciser cette part de subjectivité et est un premier classement de valeur.** Les gestes dits « basiques » sont présentés en premier, ce qui les instaure implicitement comme les plus importants, tandis que les gestes dits de « dessin » sont relégués en dernière page. Certaines procédures, comme le « *shake* » qu'il est possible de faire sous iOS (il s'agit de secouer son téléphone) ne sont pas figurées. Ce tableau n'est donc pas exhaustif, malgré sa prétention de « référence ». Sa visée n'est pas scientifique : le *Touch Gesture Guide* impose un classement en vue de permettre une application directe de ces préceptes. Il est tendu vers le projet de design. Comme le souligne Pascal Robert (2000), les « technologies de l'intellect » (Goody, 1979) sont travaillées par une tension entre « gestion » et « conception » (105), c'est-à-dire entre la nécessité de gérer le grand nombre des éléments et celle de permettre le projet appliqué. Cette tension se manifeste par la définition d'une classification et des termes qui l'accompagnent.

Les auteurs du tableau doivent ensuite répondre à un enjeu de lisibilité et de clarté. Tout est fait pour le rendre le plus compréhensible possible, que le designer qui le consulte fasse la différence

123. (Nos traductions) «*An overview of the core gestures used for most touch commands*» (<https://www.lukew.com/ff/entry.asp?1071> — Consulté le 26/01/2022).

entre « appuyer » sur une zone et « glisser » le doigt sur l'écran. Par exemple, pour figurer un geste d'appui, les cercles concentriques de contact sont plus ou moins colorés, afin de faire comprendre qu'il s'agit d'un mouvement « sur » (et non juste un effleurement à la surface de) l'écran. Ou encore, le mouvement est figuré par des flèches allant dans des directions différentes (Figure 18). La dimension pragmatique du tableau passe par des représentations schématiques visant la simplification des situations de digipulation. Avec l'emploi d'un schéma aux formes conventionnelles, une main esquissée à grands traits et des formes plus ou moins génériques, le document vise à rendre le décodage le plus facile possible pour favoriser l'application des catégories proposées. Les possibilités de prendre en main l'écran sont en même temps essentialisées dans un mouvement infime du doigt, attribué à une situation, en vue d'une action. Chaque schéma est accompagné d'un nom, qui renvoie à une activité réelle. **C'est un point de vue technico-métaphorique qui s'exprime.** Le processus de nomination n'est pas neutre : il ancre l'existence de l'objet « geste de l'écran », le fait exister, et lui fixe un sens. Les gestes sont posés comme des métaphores, ou plus largement, comme la miniaturisation de gestes du « réel »¹²⁴. Prenons les termes posés dans la première catégorie qui les englobe tous : « tapoter », « double tapoter », « glisser », « pointer », « pincer », « écarter », « presser et taper », « appuyer et glisser », « faire pivoter ». Ces verbes désignent une relation à des objets réels, nient le passage du doigt *par* et *sur* l'écran, qui ne va pas au-delà de la vitre du téléphone.

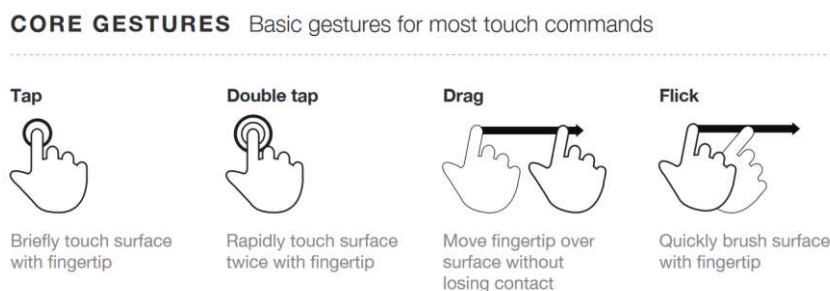


Figure 18. Extrait du Touch Gesture Guide : Détail des gestes basiques

Par l'analogie avec un geste concret du réel, connu, les auteurs du document s'assurent la « bonne » compréhension des schémas, et cela, ils le font en mettant du sens dans une procédure kinésique qui, *a priori*, n'en a pas. Cela est sensible dans les noms utilisés, mais aussi dans les catégories proposées telles que « relation à l'objet », « navigation », « dessin », etc. Les auteurs créent, avec ce document, l'impression d'une matérialité de l'écran, qui pourtant ne varie pas, sous les impulsions du doigt, dans sa forme. Pour le dire autrement, dire que l'utilisateur « tapote » l'écran ou le « pince » sont des analogies de gestes qu'il réalise dans le réel¹²⁵. Cependant, lorsqu'il le fait avec des objets

124. Le tableau compte, en quelque sorte, sur la culture numérique de son lecteur en utilisant des termes qui se sont popularisés et que les usagers ont naturalisés (« *swipe* », « *scroll* », « *tap* »). Pourtant, ils sont accompagnés d'instructions précisées quant à leur exécution. Les termes qui servent à nommer ces gestes instituent un type d'action, celui de la manipulation d'un objet.

125. Nous avons introduit cela dans le **Chapitre 3**, pour faire la critique du caractère soi-disant naturel des gestes et des interfaces.

Chapitre 4

concrets, ceux-ci sont marqués par le passage des mains. Mais l'écran matériel, lui, ne change pas. De même, pour ce qui est de « manipuler » l'objet. L'utilisateur, pour faire pivoter un contenu à l'écran, le fait en positionnant deux doigts, comme s'il le prenait à deux mains — mais il ne le prend pas vraiment à deux doigts. Le fait de faire « pivoter » relève de la miniaturisation comme de la métaphore de gestes concrets.

Les usagers répètent ce discours d'un écran qui se modifierait au contact du doigt. Les termes d'« appui », de « glisser », de « faire dérouler » sont utilisés par certains lorsqu'ils ont essayé de décrire finement leur activité, mais sans inclure le doigt comme complément d'objet direct de leur action ou comme sujet. Dans le discours des usagers, la médiation du doigt et de l'écran disparaît, si bien que l'activité n'est pas décrite en termes de « faire quelque chose de son doigt », mais évoque plutôt l'idée de « faire quelque chose sur » l'écran. **L'idée forte que le contact permet la manipulation, ou encore, que la manipulation se fait passer pour « réelle », matérielle s'ancre avec cette ellipse de la médiation et du doigt.** Du point de vue du discours, c'est l'écran et ses « petites formes » qui sont l'objet de l'action, alors que tout réside dans les postures du doigt sur l'écran :

DG : Ouais. Comme faire **glisser** quelque chose, par exemple ?

[...] **DG** : Bah, **j'appuie, je fais glisser** « carte » ou « liste » pour essayer de comprendre ce que c'est.

Le recours à des gestes « réels » permet, pour les usagers, de mettre un terme connu sur leur activité, tout en conférant une épaisseur matérielle à l'écran. Quand une utilisatrice s'étonne du terme qu'elle emploie, elle ne propose pas d'autres façons de le qualifier et le terme est répété de multiples fois en quelques instants :

IG : Donc là tu *zappes*, tu m'as dit ?

TD : Je **défile**.

IG : Il y a déroulé et défilé ?

TD : Il y a **déroulé**, par-là, vers le bas et **déroulé** vers le... en position horizontale. De haut en bas et de droite et à gauche. De haut en bas c'est **dérouler**, de gauche à droite, c'est **défiler**. Ça. Donc, je ne veux voir que le bonhomme. Ouais, donc, je **fais** ça, crayon. Donc, du coup, ça fait ça. Et là, je fais ça assez avec les doigts, oui, et avec ça. Voilà. Et je fais sauvegarder, ça... Et je fais sauvegarder. Et voilà. [1]

IG : Et là, si tu veux me montrer un endroit plus gros sur la photo, tu dois... ?

TD : Ah bah je zoom... C'est une expression un peu bizarre, mais je zoome. **Je zoome sur Alice**. Très bien. Je zoome sur Alice.

IG : Comment tu as zoomé ?

TD : Bah j'ai fait ça... **J'ai pris mes doigts...** [rires], mais **j'ai pris mon pouce et mon majeur avec mon pouce et mon majeur en diagonale.... En diagonale** ou... selon ce que tu veux **zoomer**. **Zoom** et voilà, tu vois ça. [Mime en même temps] [2]

Elle recourt à ces doigts seulement après plusieurs sollicitations pour répéter et a du mal à qualifier son action. Or « prendre ses doigts » n'a pas de sens tant qu'ils sont encore attachés à sa main. La formulation maladroite « prendre ses doigts » suggère à la fois la technicisation aboutie des gestes (un outil qui serait détachable du corps) et la difficulté à replacer la médiation. Ou encore, lorsqu'un usager touche son écran pour naviguer dans Instagram ou dans Facebook, il touche du doigt une surface en verre, mais dans l'intention de toucher un « mur d'actualité ». Il ne touche pas le mur

d'actualité, il n'y a pas de variation du toucher dans la navigation. Il peut explorer du bout du doigt les interfaces de l'application, mais il ne va pas les sentir. Dans la parole des usagers, c'est pourtant souvent l'inverse qui est mis en mot : ils « font défiler le mur d'actualité ».

Enfin, dans le *Touch Gesture Guide*, tout est fait comme si ces gestes n'avaient qu'un seul versant, celui visible, de la surface de l'écran. La partition « gestes du système/geste de navigation/geste en relation avec un objet/dessiner » est simpliste. **Cette partition nie la strate technique et sociale de ces gestualités.** D'une part, elle simplifie une action complexe. Ces gestes sont des protocoles précis, des gestes à effectuer, des tournures de doigt à adopter pour être reconnu par la machine et enclencher un programme. La gestualité demande un apprentissage de l'usage, et même un savoir-faire¹²⁶. Toucher et digipuler correctement l'écran a demandé une phrase de familiarisation du « bon » geste à effectuer. D'autre part, cette partition des gestes ne précise pas que les actions associées à ces gestualités sont des normes sociales, des conventions. Alors que le tableau tend à laisser penser que ces gestes ont un sens propre (comme si le geste d'appuyer avait une essence), ce sont des conventions et des usages habituels que ce tableau entérine.

Le *Touch Gesture Guide*, qui est un extrait de la bibliothèque des outils du designer, est donc un lieu où se fabrique la croyance (Lambert, 2013) d'un écran qui serait manipulable du bout du doigt. Les gestes sont répertoriés, classés, et ce classement est opératoire. Pascal Robert rappelle que « les technologies intellectuelles ne sont pas seulement des techniques qui figent et fixent, mais des outils dynamiques qui produisent de la mémoire » (2010, cité par Desrichard). L'enjeu pragmatique du tableau opère finalement des raccourcis. Il demande un effort d'acceptation de ce langage et d'adhésion à cette classification métaphorique. Ce qui se réalise, c'est la naturalisation d'un « comme si » dans la manipulation qui produit une technicisation de la main de l'être humain dans le monde du design.

Une technicisation de la main par sa mise en pictogramme

Pivot de l'activité, la main de l'être humain est amenée à être représentée dans la documentation spécialisée. Pour cela, le *Touch Gesture Guide*, et plus largement des acteurs de l'industrie comme Apple produisent des images de la main, des pictogrammes (Bonaccorsi, 2012 : 167). Ce processus de mise en liste a impliqué la production, par les auteurs du tableau, de figurations spécifiques, régulières et homogènes, de gestes humains à partir de procédures développées par les constructeurs de logiciels. De la sorte, ce document, à l'instar d'autres qu'il incarne, produit un point de vue technique et utilitaire sur la main.

Ces pictogrammes ont engagé, en amont, une reformulation du geste, une procédure d'« abstraction » et de « généralisation » (Goody, 1977) qui conduit à sa transformation en outil.

126. Cette question du « savoir-faire » de l'écran sera développée dans le **Chapitre 10**.

Pictogramme se définit comme « dessin reproduisant le contenu d'un message sans se référer à sa forme linguistique » ou « dessin figuratif plus ou moins réaliste ou stylisé, utilisé à des fins de communication, mais sans référence au langage parlé »¹²⁷. Ce sont des dessins qui forment une collection homogène de gestes et qui ont une signification au-delà des limites de la langue¹²⁸. Le mode d'expression du schéma est le visuel, il donne à voir, tandis que celui de la légende est linguistique, il tente de l'expliquer. **Plusieurs modes d'expression travaillent ensemble (schéma, titre et explication) et participent à figer les gestes, à les instituer et à les charger en significations métaphoriques.** L'explication ne dit pas exactement la même chose que le dessin ou que le nom, qui fonctionne comme une légende intermédiaire. Alors que l'explication donne une indication précise de type mode d'emploi, le nom métaphorique cherche à évoquer une action réelle. La pictogrammisation, elle, s'adresse à l'expérience et à la culture gestuelle du designer. La représentation du geste en pictogramme fait par conséquent appel au corps du lecteur : il reconnaît l'interaction, autant par l'image que par la triple référence linguistique, que par le geste schématisé qui renvoie à sa propre expérience de l'écran.

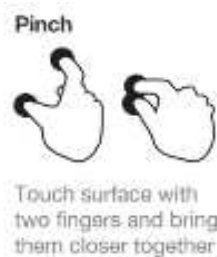


Figure 19. Extrait du *Touch Gesture Guide* : Trois modalités d'expressions pour un geste

Ces pictogrammes circulent. C'est une représentation contemporaine de la main qui se légitime, se normalise qui est pourtant éloignée de la réalité des mains humaines. Les formes schématiques adoptées dans le *Touch Gesture Guide* ne sont pas (ou plus) inédites. Elles sont désormais standardisées et l'utilisateur se trouve régulièrement face à une main dessinée d'un coup de crayon. Ces formes se rencontrent à l'installation d'une nouvelle application ou, de façon contextuelle, pour suggérer des opérations précises qui ne seraient pas évidentes¹²⁹. On les retrouve par exemple dans les procédures de prises en main d'applications (Figure 20)¹³⁰. À propos de ces représentations à l'écran des mains de l'utilisateur pour indiquer la procédure gestuelle à effectuer, Julia Bonaccorsi remarque que

127. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales — Entrée « Pictogramme ».

128. En proposant des pictogrammes pour illustrer les gestes des interfaces tactiles, les auteurs du document ont fait des choix stylistiques qui soulignent d'abord les limites du langage pour caractériser les interfaces. La théorie de « l'irréductibilité sémiotique » énonce que « chaque mode d'expression contient les conditions d'élaboration propres à son énonciation et aucun n'est réductible à l'autre. [...] Aucune pratique artistique ou communicationnelle ne peut être strictement repliée sur une autre » (Souchier, 2015 : 20).

129. Nous reviendrons sur cette représentation contemporaine dans le **Chapitre 7**. Cf. **Annexe 19**.

130. Ou encore, elle se retrouve dans des émojis proposés par Apple, avec des nuances de couleurs, cependant qui dénotent un effort pour marquer les diversités des corps.

la « petite main » semble avoir des vertus opératoires particulièrement denses : elle montre un lieu du texte affiché (une marque invisible) qui conduira à sa transformation, et incarne en même temps le corps du lecteur en le modélisant, en s’y conformant (c’est bien avec son index que le lecteur appuiera à l’endroit désigné). Ici, la transparence plastique de la main détermine son statut d’outil par contraste avec les autres signes présents sur l’écran : une couche sur une autre couche d’écriture (2012 : 172).

Elle met en avant une double vertu sémiotique de la pictogrammisation de la main, qui accompagne le basculement dans l’action, tout en impliquant l’usager dans l’écran. Le pictogramme rend présent l’usager à l’intérieur du dispositif, le mobilise, et le sollicite. Cette pictogrammisation est une forme de mise au travail du corps.



Figure 20. Captures d’écran de présentation des gestes à effectuer s’appuyant sur une pictogrammisation de la main humaine pour les applications SWOP, Catcher, Future-score et le site de Boulanger

Captures réalisées les : 06/03/2017 ; 30/03/2017 ; 05/11/2018 et 09/02/2022.

Les trois premières captures d’écran sont tirées des informations dites *d’onboarding* d’applications diverses : au moment où l’usager installe l’application, elles lui expliquent le fonctionnement du dispositif. La quatrième capture est tirée d’une navigation sur le site mobile de Boulanger. La forme schématique indique à l’usager que, en présence de l’image d’un produit, il peut opérer un « pincement ouvert » pour le voir de façon plus grosse, comme s’il l’observait « de plus près ».

Ces représentations conventionnelles de la main engagent une neutralisation de ce qui fait le caractère extraordinaire de l’organe humain. Les mains singulières des utilisateurs ne comptent pas pour la conception. **Faire figurer la main de l’homme au centre de ces tableaux, schématisée et simplifiée, c’est réifier la main et une activité proprement humaine (la manipulation).**

Son utilité réside dans le mouvement et l'opération qu'elle peut faire sur l'écran¹³¹. Ce qui compte, ce n'est pas la main, mais le contact avec l'écran et ce qui s'y passe, ses possibilités de médiation. Rappelons la construction d'un doigt idéal, standardisé, évoqué précédemment : ces formes de standardisation symboliques désincarnent le corps. Le symbolique prend le pas sur l'anthropologique. La pictogrammisation repose sur une représentation schématique qui produit une neutralisation de ce qui fait la spécificité de la mobilité de la main humaine. La spécificité humaine du pouce opposable dont fait notamment l'éloge André Leroi-Gourhan (1956) est reléguée derrière les enjeux de communication :

[La main], apanage de l'homo faber, instrument du cerveau le mieux organisé de toute la série zoologique, libre de ses contraintes pédestres, est le symbole de l'évolution de l'homme [...] la technicité, la pensée, la locomotion et la main apparaissent comme liées dans un seul phénomène auquel l'homme donne sa signification, mais auquel aucun membre du monde animal n'est complètement étranger » (1).

L'anthropologie a valorisé la place de la main dans le processus d'homínisation. Depuis Leroi-Gourhan, la main incarne la technique, la culture, la subjectivité. Ici, elle est, dans un premier temps valorisée par la conception dont les acteurs semblent avoir fait sortir, en creux, les possibilités de l'écran. Elle est désormais complètement simplifiée par ces outils.

Le *Touch Gesture Guide* opère donc une sélection et une catégorisation des gestes de digipulation. Cette classification n'est pas sans incidence sur la représentation de la main et de la gestualité humaine. Le dessin de la main, répété tout au long de la page, manifeste, au mieux, une méconnaissance de cet organe, essentiel au processus d'homínisation, au pire, un mépris pour sa richesse. Cette simplification s'oppose à l'ossature complexe de la main. D'autres représentations scientifiques mettent pourtant en valeur l'ossature étonnante et complexe de la main humaine. Les planches d'anatomie, par exemple, en perspective de ces représentations schématiques, mettent en évidence la pauvreté sémiotique de la représentation de ces dernières. **Le corps et la main sont en fait institués, avec ces planches, en outils techniques.** Que la main soit un outil, et même le premier outil de l'homme, n'est pas une idée nouvelle (Leroi-Gourhan ; Jousse), ce qui est inédit, c'est sa transformation en outil au service de la technologie. Ces formes de pictogrammes font de la main un outil détachable, un objet indépendant qui circule comme forme suffisante.

Les écrans sont manipulables à une ou deux mains et les programmes suivent désormais les basculements ou rotations des écrans. Avec ces basculements, les usagers ont développé des routines d'usage dans des positions assises comme allongées pour les tenir en main comme et l'ont d'ailleurs manifesté lors des entretiens. BC a par exemple insisté pour se mettre en scène quand elle regarde une vidéo : tourner l'écran se fait sans réfléchir, de même, elle peut soigner le contexte de visionnage en s'allongeant sur son canapé. Ces routines, tout comme la capacité des usagers à passer rapidement d'un programme à l'autre, ou encore à réaliser une activité sans avoir le regard fixé dessus, sont la manifestation de la réussite opératoire de ces processus de technicisation de la main.

131. La représentation technique ici se passe d'écran. Certaines représentations, à l'inverse, se passent de la main dans ces représentations. Ce choix est notamment celui d'Apple qui, sur son site dédié aux développeurs, présente des vidéos qui effectuent le mouvement et ne s'embarrassent pas de la main **Annexe 2**.

Ce type de comportement manifeste l'ancrage d'une technique du corps. Marcel Mauss déjà, dans sa conférence *Les techniques du corps*, insiste sur le fait que les postures et les mouvements corporels que nous adoptons qui sont le résultat de constructions qui sont, avant tout, sociales :

Les attitudes corporelles qu'adoptent les hommes et les femmes d'une société donnée, bien qu'elles puissent apparaître comme spontanées et ainsi répondre à une logique du geste naturel, constituent des « techniques culturellement valorisées et des actes efficaces » (Michela et Parisoli, 2007 : 7).

Quand bien même peut paraître, pour BC, naturel le fait de s'allonger pour regarder son écran, de faire valser ses doigts pour tourner le téléphone, tout en s'allongeant sur le canapé et en tenant son téléphone face à elle des deux mains, tout cela est une technique apprise du corps. **Il n'y a rien de naturel à aucun geste.** De la même façon, certains usagers se servent de leur majeur pour faire défiler certains contenus, comme les *stories* d'Instagram. Cet usage du majeur semble pour eux aussi fluide qu'est pour d'autres l'usage du pouce ou de l'index. Mais, ni l'usage du pouce ni du majeur, ne sont naturels et les deux relèvent de contextes et de cultures du geste spécifiques.

Pour conclure, la main idéale mise en circulation par les industriels et les concepteurs s'oppose à la réalité des mains de l'être humain. La simplification en pictogrammes implique la répétition homogène de la même façon de figurer la main effectuant les gestes sur l'écran. Le choix a été fait de représenter à très grands traits — d'un seul trait — la main de l'utilisateur et de répéter ce dessin pour tous les gestes. Ce que le *Touch Gesture Guide* propose, c'est une idée de la main qui serait toujours la même et surtout qui serait identique pour tous, invariable dans le temps. L'idée que toutes les mains se valent et se ressemblent s'instaure avec un modèle unique. Même quand la main est davantage stylisée (comme c'est le cas sur certaines captures), cette stylisation est simplifiée. Or toutes les mains sont différentes, en termes de taille, de force, de capacité de préhension et de mobilité. C'est idéal de main s'oppose en cela à la diversité des mains des usagers. L'impression de « tactile » repose enfin sur des manières de sémiotiser la sensibilité qui sont de plus en plus fines.

3. Des manières fines de construire la sensibilité des écrans

Les constructeurs et les concepteurs d'interfaces travaillent à optimiser la relation à l'écran et l'impression de « tactile » à l'aide de jeux technosémiotiques. La médiation technique du doigt et son rendu font en effet l'objet d'un travail minutieux par le développement. Pour que l'écran ait l'air sensible, pour que le tactile « prenne », le rapport doigt/écran est parfaitement élaboré. Cela met en évidence le travail central du concepteur d'interface : c'est sur le développement que l'expérience du « tactile » s'établit.

Un travail de la conception sur le signal et le signe

D'un point de vue technique, l'écran repose sur la détection d'un signal (émis par le contact du doigt) selon les coordonnées, la vitesse, le trajet effectué par l'objet ou le membre à sa surface. Tout

est transformé en signe par et pour la machine. L'utilisateur se trouve ensuite face à une retraduction à l'écran que son action a été enregistrée. Cela passe par un changement d'état de l'écran ou d'une forme spécifique de l'interface. Les concepteurs appellent cela le *feedback*, c'est-à-dire le retour d'informations. De ce point de vue, le tactile repose sur un travail du designer d'interface de transformation adéquate du *feedback* en « signe » de quelque chose pour l'utilisateur.

Tout se passe dans les changements visibles de l'écran et repose sur un travail sémiotique précis des concepteurs des interfaces numériques. Ceux-ci participent d'une institution entre le « signal » (le touché) et le « signe » à l'écran (le rendu de l'interface). Alors que le geste discrétise l'énonciation de l'utilisateur, c'est-à-dire la découpe en une action donnée, le design, à l'inverse, cherche à réconcilier le geste et son action, à les assembler. C'est une affaire de technicité et de précision du développement (et non de magie ou de sensibilité). **L'interprétation, par l'utilisateur, que son activité est « tactile » passe donc par une finesse du design pour lier le contact sur l'écran et ce qu'il renvoie à l'utilisateur.** Le travail du designer d'expérience vise, dans le même temps, à faire en sorte que l'écran, avant même d'être touché, fasse signe pour l'utilisateur. Pour un designer d'expérience ou d'interface souhaitant développer une application, l'enjeu est la compréhension de ce qui est à effectuer. En conséquence, tout un travail est fait pour que l'action réalisée sur l'écran et son résultat en termes d'action soient cohérents. À ce niveau, le designer réalise un travail sémiotique pour déterminer le sens adéquat d'une action.

L'action d'un geste sur l'écran a, ensuite, été programmée bien en amont de l'action. Cette action, c'est la reconnaissance du « bon geste au bon endroit », et sa traduction immédiate, quasi instantanée à l'écran. **Cette reconnaissance, par l'utilisateur, de son geste et de son rendu à l'écran, donne l'impression d'une continuité entre le corps, l'esprit et l'écran.** C'est à ce niveau que commence à se construire sa supposée « fluidité ». Cette métaphore usuelle dans le champ du design revient à prêter des propriétés sensibles à l'écran. Elle manifeste une volonté d'assouplir, visuellement, ce dernier. L'écran doit donner l'impression de « couler » sous les doigts de l'utilisateur, comme de proposer des parcours sans accroc. La « fluidité » se retrouve à travers le champ lexical de la liquidité comme de la facilité dans certains discours d'utilisateurs, signe qu'il se diffuse et se réalise dans leur interprétation :

BC : C'est par rapport pour modèle, mais quand je dois faire de haut en bas, l'écran est un peu haut, un peu grand, du coup c'est un peu compliqué parfois. Je pense plus « ah mon doigt n'arrive pas ». Après le *scroll* c'est très naturel je trouve. Quand je lis des choses, c'est... Ça facilite la lecture, c'est **agréable**, je dirais. J'utilise qu'un doigt, et c'est, c'est **fluide**. Quand je lis quelque chose, c'est bien fait. Il faut que l'appli soit bien. [1]

TD : Non, je n'en ai pas spécialement. Bien sûr que **la fluidité** après... On peut, d'un tissu. Oui, oui, la **fluidité**, oui, oui, ça peut se peut le faire. Oui, quand ça dégouline, **ça peut être fluide**. [2]

Dans ces extraits, « fluide » est employé comme concept descriptif technique et comme adjectif (il est synonyme de « facile ») [1] ou au sens propre, de quelque chose qui coule ou de mouvant, comme un tissu [2]. La première utilisatrice a une certaine culture de l'écran, aussi son emploi de l'adjectif est le signe d'un emboîtement du technolecte du design. La deuxième utilisatrice n'a pas employé le terme de « fluidité » d'elle-même, cependant, elle insiste longuement sur l'impression

que, sur le mur de Facebook, les contenus « dégoûlent ». Sans avoir été au contact du terme « fluidité », elle rend compte d'une impression de liquidité dans les écrans. Interrogée sur la pertinence du terme « fluidité », elle constate alors qu'il recoupe avec la métaphore de « dégoûliner » qu'elle a employée précédemment. Cela permet d'affirmer que le design d'interface est travaillé par des représentations d'écrans aux propriétés matérielles, et cela se retrouve dans les discours des usagers : l'écran passe pour « fluide » et cette supposée « fluidité » est soignée sémiotiquement.

La fluidité est autant affaire de compréhension de l'action à réaliser que de réactivité de l'écran. La sémiotisation du « tactile » passe alors par un travail afin de développer des effets sémiotiques. Elle repose sur des pratiques de texturisation, visant à donner une perception de forme et de matière au numérique. Cela n'est pas naturel, mais au contraire, c'est une construction technique de design. **Pour les concepteurs, l'écran doit donner l'impression d'être un peu malléable et de glisser sans accroc, sans résistance au geste.** C'est pourquoi les retours du geste à l'écran sont soignés et accompagnés d'un bruit de tapotement pour rendre l'expérience complète et matérielle. Le bruit et le retour visuel, et éventuellement les retours vibrants, donnent l'impression d'une action performative du doigt.

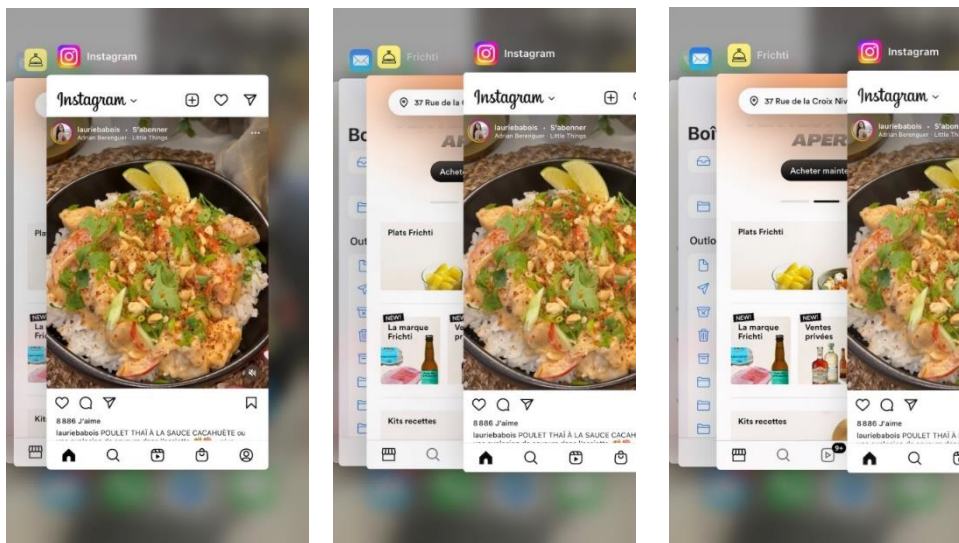


Figure 21. Capture d'écran du geste de « glisser » le menu d'Apple : une tentative de casser la fluidité de l'interface
Capture réalisée le 02/06/2021.

Arrêtons-nous un instant sur le geste de capture d'écran. La façon dont il est pratiqué pour l'analyse en fait un outil de traque du geste tactile. Souvent, pour mettre en évidence un « petit geste », nous devons effectuer une capture d'écran à deux ou trois reprises (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**). Or couper un geste en microséquences, c'est tenter de casser cette fluidité de l'interface. Une capture consiste à saisir un geste dans une copie d'écran qui, par principe, évacue

Chapitre 4

ce geste¹³². Parler de capture est impropre : on ne capture pas l'écran ni le geste, on fait trois copies des différents états de l'écran.

La recherche d'intuitivité, c'est-à-dire le fait que l'interface et sa proposition soient comprises au premier regard, participe *in fine* de la disparition du geste. Celui-ci tend à se faire oublier comme médiation entre le numérique et l'utilisateur du fait d'une fréquentation intime des dispositifs tactiles et d'un travail sémiotique de la conception. La promesse de l'écran tactile n'est pas son efficacité ou sa rapidité, c'est son effacement et sa disparition. En plus de ce travail sur le signal et le signe, les concepteurs des écrans et des interfaces s'appliquent à proposer des formes sémiotiques, qui sont devenues symboliques, au service d'une impression de « tactile ».

Des formes de sémiotisation du tactile

La perception tactile est donc une construction sémiotique à l'écran. Elle relève du travail du designer d'expérience, qui est de faire en sorte que l'utilisateur ait l'impression de triturer effectivement l'écran. Cela passe par des signes conventionnels pour évoquer le toucher. Ce sens humain est sémiotisé lors des prises en main de l'interface et dans les retours visuels de l'activité. Le tactile fait, pour ces raisons, l'objet de codifications et de représentations, si bien qu'il repose finalement surtout sur la vue.

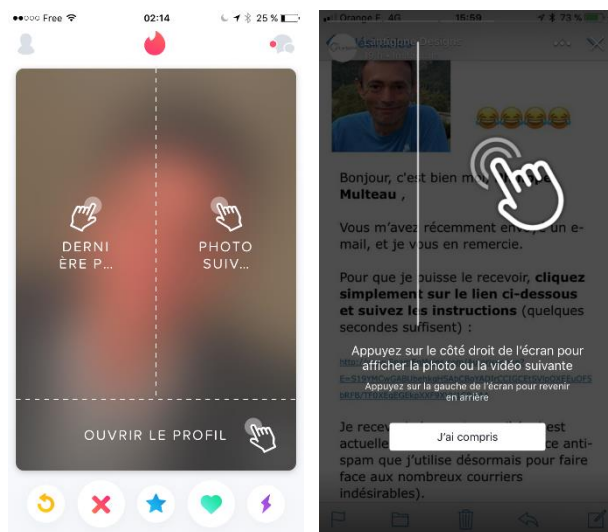


Figure 22. Exemples de représentation des gestes d'appui sur l'écran dans Tinder et dans les stories d'Instagram
Captures réalisées les : 7/10/2017 et 21/03/2018.

132. Ce point a été abordé dans le **Chapitre 3**. L'évacuation du « petit geste » dans l'écran est justement un des enjeux qui motive cette recherche, qui cherche à saisir un micro-instant quand tout est fait pour le rendre insaisissable.

Avec l'écran tactile se sont installées des formes visuelles et culturelles du toucher. Le « tactile » est sémiotisé comme forme et mis en œuvre comme rendu d'interface. La pictogrammisation précédemment évoquée inclut une sémiotisation conventionnelle du tactile. L'indication « touchez l'écran » a disparu de beaucoup d'écrans tactiles, et à la place, un signe iconique s'est normalisé : le dessin, sur l'écran, d'un doigt au centre de cercles concentriques, comme sur la Figure 22. Celle-ci est composée de captures d'écran tirées de l'installation de Tinder (à gauche) et des *stories* d'Instagram (à droite). La première a été réalisée au moment de l'installation de l'application, la seconde au moment de la mise à jour de cette fonctionnalité.

Ces cercles figurent la perturbation du doigt à son contact. La prise en main de certaines interfaces, comme c'est le cas pour ces deux captures, fait l'objet d'une explication des gestes à effectuer. C'est une invitation à toucher à travers l'usage de ronds autour du doigt, faisant « comme si », ou en tout cas cherchant à évoquer, ce que touchait l'utilisateur sur l'écran s'animait sous son doigt. Cette sémiotisation rappelle des courbes sismiques ou des ronds dans l'eau. Elle cherche à faire comprendre le mouvement. Cette même forme iconique est déclinée sur les supports des concepteurs comme sur les écrans des usagers. On retrouve dans le *Touch Gesture Guide*, par exemple, cette codification pour indiquer que le doigt touche l'écran.

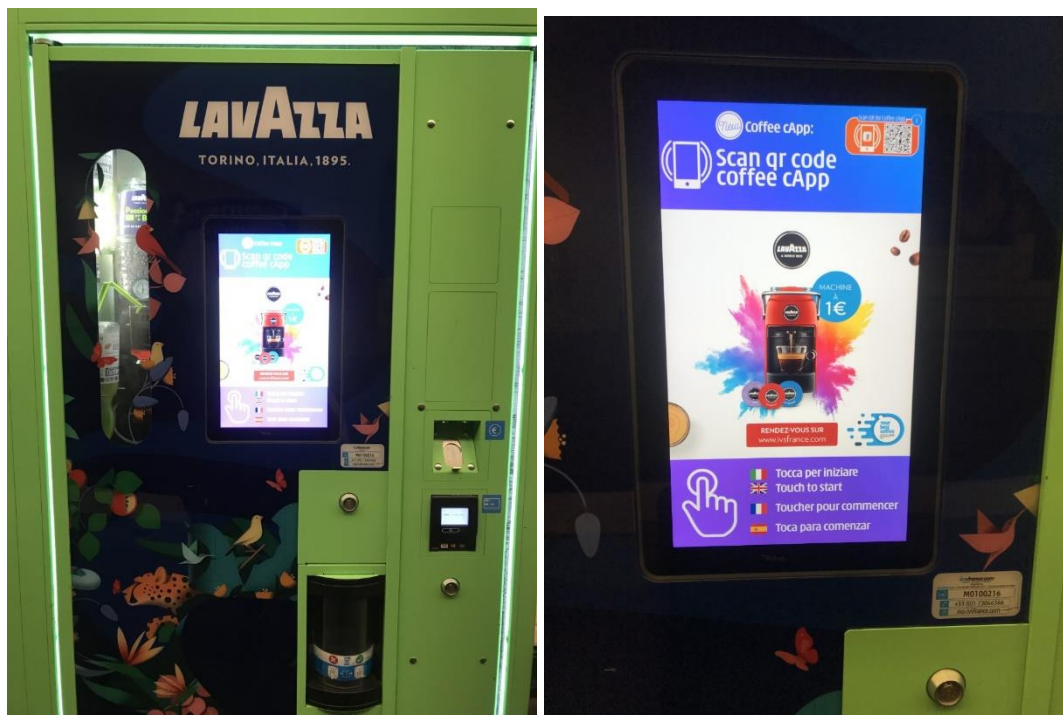


Figure 23. Invitations à toucher l'écran, distributeur parisien
Station de métro Commerce, Paris, janvier 2022.

Décontextualisons cette représentation pour mieux la regarder. La même représentation iconique se retrouve sur l'écran d'un distributeur du métro parisien (Figure 23). Sur cet écran, cette forme

de main et de doigt auréolé d'un rond est accompagnée, en plusieurs langues, de l'indication désormais redondante « toucher l'écran ».

Le ton est plus injonctif qu'informatif : il pose l'obligation d'effleurer l'écran, à défaut de quoi, il ne s'allume pas. Le message linguistique redouble la propriété de mise au travail de la présence pictogrammée de l'utilisateur dans l'écran. Surtout, l'invitation se détache de l'écran pour appeler le contact. D'un point de vue sémiotique, la forme renvoie à la catégorie de l'icône et de l'indice chez Pierce (1938). La petite main est iconique de celle de l'utilisateur. Le rond est une métaphore de l'activité à faire, une trace anticipée de son action, l'indice qu'elle a été effectuée (alors qu'elle est en attente de l'être). Ce rond engage une *sémiose* dynamique, dans un futur tout proche, de l'utilisateur appuyant sur l'écran. Il est euphorique, rapidement compréhensible et appelle à l'action : c'est un signe pragmatique. **Cette symbolique spécifique s'est ordinarisée au point de devenir une forme culturelle qui renvoie au fait d'appuyer sur une zone de l'écran.** À partir de cette symbolique s'est installée la représentation de ronds pour indiquer, sans un mot, un certain protocole : appuyer une fois, appuyer deux fois, faire un appui long...

En bref, toute une symbolique, visuelle, culturelle, du tactile s'est stabilisée. À l'origine, c'est une prétention à figurer un sens, le toucher, puis, ce type de schéma s'est institué comme représentation du faire tactile. En dernier lieu, l'impression de tactile repose sur un travail fin du moment où le doigt touche l'écran et où il cesse d'être en contact avec lui.

Soigner la zone de contact entre le doigt et l'écran

Pour terminer, construire visuellement le tactile renvoie au fait, pour le design, de développer sémiotiquement le contact du doigt sur la surface. Les zones de contact doigt/écran sont soignées, car c'est à ce niveau que se construit la sensibilité de l'interface.

Certains procédés donnent l'impression d'une réactivité et d'une sensibilité, parmi lesquels un travail sur le moment furtif du contact du doigt et celui où cesse justement ce contact.

Ces deux instants sont essentiels, car ils inaugurent et clôturent l'expérience. Le moment où le doigt touche la surface est travaillé pour que s'en suive une variation immédiate de l'écran, quelque chose qui signifie que le contact est opératoire. Cela peut être une légère surbrillance, un mouvement infime de l'objet, un changement de couleur. De la même façon, le moment où le doigt lâche l'écran est soigné pour que celui-ci arrête de se mouvoir. Dans certains cas, un très léger tressaillement indique que l'écran se stabilise, comme s'il se fixait. L'activité visuelle de l'écran peut s'accompagner d'un léger bruit pour marquer le basculement ou la rupture. Prenons certains gestes présentés comme « basiques » par le *Touch Gesture Guide*, « appuyer sur un point précis » et « glisser vers la droite ou vers la gauche ». Observons les façons de faire qui se sont standardisées et voyons comment est sémiotisée de façon effective, la sensibilité.

Trois exemples mettent en évidence une construction sémiotique de l'impression d'un écran tactile, d'un appui, du fait d'un travail simultané sur le touché de l'écran et le touché des objets. Voyons

comment, dans la Figure 24, le retour visuel est travaillé de manière à ce que l'utilisateur comprenne que l'action a été effective, que le doigt a touché l'écran. **Ces interfaces mettent en place un glissement entre *toucher l'écran* et *toucher son contenu*** afin de sémiotiser l'idée que l'action a été réalisée.

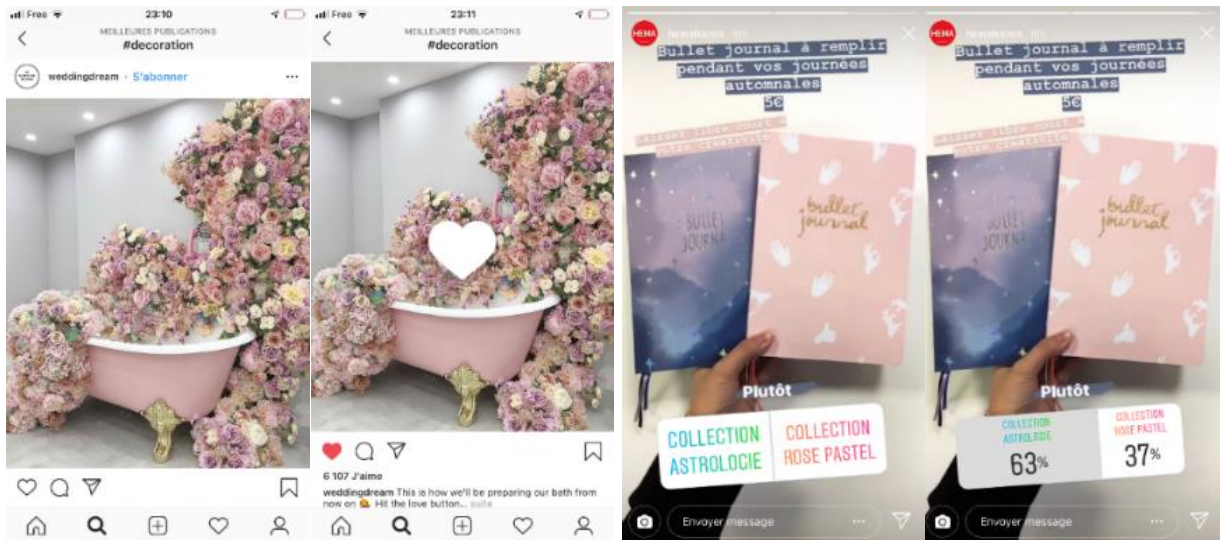


Figure 24. Une sémiotique standardisée du geste d'appuyer une fois sur l'écran dans Instagram, sur le fil d'actualité et dans les stories

Captures réalisées le 28/10/2018.

La capture de gauche, tirée d'Instagram, présente ce qui a lieu quand l'utilisateur appuie deux fois sur l'écran sur un *post*. Sitôt qu'il a cessé d'être en contact avec l'écran, un cœur blanc apparaît en son milieu et la « petite forme » de cœur se colore en rouge. L'effectivité est marquée simultanément par ce surgissement et le changement d'aspect de la « petite forme », comme si le contact avait touché définitivement la forme. Dans la capture de droite, tirée d'une *story*, une question est posée à l'utilisateur, à laquelle il répond sous la forme de l'activation de boutons. Sitôt qu'il déclare son choix par un geste d'appui sur l'un des deux boutons cliquables, et quand il a levé son doigt de l'écran, à la place des boutons apparaissent les statistiques des autres répondants. L'action est effective, car elle est comptée dans les résultats et l'utilisateur ne peut plus répondre. Le clavier « SwiftKey » est également un autre cas. Pour doubler une lettre, l'utilisateur doit griffonner un peu plus longtemps sur la touche correspondante. Il doit insister matériellement, le doigt sur l'écran, comme pour signifier que ce n'est pas une maladresse de contact et qu'il souhaite doubler la lettre. Ce moment où il accentue son effort en appuyant contribue à l'impression d'une matérialité de l'écran.

Les écrans induisent un glissement entre le touchant et le touché. Un certain type de contenu produit par des utilisateurs joue sur la confusion entre « toucher l'écran » et « toucher quelqu'un » (ou quelque chose). Dans les deux exemples de la Figure 25, des publications invitent l'internaute à toucher l'écran pour qu'un contenu apparaisse en pleine page. En touchant l'image, il fait apparaître la suite de la photo, « comme s'il la touchait vraiment », la prenait en main. En outre, la

Chapitre 4

photo change d'aspect comme si l'utilisateur en avait touché le contenu. Sur la figure de gauche, tirée du compte Facebook d'un média en ligne, la publication invite l'utilisateur à « toucher » Kendall Jenner, c'est-à-dire à effleurer son portrait. Lorsque l'utilisateur pose le doigt sur l'écran, le *post* apparaît en plein écran, où la personnalité serait tombée par terre, comme si l'utilisateur l'avait « vraiment » touchée. De même, sur les captures de droite, tirée du compte du groupe « Action Antifasciste Paris-Banlieue », l'utilisateur est invité à « toucher » les patrons, c'est-à-dire leur photographie. Sitôt la photo effleurée, le *post* en plein écran « accuse » l'utilisateur d'avoir « arraché leur chemise », comme s'il les avait « vraiment » touchés.



Figure 25. Captures d'écran d'un jeu entre toucher l'écran/toucher quelqu'un sur des publications d'utilisateurs sur Facebook. Captures réalisées le 19/05/2017.

Ces bricolages sémiotiques jouent sur la performativité de l'activité du doigt qui digipule. Plus précisément, un glissement se réalise dans le passage du toucher du cadre logiciel (Souchier, 2012a) (le bas de la photo, qui se révèle par activation de l'écran) au toucher technosémiotique de l'écran (toucher un contenu, un visage). Puis, il se poursuit dans le passage de ce geste de toucher un visage au geste social de toucher quelqu'un qui aurait des effets concrets. Ce type de production joue sur les confusions entretenues par l'écran sur la perception tactile. Ce jeu prétend se positionner au niveau du toucher, alors qu'il se situe au niveau des cadres du système c'est-à-dire du cadre du logiciel qui régit l'ouverture d'une image. De la même façon, certains écrans jouent sur une confusion entre « explorer avec son doigt » la surface de l'écran et « explorer un objet ». La fonctionnalité dite « Explorer » sur Instagram invite l'utilisateur à parcourir l'interface comme il le ferait dans un objet ou un espace. C'est un glissement entre « explorer avec ses mains et son toucher » pour connaître, et « explorer du bout du doigt, des interfaces » proposées. C'est ainsi que s'ancre l'idée forte de manipulation, que la manipulation se fait passer pour « réelle », matérielle.

Concernant les gestes de glissés, horizontaux ou verticaux, les manières de sémiotiser la perception tactile reposent sur une façon de faire qui consiste à passer à une autre interface suivant le doigt de

l'utilisateur. Le développement veille à ce que l'objet à l'écran suive de près le doigt qui le touche. Tant que l'utilisateur n'a pas « lâché » l'écran ou n'a pas défait son contact, le rendu donne l'impression que l'interface reste en suspension sous le doigt. **La métaphore du glissé « prend », non pas parce que l'utilisateur fait glisser un objet, mais parce que tout est fait comme si le doigt sur l'écran pouvait tirer quelque chose ou le faire pivoter.** L'utilisateur a ainsi l'impression d'être en train de modifier, par son activité, tout l'écran, comme s'il le recouvrait ou le faisait tourner. Dans les exemples ci-dessous (Figure 26), le contenu de l'écran suit les trajets du doigt de l'utilisateur sur la surface : les écrans semblent défiler comme un cube et réagir au doigt de l'utilisateur, à l'endroit même où il l'a posé et selon son trajet (pour les captures tirées des *story* d'Instagram) et se tourner comme des pages (pour les captures tirées de Snapchat). Cela donne l'impression d'un tactile effectif.



Figure 26. Une sémiotisation standard du geste de glisser dans Snapchat et dans les stories d'Instagram
Captures réalisées les : 02/01/2017 ; 14/03/2028 et 04/03/2019.

Passons aux « petits gestes » qui font comme si l'utilisateur s'emparait d'un objet. Le premier est celui dit de pincement de l'écran, pour agrandir une photo ou prendre de la distance. **Dans le geste de zoom, l'impression de pincement réside dans le fait que l'utilisateur doit poser ses doigts sur un contenu et les écarter comme s'il l'attrapait par un morceau et le regardait de très près.** Par exemple, sur iOS, dans la bibliothèque de photos (Figure 27), tout se passe comme si la photo était un contenu qui pouvait être déplacé. Parler de « pincement » ou de « grattage » de la surface de l'écran est en cela impropre. En revanche, la photo comme contenu est construite comme objet autonome dans les cadres de l'écran.

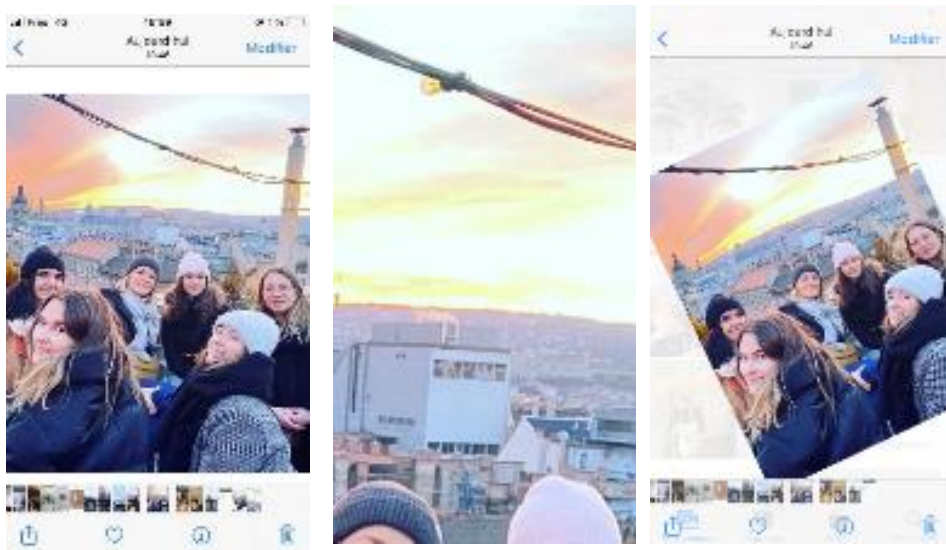


Figure 27. Captures d'écran lorsqu'on pince pour zoom ou dézoomer dans les photos iOS
Captures réalisées le 05/06/2022.

Cela est davantage perceptible dans Tinder (Figure 28) et les applications dites « Tinder de », qui jouent sur le glissé d'une carte sous le doigt de l'utilisateur. La carte suit le trajet de la main à l'écran, dans toutes les directions. Tout est fait pour donner l'impression que l'utilisateur a la carte en main, qu'il peut l'envoyer à un endroit de l'écran. Ou encore, qu'elle s'échappe si elle est lâchée.



Figure 28. Captures d'écran du suivi de la carte sous le doigt de l'utilisateur dans Tinder
Captures réalisées le 04/03/2022.

En résumé, différentes façons de sémiotiser le « tactile » existent. Elles consistent toutes à donner l'impression d'un contact direct entre l'écran et le doigt. Le travail en amont de la conception s'assure que l'interface soit compréhensible par l'utilisateur et suive le doigt sur l'écran. Cette

synchronisation immédiate et l'opérativité du geste donnent l'impression d'une continuité entre la pensée de l'utilisateur (son projet), son geste et l'écran. Ce type de rhétorique visuelle, efficace pour la reconnaissance, rend sensible l'encadrement par l'industrie de l'expérience humaine et la nécessité de changer l'idée que l'on se fait du tactile.



Déconstruire, en termes de processus sensoriels, humains et technologiques, ce qui a lieu dans le coup de doigt sur l'écran nous a conduit à étudier certaines manières de construire ces écrans. Celles-ci sont autant sémiotiques que discursives, et désormais culturalisées. Elles relèvent de procédés qui sont visuels, rhétoriques (au sens linguistique) et fondamentalement techniques.

Nous avons d'abord vu que le « tactile » est en fait une impression construite, et tout semble fait pour laisser croire à cette magie de l'écran. Il repose en somme sur un ensemble de pratiques, d'outils et de savoir construire l'interface et son rendu. La métaphore est une figure rhétorique puissante qui encadre les usages, elle est agissante et engage des conceptions. Elle laisse penser que le dispositif est sensible au contact humain, préhensile, tripotable, alors que ce n'est qu'une surface en verre lisse. Elle ramène en quelque sorte l'usage de l'écran à une activité directe, alors même que le geste que réalise l'utilisateur est un geste construit techniquement et sémiotiquement.

Le tactile repose finalement sur une illusion cognitive entretenue par un travail du designer. En outre, il peut se définir comme la rencontre entre un humain ayant une main articulée avec un doigt capable de pression, de précision et de toucher, et un écran techniquement abouti pour réagir à son contact. Cet écran technique est conçu pour épouser, se fondre dans la main : il est pensé pour être aisément tenu, dans la paume ou à deux mains. La polyvalence de la main est mise à profit par l'écran : elle est encadrée par les lignes directrices adressées aux développeurs (les *Guidelines*), mais elle est construite en amont, lors du développement technique — *hardware* — de l'écran.

Enfin, l'industrie de l'écran a mis au point des sémiotisations du tactile. Celui-ci est donc, avant tout, une représentation culturalisée ; passant par un travail sur le signal et le signe et une manière fine de construire la rencontre entre le doigt et l'écran.

C'est finalement au niveau interprétatif du vécu de l'écran, que se trouvent la dimension sensible et l'idée de maîtrise dans le tactile. Contre la pensée magique de l'écran, nous avons déterminé ses conditions de réussite : c'est la rencontre entre un écran et une main articulée animée par un esprit humain. La prothèse ensuite est affaire d'illusion entretenue grâce à des procédés rhétoriques, culturels, visuels et symboliques. En outre, un transfert de propriété s'opère, entre la main, le corps et l'écran. L'écran est entièrement pensé autour de la main. On retrouve dans l'écran toutes les qualités de cet organe polyvalent. L'écran, c'est le corps. Mais aussi, le corps de l'utilisateur est le lieu

Chapitre 4

de l'interprétation et de l'incorporation de l'écran. C'est à partir de sa perception qu'il donne sens à l'écran. Le corps écrit désormais l'écran. Le corps, c'est aussi l'écran.

Tout ceci ressemble *in fine* à la question de l'aliénation du travailleur à la machine chez Simondon, chez Marx ou encore chez Illich. Chez ces penseurs, la machine est bénéfique en ce qu'elle permet l'automatisation de tâche, libérant de la sorte le travailleur d'un travail répétitif, dangereux et aliénant. Ici, c'est l'inverse : les interfaces tactiles et leurs spécificités matérielles engagent une aliénation du geste. Plus précisément, le geste de l'être humain est transformé en un mouvement moyen, simple, toujours identique¹³³. Pour produire un savoir sur ces technologies, nous avons montré qu'il faut remettre en question le terme « tactile », et ceux qui l'accompagnent, car ils instaurent d'emblée une relation inégale face à la technique. Il faut définitivement changer de point de vue sur l'écran tactile et cesser de poser dessus un regard fasciné, enjoué, bienveillant ou admiratif.

Nous allons à présent poser le « tactile » à l'aide de la notion d'« enregistrement » et du concept d'« écriture ». Cela va nous permettre d'ouvrir la notion et d'affiner la compréhension du fonctionnement de la digipulation.

133. Cet enjeu d'aliénation par le travail sera développé dans le **Chapitre 8**.

CHAPITRE 5

Une écriture minuscule à l'intensité immense

Écrire, c'est transférer, faire passer la parole orale ou intérieure, la langue en sa forme intériorisée et sans énoncé, la pensée floue ou des bagages mémoriels, à la fixité des signes graphiques.

Clarisse Herrenschmidt, *Les trois écritures — langues, nombres, codes*, 2007, p. 11.

L'écriture est l'objet de nombreuses recherches et investigations, mais avant tout de pratiques sociales, routinières et incorporées, ce qui explique qu'elle ait des attentes et des impensés. Lorsque l'on parle d'écriture, en tant que tracé, en tant que système ou en tant que régime, une idée s'impose : l'écriture relèverait de l'association d'un geste à une parole (prononcée ou non). Dans cette perspective logocentrique, l'écriture est un tracé de lettres, d'idéogrammes, de formes graphiques, c'est-à-dire de signes liés à un système de pensée, en vue de les conserver et les donner ensuite à lire. Cependant, c'est en dehors de ces « cadres instituant » (Souchier, 2012b) qu'il faut penser les actualisations numériques de l'écriture.

Nous avons posé, dans la partie précédente, la thèse des écrits d'écran qui est la suivante : « Le champ de l'informatique de communication repose sur des processus de lecture et d'écriture » (Souchier *et al.*, 2019 : 21). Nous allons décrire ces deux processus et observer les « petits gestes » comme outils d'écriture d'une part, puis comme modalités de lecture de l'autre. Cela implique, en même temps, de construire théoriquement et le plus finement possible le constat qu'avec le numérique l'utilisateur avance par modalités scripturaires. Le sujet de ce chapitre est donc le fonctionnement technique, sémiotique et culturel de l'activité du doigt sur l'écran.

Poser les cadres théoriques de l'écriture permet de passer de l'idée que l'écriture est un système de mots et de représentations, à l'affirmation que les « petits gestes » sont une écriture gestualisée (1). Une typologie des « petits gestes » en fonction des cadres des dispositifs et de leurs effectivités permet ensuite de les distinguer (2). Cette écriture fonctionne enfin sur deux plans de signification, c'est pourquoi les concepteurs des interfaces emploient des rhétoriques du guidage pour faciliter la sémiologie (3).

1. La digipulation, une écriture de « petits gestes »

Les sciences humaines et sociales proposent des cadres théoriques pour penser le numérique comme écriture et sortir du logocentrisme. Partons de ce qu'elles nous disent du régime de l'écriture dans les médias informatisés afin de travailler les « petits gestes » comme outil scripto-gestuel. Dans le cadre des « petits gestes », le geste ne remplace pas la parole, mais quelque chose « se trace » et s'enregistre.

Les apports de l'étude des écrits d'écran pour penser les « petits gestes »

L'étude des écrits d'écran s'inscrit dans une tradition de recherche cumulative et interdisciplinaire. Elle part des travaux qui, en philosophie, en linguistique et en anthropologie de l'écriture, considèrent le code comme de l'écriture. L'un de ses apports est notamment d'avoir réintégré, dans l'approche du numérique, la dimension sémiotique de cette dernière.

Que le code relève de l'écriture est un acquis des SHS. Clarisse Herrenschmidt, archéologue et philologue, développe cette thèse dans l'ouvrage cité en tête de chapitre au titre éloquent : *Les trois écritures. Langue, nombre, code* (2007). Elle propose une cybernétique de l'écriture où le code est défini comme une écriture composée de « bits », unité binaire d'information, qui sont les transformations des données médiées par les organes d'entrée. Le « bit » est l'unité minimale, élémentaire, du numérique et des « petits gestes ». **L'activité de digipulation est, de ce point de vue, une instruction simplifiable à un bit pour la machine.** Nous pouvons commencer à dresser la « chaîne opératoire » (Leroi-Gourhan, [1964], 1988 : 225) de l'écriture numérique telle que : « *Doigt — écran — bits* ».

Cette approche technique du « bit » est le point de départ des auteurs du *Numérique comme écriture* :

La numérisation réduit l'écriture [...] en une série d'impulsions électroniques enregistrées ou gravées sur un support physique, qu'il soit local (disque dur), éloigné (centre de données) ou diffusé sur des postes multiples (Internet, réseaux). On notera alors que la « matière mémoire » informatique a pour fonction de conserver une trace ou une empreinte électronique des « données » ainsi que des procédures qui permettent de recomposer ces « données » afin de les rendre lisibles. Cette mémoire est inaccessible pour l'homme. Il ne s'agit pas d'un texte ou d'un « écrit » à proprement parler, mais d'informations enregistrées et agencées selon des protocoles informatiques (Souchier *et al.*, *op. cit.* : 49).

La dimension matérielle du numérique est donc incluse dans la théorie des écrits d'écran qui considère le numérique dans ses aspects matériels, algorithmiques et binaires. Mais cette théorie remet ensuite, au cœur du phénomène numérique, la face graphique et manuelle de l'écriture. L'écriture, affirment ces auteurs, a une double face : la face algorithmique s'articule à une face sémiotique. C'est que, outre la dimension codée réductible aux bits, l'écriture se donne à lire par un écran et à activer par le biais de la main. L'approche du numérique comme écriture dans les médias informatisés introduit donc l'idée que c'est de l'écriture en ce que, outre l'activité propre au code (1), l'utilisateur joue avec des signes techniques et sémiotiques (2). Il est amené à « manipuler » des

signes du bout du doigt qui, avant et après avoir été activé, ont un sens pour lui et pour la machine, sous deux formes différentes. **Cette écriture se « trace » sur l'écran et s'enregistre dans le dispositif et, dans le cas des dispositifs « tactiles », elle est opérée par le biais des « petites formes » (Candel *et al.*, 2012) que l'utilisateur active.**

L'activité d'écriture via les « petites formes » se décompose donc en deux dimensions. Une première, proprement physique, opératoire, qui fait agir la machine selon le projet qu'elle propose, et une seconde « qui a pour vertu de s'inscrire dans le fil de signification de l'activité d'écriture — lecture en cours » (Souchier *et al.*, 2019 : 26). **Le geste de digipulation sert à la fois à produire une écriture technique, dans le programme, et une écriture sociale, qui a un sens dans le contexte précis d'une application.** Soulignons que ces deux aspects sont, dans la pratique, complètement mêlés : attribuer un *like* revient dans le même temps, pour un usager, à valider une « petite forme » de cœur et à signaler aux autres qu'il « aime » un contenu. De ce point de vue, l'écriture des « petits gestes » est une écriture « pragmatique » (*ibid.* : 28), qui vise un faire ou un faire faire de la machine, une action concrète, qui peut avoir, en même temps, une finalité sociale (selon le contexte de l'application). C'est « une écriture inscrite dans la série de nos actions et des enjeux qui animent nos vies et nos comportements au quotidien » (*ibid.*). La digipulation est une écriture utilitaire et dynamique, qui vise l'action.

Ces gestes sont, *in fine*, performatifs. En linguistique, la « performativité » désigne la dimension opératoire d'un signe qui réalise ce qu'il énonce, fait advenir une réalité, est effectif. Les langages de programmation ne sont pas descriptifs ou représentatifs : ils produisent quelque chose, sont opératoires. Pour cela, ils ont deux dimensions : une forme symbolique et une forme matérielle qui engage quelque chose dans leur activation. En d'autres termes, les langages de programmation, sur lesquels reposent les « petits gestes » — soit leur versant technique et algorithmique — sont performatifs, c'est-à-dire qu'ils agissent concrètement sur le monde. Cette action concrète est technique (pour la machine) et sociale (elle détermine, dans une certaine mesure et selon les dispositifs, le réel). Lorsqu'un utilisateur de Tinder rejette une carte profil vers la gauche, lui attribue un « *nope* », son activité est analogue à celle d'un juge qui a la capacité, par sa sentence, de sceller le sort de quelqu'un. Son geste, en effet, rend l'action effective et la rencontre n'aura pas lieu, du moins pas via Tinder (c'est ce que vise la critique du design du jeu Reigns¹³⁴). De même, lorsqu'un utilisateur valide son panier, il autorise du même coup de doigt le transfert d'argent. L'activité de digipulation fait donc réaliser l'action qu'elle médiatise en écrivant quelque chose qui n'est pas appréhendable par l'humain : elle a une incidence, des effets concrets et immédiats sur le monde en dehors du numérique.

L'étude des écrits d'écran propose, pour conclure, de considérer l'écriture à la fois à l'écran et « sous la couche » de l'écran (Cotte, 2004 : 111), dans l'algorithme du dispositif. En ce sens, l'écriture des « petits gestes » est à la fois algorithmique, c'est du code, et sémiotique, puisqu'il y a du visible

134. En 2017, nous avons eu l'occasion de nous entretenir avec François Alliot, designer de jeu (*Game Designer*) qui a eu l'idée du jeu mobile Reigns. Celui-ci se présente sous la forme de l'interface de Tinder, et cela repose sur une volonté de faire la critique du design. Selon lui, l'application met en place des mécaniques performatives très fortes sans que cela soit visible ou sensible.

interprétable avec lequel l'utilisateur est mis en situation d'interaction. Le « petit geste » modifie le code par activation de ses programmes et participe à la production d'un texte à l'écran, à l'aide des « petites formes » activables qui le font agir. Dit autrement, la digipulation est une écriture double, composée de « petits gestes » écrivant à l'écran, sur des interfaces et dans des programmes d'action, ou encore, qui inscrit dans la machine des informations qui ont une résonance sociale.

Du scripto-gestuel ou de l'encodage de gestes en équivalents écriture

L'étude du numérique comme écriture a dépassé l'idée que l'écriture renvoie uniquement à la langue, à la parole et au tracé des lignes sur une page blanche, une feuille de papyrus ou un bloc d'argile. D'autres avaient déjà ouvert la voie. Par exemple, dans *La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage* (1979), Jack Goody s'élève contre cette idée de réduire l'écriture à un geste « scripto-verbal » : « Le présupposé généralement admis, à savoir que l'écriture reproduit la parole, appelle une rectification importante, car l'écriture transforme nettement et de plusieurs manières la nature même de la pratique du langage » (143). L'erreur serait de restreindre le concept d'écriture à la répétition de la parole : l'écriture est un processus qui n'est pas neutre et ne vise pas à produire une image de la parole. L'anthropologie¹³⁵ a donc ouvert des perspectives et des manières d'analyser la complexité de la pratique scripturaire. Elle a permis l'analyse de nouveaux régimes d'écriture et cette dimension « non logocentrée » s'observe particulièrement dans le cas de la digipulation, dont le régime relève du « scripto-gestuel ».

En SIC, d'autres approches affirment cette permanence de l'écriture dans le numérique et le dialogue entre chercheurs est souvent heuristique. Nombreux sont les auteurs qui s'accordent à considérer l'écriture dans une perspective historique large, et à affirmer, à l'instar de Petit et Bouchardon que le numérique constitue fondamentalement une technique d'écriture :

Notre conviction, largement partagée, est qu'entre ce qui s'est joué il y a cinq millénaires, en Mésopotamie, et ce qui se joue aujourd'hui avec le numérique, il s'agit de la même longue histoire des techniques de l'écriture (2017 : 130).

La digipulation, sans être liée à un système de significations d'ordre linguistique, fonctionne, pour l'utilisateur, sur la base d'une unité signifiante et significative : la gestualité sur l'écran. Cette unité est opératoire pour la machine quand elle est actualisée, comme pour l'utilisateur qui l'interprète, à travers la lecture des « petites formes ». Les « petits gestes » sont en cela une modalité d'écriture qui relève du geste et non de la parole. **Le digipulateur (l'utilisateur qui touche l'écran) ne joue pas avec les « codifications » scripturaires standards, des formes, des lettres, des icônes, mais avec des encodages de gestes qui sont des équivalents d'écriture.** Si chaque forme et chaque gestualité font, en contexte, l'objet d'une interprétation par l'utilisateur, cette écriture n'a pas prétention à traduire

135. Citons également le projet d'Anne-Marie Christin, pour qui « l'écriture naît de l'image et, que le système dans lequel on l'envisage soit celui de l'idéogramme ou de l'alphabet, son efficacité ne procède que d'elle : telle est la thèse défendue dans ce livre » (Christin, 2009 : 7).

un acte verbal ou une pensée en langage articulé. L'écriture numérique n'inscrit pas une pensée, mais encode ces « petits gestes » sur l'écran.

C'est donc le mouvement qui compte pour la machine. Dit autrement, ce ne sont pas les formes sémiotiques qui priment dans l'action. Du point de vue du fonctionnement technique, proprement physique, c'est l'actualisation du geste qui est capté, sa bonne tournure, son intensité, son rythme, sa position sur l'écran. Alors qu'une « petite forme » qui serait « mal interprétée » par l'utilisateur, demeurerait opératoire, si le geste, lui, n'est pas bien effectué, la machine ne peut le décoder ou le lire. Il ne fonctionnerait pas. **De ce point de vue, les « petits gestes » sont une écriture qui repose sur du « scripto-gestuel ».** Le système opère donc la transformation d'un geste en unités discrétisées simultanément au contact du doigt sur l'écran. Toujours d'un point de vue technique, c'est donc une saisie et une traduction du geste en quelque chose tel que : « si cette procédure du doigt est actualisée, telle instruction doit se déclencher dans le dispositif et tel élément change d'aspect ou encore, un autre écran s'affiche ».

Le geste, c'est-à-dire la procédure kinésique réalisée sur la surface, n'est pas tracé sur un support, mais est capté et enregistré par la machine qui enclenche un programme en fonction de ce qui a été activé par la procédure réalisée sur l'écran. C'est une transmutation du geste qui déclenche une instruction et qui repose sur la reconnaissance de cette procédure kinésique. Le geste n'est pas transformé « par la machine ». Sa transformation est opérée par le système du code, qui repose sur un système d'encodage et de décodage, déterminé en amont de l'usage. Toute l'organisation des dispositifs matériels et logiciels préside à cela. **Ce transcodage s'effectue certes au niveau des actions de l'utilisateur face au dispositif matériel, mais sa logique et son organisation résident à un niveau supérieur, celui des industries du numérique.** Au lancement du dispositif, l'utilisateur assiste par exemple à des codifications qui se déploient à ce niveau supérieur, englobant, le niveau des grandes industries. Au moment d'ouvrir une application, le nom des constructeurs *hardware* et logiciels en effet souvent s'affiche (ils sont en tout cas rendus visibles). L'équivalent écriture de la digipulation n'est donc pas déterminé au niveau du dispositif, soit au niveau micro, mais au niveau macro de l'articulation entre ce qui peut être capté (du visuel, de l'électrostatique) et ce qui peut être mis en instructions.

La digipulation repose, pour conclure, sur de l'encodage de geste. Le terme « actualisation », plutôt que « réalisation », est alors plus fin pour évoquer et qualifier ce que fait l'utilisateur lorsqu'il digipule. Parler de « réalisation » laisserait penser que l'usage a sa part de créativité et de production dans le geste qu'il opère sur l'écran. Or, de façon effective, son action s'opère entre les cadres de la contrainte, de l'effectuation et de l'exécution.

Des gestes-outils d'écriture

L'anthropologie, avec Marcel Mauss (1934), a montré la technicisation du corps par l'être humain et sa capacité à transformer un geste en outil. Dans le contexte des écrans « tactiles », c'est plus précisément un outil d'écriture, et ce n'est pas une vue de l'esprit ou une métaphore : cet outil

demande, comme pour ceux étudiés par l'anthropologue, un apprentissage pour sa bonne effectuation.

Ce qui prime, dans l'écriture, c'est le « tour de doigt » à réaliser, le processus en action du tracé du doigt sur l'écran, c'est-à-dire le *ductus*. Le *ductus* est un concept « pour qualifier, dans l'écriture, le mouvement de la main » (Goody, *op. cit.* : 123). C'est la façon particulière qu'a la main de bouger au moment où elle écrit. Emmanuël Souchier explique ainsi que le *ductus*, répond à « l'ordre des traits qui rend compte des mouvements de l'écriture » (1993 : 13). Gerard Blanchard préfère même au terme de « trait » celui de « kinème », qui offre « d'insister sur la notion de mouvement indispensable à une meilleure compréhension du tracé de la lettre » (1992 : 91). Les « kinèmes » de l'écriture sont, pour le dire autrement, les gestes qui permettent l'inscription visuelle, graphique, de la lettre sur le papier, à partir du moment où la plume ou le stylo le touche. Ici, le tracé est justement entre le « trait » et le « kinème ». **Le *ductus*, « matrice gestuelle à la fois précise et transposable » (Jeanneret, 2007b : 82), est le mouvement par lequel l'utilisateur rejoint, dans son écriture, la communauté de personnes ayant en commun ce schème gestuel et reproduisant les mêmes mouvements représentables par des traits.**

La Figure 29 présente un schéma des « gestes courants » sur l'écran. Les flèches indiquent les mouvements que doit réaliser l'utilisateur. Ces mouvements dépendent du nombre de doigts sollicités et de la posture de la main. Il s'agit, sans en avoir l'air, de la formalisation du *ductus* de la digipulation. Il est quelquefois réduit à un petit point. Force est de constater que les kinèmes sont homogènes. À considérer le document, ce *ductus* est limité, standardisé, calibré.

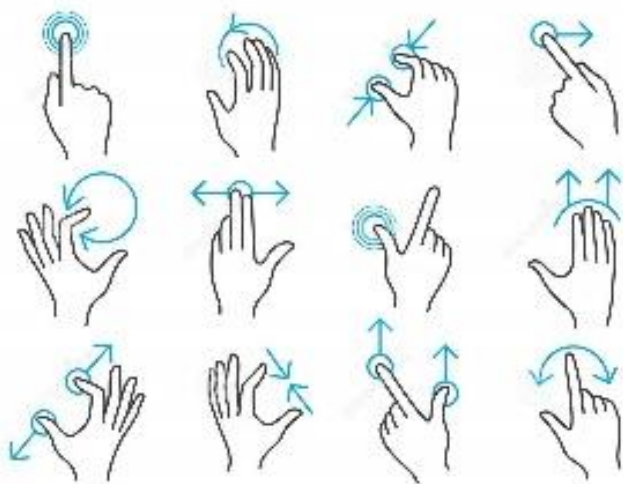


Figure 29. Le *ductus* des « petits gestes »

Ce *ductus* est saisi par les usagers. **La digipulation relève en effet d'un savoir-faire « infra-ordinaire » (Souchier, 2012b) que les entretiens font remonter.** L'écran fonctionne, pour eux,

sur la base des gestes et de leurs « bons » tracés. Une utilisatrice utilise comme qualification du tactile un « doux flottement de la main » (**TD**) pour préciser qu'il faut être minutieux dans la manipulation. Un autre utilisateur qualifie également l'écran de « délicat » et tente de préciser son rapport léger et fin à l'écran :

DG : On... on tapote plus ou moins délicatement en fonction de... peut-être de l'état d'usure de l'écran aussi.

[...] **DG** : Sur écran tactile, bah on, on scroll, c'est-à-dire qu'on fait des poussées du bas vers le haut, un peu appuyées euh avec le pouce pour faire défiler un écran... Plus ou moins rapidement. Et on valide une sélection en tapotant une zone précise.

[...] **DG** : Ouais, c'est une petite pression, une pression légère sur l'écran. Même pas une pression, hein, une... tu vois... [Silence] comment dit-on ? Un contact avec le pouce comme ça, tu vois ? [Silence] Après, en fonction de l'état de l'usure de ton téléphone, il faut appuyer plus ou moins fortement.

[...] **DG** : Ouais... ouais [silence], tu veux dire le... le geste, comment ça s'appelle ce que je fais ? Pareil c'est une petite pression sur le bouton qui désigne le déclencheur de l'appareil photo. Ce n'est pas un mouvement de gauche à droite, de haut en bas, c'est... [Silence] C'est un contact quoi.

Le travail linguistique opéré par DG pour approcher finement le geste par le registre du léger et du minuscule manifeste un effort de précision qui tente de décrire l'effort que lui demande la réalisation du geste. Une autre utilisatrice s'interroge sur la pertinence du verbe « tapoter » qu'elle emploie dans le discours, mais qu'elle met à distance :

BC : Oui, sur Insta tu n'as pas de choix... Ce n'est pas un... ? Tu tapotes. Ah si je crois que c'est dans une story de quelqu'un. Quand il y a plusieurs parties, tu tapotes pour passer de... pour voir la suite. Et sinon, pour passer la story de quelqu'un d'autre, il faut swiper [...] C'est ça ? Euh, bah je le fais nature... Enfin, comment dire, tu swipes quand tu veux passer la story de quelqu'un d'autre, mais si tu laisses la story découler naturellement, tu n'auras pas besoin de swiper...

[...] **IG** : Donc, comme geste des écrans il y a le like, tu as dit le like ce n'est pas tapoter ?

BC : Si c'est un tapotement, mais je ne dis pas, je « tapote ».

IG : Et alors, quand est-ce que tu dis « je tapote » ?

BC : Bah jamais ! Comme geste tu vois je « zoom », je fais le geste de zoom genre le pincement des doigts. Quand tu es sur Insta et que tu dois stalker quelqu'un... [...] « Je tapote », le verbe, vraiment tapoter, c'est pour expliquer aux vieux comment faire... je dis « Là Maman tu tapotes » et ça fait ça ! [Rires]

« Tapoter » est donc finalement un terme, pour elle, pertinent, car c'est un léger appui. C'est le terme qu'elle utiliserait pour décrire comment faire à un usager moins expérimenté. Pour décrire les différents gestes sur l'écran, les usagers interrogés font donc preuve d'hésitation (« un peu appuyées, euh avec le pouce ») et cherchent des termes et des adverbes précis. Ils ont recours à des termes physiques (« on scroll, c'est-à-dire qu'on fait une poussée ») et des adverbes pour moduler leur impression (« plus ou moins délicatement », « plus ou moins rapidement »). Cela manifeste une conscience diffuse d'un certain tour de doigt à acquérir et à produire, à réaliser, comme d'une spécialisation des gestes (sensible dans les précisions apportées par BC pour chaque geste). Leur recherche de précision pour requalifier toujours mieux les gestes et en saisir la finesse (taper, tapoter, appuyer légèrement, doucement...), rend sensible l'importance, de leurs points de vue, d'effectuer le « bon » geste. Étant entendu que ce « bon geste » est celui qui sera reconnu par l'écran.

Pour finir, une des utilisatrices a souligné n'être pas « habile » avec l'écran, ne pas « savoir » (c'est le terme qu'elle utilise). Dans cet extrait, elle évoque l'apprentissage de la technique qu'elle a dû faire. Elle souligne l'effort pour coller à la tournure que demande l'écran et qu'elle essaie de reproduire [1]. Elle précise que « c'est délicat » pour souligner que l'action requiert une adresse et une habileté des doigts : elle risquerait, à tout moment, de « rater ». À un autre moment, elle souligne l'effort que ça a été pour elle d'avoir le « bon » appui, notamment lors des premiers écrans tactiles [2]. Ici, elle exprime une forme de bricolage permanent avec les possibilités de l'interface, dont elle affirme ne pas comprendre toujours les propositions.

TD : Le tactile comme ça ? Je me rappelle... on m'a dit « tu n'y arriveras pas » ? **Je me rappelle, ça m'avait vexé quand même. Et au début, oui, c'était un peu comme... Enfin, je me suis dit j'avais l'impression d'avoir les doigts gourds** et je vais pouvoir y arriver. **Enfin, je me suis dit j'avais l'impression d'avoir les doigts gourds (je suis ?) gourde.** Tu ne connais pas l'expression ? Je veux dire que... tu vois les doigts gourds. Ça veut dire que je ne joue pas, j'avais l'impression d'avoir des grosses, pattes d'ours que je n'avais pas... Comment expliquer, en fait ? Je n'y arrivais pas du tout. Ils vendaient des stylos avec des petits bouts ronds. [...] J'en ai acheté un. Finalement, je l'ai perdu parce que j'en ai fait bon... Bref, peu importe, je me débrouille très bien maintenant là, mais je suis lente. [1]

TD : Je pourrais dire aussi que **je bidouille, je bidouille, je bidouille**, pour zoomer, etc. **Mais ce n'est pas évident. Il y a beaucoup de choses que j'ai et que j'ai... Comme mes enfants sont très, très doués. Tous ces trucs-là, mais ils ne m'ont jamais rien expliqué du fait que je suis seule.** Je me suis quand même... dans mon genre. Je fais des erreurs comme tu as vu tout à l'heure avec l'ordinateur, mais j'arrive quand, je fais quand même des choses ? [2]

TD souligne l'effort d'adaptation que lui a imposé l'écran tactile et qu'il continue de demander. Elle répète à plusieurs reprises faire des erreurs et elle utilise des procédés d'exagération pour faire passer cette idée. Le recours à l'expression « doigts gourds », qui l'amène à marmonner qu'elle se sent « gourde », condense le fait qu'elle fait des erreurs, qu'elle se sent les doigts littéralement engourdis, et même qu'elle se sent un peu bête face à cet écran. Alors que « gourds » est utilisé pour qualifier ses doigts, elle finit par s'attribuer l'adjectif, à moitié par autodérision, à moitié parce qu'elle semble se sentir vraiment en position d'infériorité face à l'écran. Le verbe « bidouiller », qu'elle emploie plusieurs fois, signale en outre la dimension matérielle du tactile, tout en insistant sur l'idée d'un savoir-faire. Elle exprime de la sorte le caractère d'outillage de la gestualisation pour se débrouiller et composer avec ce qui est imposé. Parler de « gestualité naturelle » ou « d'écrans intuitifs » se révèle donc tout à fait impropre. **De la même façon que le stylo ou la plume sont des outils d'écriture qui ont une matérialité et qui imposent une façon de les tenir (pour que l'encre s'écoule facilement, par exemple), les « petits gestes » demandent un savoir-faire pour leur effectuation**¹³⁶. À la différence toutefois qu'il y a des institutions pour l'apprendre (comme l'école), contrairement aux gestes d'interfaces tactiles pour lesquels chacun se « forme » par l'usage et qui, de ce fait, ne passent pas pour de « vrais » savoirs. Cela tend à expliquer pourquoi certains usagers se sentent, comme TD, un peu bêtes de ne pas y arriver : ils passent pour « naturels » et le social en général semble ne pas avoir de difficulté pour user des interfaces.

136. Nous reviendrons sur la *littérature* numérique dans le **Chapitre 12**.

Pour conclure, considérer la digipulation des interfaces tactiles comme de l'écriture, c'est donc s'intéresser aux propriétés aux transformations de cette dernière. Si les « petits gestes » reposent sur un principe d'encodage qui transmute le geste, et non la parole, en équivalents d'écriture, nous pouvons retrouver, dans ce geste scripturaire inédit, un certain nombre des caractéristiques propres à cet outil anthropologique. Cette écriture « scripto-gestuelle » outille différentes formes de communication, ce qui permet de poser une typologie de leurs opérativités.

2. Une diversité de modalités d'écriture

Réinscrivons à présent les « petits gestes » des applications mobiles dans une typologie plus large des « petits gestes » des écrans tactiles. Cela permet de faire affleurer la diversité des modalités d'écriture et les spécificités de la gestualité d'interaction avec les applications. Cette typologie cependant n'est pas hermétique et, entre les catégories, des formes de circulations et d'appropriations sont observables. Enfin, il n'y a pas de sens définitif pour chaque geste comme il y en aurait pour des mots : c'est dans l'actualisation, en contexte, qu'il s'élabore et se fixe.

Typologie des « petits gestes » en fonction de l'effectivité technique et sociale

À considérer le fonctionnement des écrans tactiles et en particulier des *smartphones*, quatre classes de « petits gestes » selon leurs cadres et leurs effectivités technique et sociale sont repérables. Il faut lier ces classes de gestes aux cadres de l'écran. Emmanuel Souchier (2012) énonce que toute activité qui vise un faire-faire des médias informatisés s'inscrit dans pas moins de quatre cadres, distincts et complémentaires : le cadre matériel (celui du *hardware*), le cadre système (du logiciel d'exploitation, iOS, Android ou Windows Phone principalement), le cadre logiciel et le cadre documentaire (qui sont ceux des applications du téléphone). L'activité de l'utilisateur s'inscrit toujours dans cet enchâssement de cadres. C'est-à-dire que l'activité dans le cadre documentaire est emboîtée dans celle du logiciel, elle-même encadrée dans celle du système et du téléphone. Les « petits gestes » traversent ces cadres : ils s'inscrivent, dedans tout en transgressant leurs limites. Mais aussi, l'utilisateur d'un *smartphone* alterne entre la digipulation du cadre du logiciel et celle de ses applications. Croisons ces différents cadres traversés par différentes classes de gestes avec le type de communication (être humain-machine ou interhumaine) qui est outillée afin d'avoir un élément pour comparer leur effectivité.

La première classe de geste correspond à l'ensemble des « petits gestes » permettant la gestion du dispositif. Ils sont liés à l'écran dans ses dimensions physiques ou éditoriales. Ces interactions ne comptent presque pas d'un point de vue scripturaire. **C'est le niveau zéro du « petit geste », qui met en route le système.** On en perçoit principalement trois. Le premier est le geste d'appui sur l'écran pour l'activer. Souvent en effet, quand le téléphone est pris en main, l'écran s'allume, détecte quelque chose avant même que l'utilisateur ait posé le doigt dessus, a effleuré l'un de ses boutons latéraux ou son bouton central. Ce geste active la machine et cette action est mise en signe sur l'espace de l'écran par son allumage. Allumer son *smartphone* — quelquefois, juste le saisir — opère

Chapitre 5

donc une mise en route du système et quelque chose, déjà, peut s'écrire pour la machine (par exemple, l'heure exacte de la saisie du téléphone, la géolocalisation). La moindre manipulation (au sens propre ici) de l'écran engage, de ce point de vue, toujours une intention de signification et une action, et cela au moins pour le dispositif¹³⁷ : « Le geste de la main est [...] toujours une action d'intelligence, à l'instar du geste d'écriture, qui est toujours déjà une activité signifiante. [...] Toute manipulation d'un objet numérique est toujours déjà un engagement et une production de signification » (Souchier *et al.*, *op. cit.* : 27).

Le second geste de gestion du dispositif est celui qui fait « passer d'un cadre à l'autre ». Dans iOS, le cadre système peut surgir, affleurer d'un « petit geste » de glissé vertical du doigt partant du bas de l'écran et en le faisant glisser jusqu'en haut. Il introduit une rupture dans l'usage de l'application pour proposer un raccourci vers les principales fonctionnalités du « cadre système ». C'est un passage qui se veut « sans douleur ». Il permet ce passage des cadres via le confort visuel d'une sémiotique du surgissement. Sur la capture ci-dessous (Figure 30), le passage d'un cadre à l'autre s'opère dans un glissement de l'écran par le fait de faire comme « remonter l'écran », comme s'il était enfoui dans les profondeurs du système d'exploitation et que l'utilisateur l'utilisait pour recouvrir, petit à petit, l'écran de l'application. Le cadre recouvert, lui, est flouté. Ce « petit geste » est un geste de navigation métaphorique d'un passage d'un espace à l'autre. Observant les usagers évoquer leurs applications, passer de l'une à l'autre pour les décrire, ou juste les montrer, force est de constater que ceux-ci traversent sans trop de difficulté ces différents espaces, aux énonciateurs et normes divers.

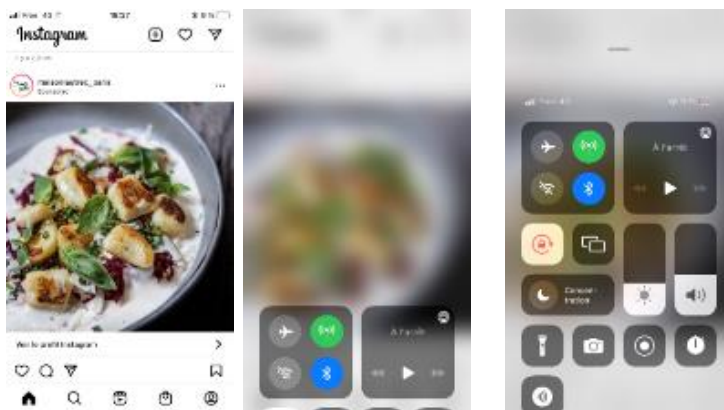


Figure 30. Glisser son doigt depuis le bas de l'écran, un « petit geste » qui permet de passer d'un cadre à l'autre
Captures réalisées le 22/02/2022.

Le geste du bouton central de l'iPhone relève de la même classe de geste. Dans iOS il sert, soit à déverrouiller son téléphone, soit à revenir au « cadre système », dans le menu principal. C'est

137. Ou encore : « Lorsque je mets en route et que j'utilise un ordinateur, j'agis par le truchement d'un instrument d'écriture, le clavier. Le degré zéro de mon action résidant dans le fait d'allumer le dispositif à partir de l'interrupteur "on/off", premier geste sémiotique d'activation de nos appareils du quotidien » (Souchier, 2012a : 89).

presque un « vrai » bouton qui se donne en tout cas des airs mécaniques. Il tend à disparaître, puisque de moins en moins de téléphones en sont équipés, et il a la même fonction que les deux précédemment évoqués.

Le second niveau de « petit geste » est celui qui outille une relation au dispositif, dans le cadre exclusif du système. Ces « petits gestes » « textualisent » (Souchier *et al.*, 2019 : 53), mettent en texte, les possibilités du logiciel avec une effectivité limitée. Ils sont bornés au cadre du téléphone, à un rapport direct avec la machine dans un contexte technique. Ce qui s'écrit avec eux, c'est la relation être humain-machine. C'est-à-dire qu'ils encadrent une activité de communication entre l'utilisateur et son téléphone. L'utilisateur peut avec eux, par exemple, effectuer des réglages, sélectionner des contenus, lancer un programme, appeler quelqu'un. Ce qui s'enregistre, ce sont les paramètres et les découvertes du système, directement dans la couche du système d'exploitation. Ces « petits gestes » sont ceux d'exploration d'un menu, de passage d'un écran à l'autre, qui n'ont pas ou peu d'effectivité en dehors du dispositif lui-même : ils écrivent dans le cadre du téléphone. La spécificité des gestes du système réside donc dans leur fonctionnement algorithmique d'une part, et dans leur « vécu » par l'utilisateur d'autre part. Ils « écrivent » dans le système, permettent de l'ajuster ou de l'utiliser pleinement.

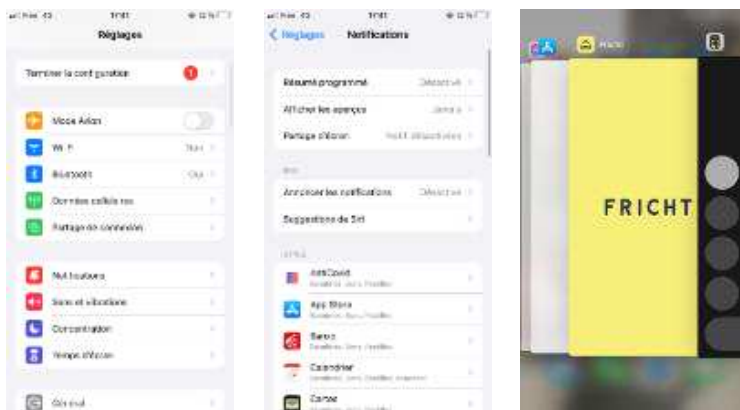


Figure 31. Le bouton et la navigation, les deux modalités de digipulation du téléphone
Captures réalisées le 22/02/2022.

Dans ce cadre, les « petits gestes » se limitent à deux actions. Ce sont soit des procédés de « validation », en tapotant sur des boutons pour choisir une proposition, ajuster un réglage, sélectionner un message à ouvrir, ou alors, ce sont des procédés de « navigation », qui font par exemple passer d'un écran à l'autre, d'une application ouverte à une autre, ou d'une photo à l'autre (Figure 31). Que l'activité de l'utilisateur se borne au *clic* et à la *navigation* était déjà le constat de Pascal Krajewski (2011) :

Devant un appareil, *homo technologicus* en est réduit, avec son seul doigt, à opérer selon deux uniques protocoles : le *clic* et la *navigation*. Le premier déclenche l'action inscrite dans

Chapitre 5

l'icône choisie, le second lui permet de faire son choix parmi l'ensemble des actions proposées par son appareil (11).

Devant une interface tactile, le *cliv* a, en théorie, disparu, mais l'utilisateur, lui, se retrouve bien toujours confronté face à cette l'alternative, entre la validation d'un bouton et la navigation dans les cadres du système.

Le troisième niveau est celui des gestes qui écrivent dans le cadre d'applications (natives ou non). Deux sortes de « petits gestes » peuvent ici être distingués. Une première classe outille une relation technique à l'application. Ils ont une effectivité dans son cadre, ils « textualisent » (Souchier, 2012a), à l'instar de ceux évoqués précédemment, la découverte du dispositif. Ils le font via des « petites formes » de boutons ou des procédés de navigation. Ils s'inscrivent dans le cadre de la relation à l'application, dans le cadre logiciel, comme dans les cadres système et matériel. Ces « petits gestes » sont les mêmes que ceux du système, mais s'inscrivent dans la gestion de l'application et dans son exploration. La Figure 32 montre quatre applications différentes. Dans ces cadres (Facebook, Le Monde, Vinted et Instagram), les « petites formes » standardisées de boutons et de navigation sont peu ou prou toujours les mêmes et pour certaines tirées du cadre du système iOS. Elles appartiennent à la « grammaire éditoriale » des sites (Candel *et al.*, 2012) et des systèmes d'exploitation, avec des formes spécifiques : menu hamburger, loupe pour chercher, enveloppes ou messages pour accéder à l'espace de messagerie, pastilles de notifications sous forme de ronds rouges, etc.

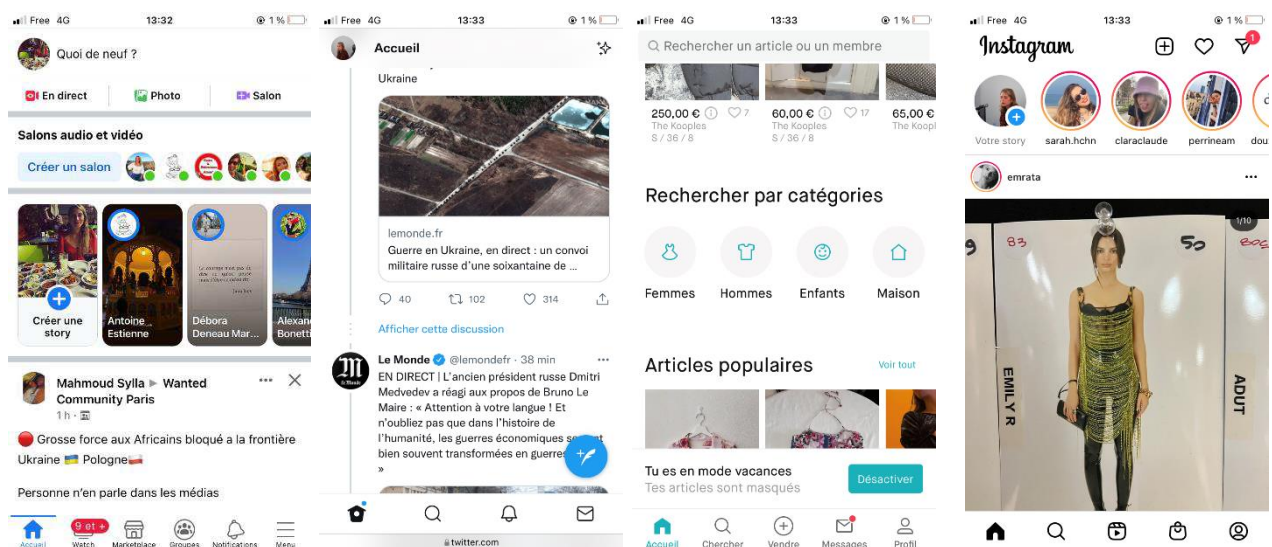


Figure 32. Les « petits gestes » de gestion de la relation technique au cadre logiciel
Captures réalisées le 01/03/2022.

Le niveau du « document », d'une application, propose enfin une dernière classe de « petits gestes », qui sont ceux qui outillent une action technique en vue d'une action sociale, de consommation de

loisir, de culture, etc. Leur effectivité dépasse le cadre de l'interaction avec le *smartphone*. Ce sont le plus souvent de « petites formes » à activer, qui ont un effet en dehors de la relation être humain-machine. Cela va de lire un roman, regarder une vidéo, prendre une photo, qui sont principalement des activités entre soi et soi, à échanger avec quelqu'un, déclarer apprécier un contenu, acheter un produit, qui sont des activités entre soi et le monde, et soi et les autres. Les « petites formes » s'inscrivent alors dans un projet de communication qui dépasse la machine. Ce projet peut se concrétiser en dehors des cadres du *smartphone* et engager, par exemple, une communication interhumaine. Cette catégorie de gestes « textualise » (Souchier, 2012a) les pratiques sociales, les pratiques de consommation, de *monitoring* de soi, à l'aide de formes de cœurs, de commentaires, de partages, etc. Ces « petits gestes » écrivent au niveau du cadre du logiciel, produisent de la donnée sur l'action, mais aussi dans le cadre du système et du matériel. Ils sont spécifiques au niveau du document.

Pour conclure, les deux dernières catégories de « petits gestes », ceux qui outillent des activités au sein du cadre de l'application, sont les plus chargées en intensité et en effectivité. Ils condensent, par le jeu des cadres de l'écran, la typologie des « petits gestes », depuis le geste d'activation jusqu'à la mise en forme des pratiques de la vie humaine. Ces pratiques ont en effet une incidence sur la vie sociale que n'ont pas les « petits gestes » des cadres système et matériel¹³⁸.

Terminons en complétant l'ébauche de chaîne opératoire avancée précédemment : doigts — écran — *bits*. Cette chaîne pose en centralité la transmutation du doigt/du geste, par l'écran, en données binaires. Elle est toutefois limitée. Pour la compléter, considérons d'une part le rôle du programme, et d'autre part, ce qui a lieu avant et après, ce que le *bit* engage et produit, soit les effets de son activation. Cela donne la chaîne suivante : **lecture — doigts — écrans — signal — donnée — bits — retour d'information — lecture — doigts**, etc. La lecture encadre en effet l'activité d'écriture, la met en marche et la finalise par l'interprétation des *feedbacks* à l'écran. Nous avons également rajouté, au niveau des *bits*, une dérivation. C'est que, à ce niveau-là, le programme peut être composé soit d'unités purement binaires (des *bits* tels que I/O), soit d'entités quantitatives (des nombres, des digits). Ces dernières sont certes réductibles aux premières, mais sont traitées d'une façon différente sur un plan logique. C'est donc dans l'espace entre les données et les bits que tout se joue, et que l'activité sera effectivement comprise. Voyons à présent comment, au sein de cette typologie, les modèles de gestualités circulent.

138. Le choix de s'intéresser aux « petits gestes » des applications numériques relève de ce point de vue d'un intérêt pour les enjeux de « textualisation » (Souchier, 2012a) des pratiques sociales des médias informatisés. C'est-à-dire des relations interhumaines médiées par les médias des industries du numérique. Les applications usuelles proposent des modalités d'écriture spécifiques qui s'inscrivent en dehors du téléphone. Cet enchâssement de cadres permet ainsi d'observer plusieurs classes de gestes, où les dernières condensent les attributs des premières et les dépassent en termes d'effectivité.

Des réemplois, des détournements et des appropriations

Les industries du logiciel, en développant les interfaces, ont posé les premières normes techniques et sémiotiques de développement. Elles encouragent, de façon très injonctive, les designers à les réemployer à leurs tours. Le phénomène inverse est également vrai : il peut arriver que le cadre système reprenne des « petites formes » développées par des interfaces particulières. Les catégories, au sein de la typologie, ne sont donc pas hermétiques.

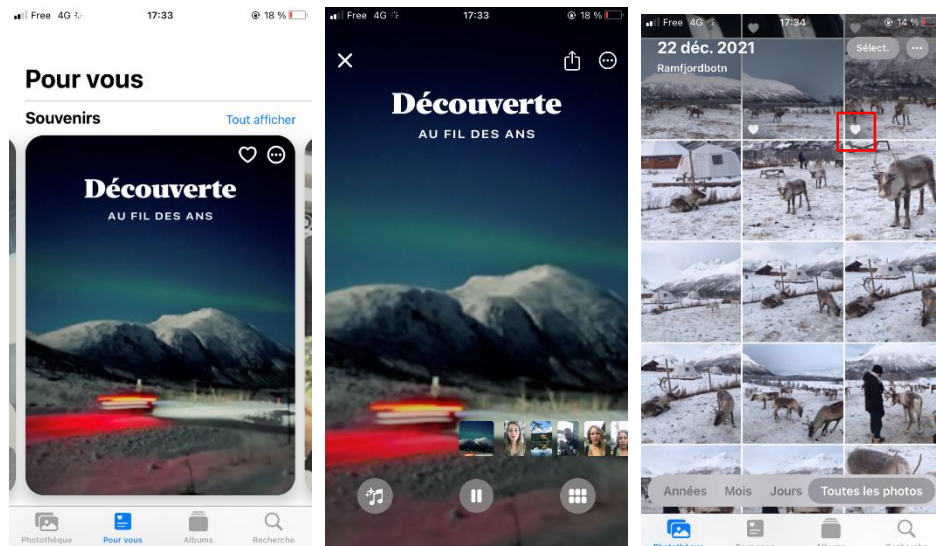


Figure 33. L'espace photo de l'iPhone, un lieu où se retrouvent des « petites formes » standardisées des applications
Captures réalisées le 22/02/2022.

L'utilisateur peut d'abord retrouver des « petites formes » usuelles du cadre système et des « gestes formels » dans les interfaces des applications. Cela n'est pas un hasard : les concepteurs d'applications se réfèrent aux modèles produits par les concepteurs des systèmes d'exploitation, qui eux-mêmes réemploient la « grammaire » standardisée du web contemporain. Au fil du temps, le cadre système d'iOS a lui aussi évolué. Au sein du cadre logiciel se retrouvent certaines « petites formes » typiques des applications dans le cadre de réemplois et de déplacements qui ont des effectivités un peu différentes. **Cette circulation des formes explique la tendance des usagers à décréter que deux procédures gestuelles, en apparence identiques, se distinguent tout à fait.** L'espace de photothèque (Figure 33) d'iOS propose par exemple les « petites formes » des réseaux sociaux usuels. Dans les captures suivantes, il y a plusieurs fois la possibilité d'activer un cœur (encadré en rouge sur la figure) pour donner un statut particulier à un contenu. Nous supposons (sans pour autant pouvoir l'affirmer tout à fait) que ces interfaces sont inspirées de celle de Facebook qui a normalisé le *like*. Présent dans le cadre logiciel, le « petit geste » de *like* perd cependant en intensité : sa fonction n'est plus de « déclarer » aimer, mais d'enregistrer. La validation

du cœur enregistre une préférence, mais celle-ci n'a pas d'effectivité en dehors de la relation au dispositif¹³⁹.

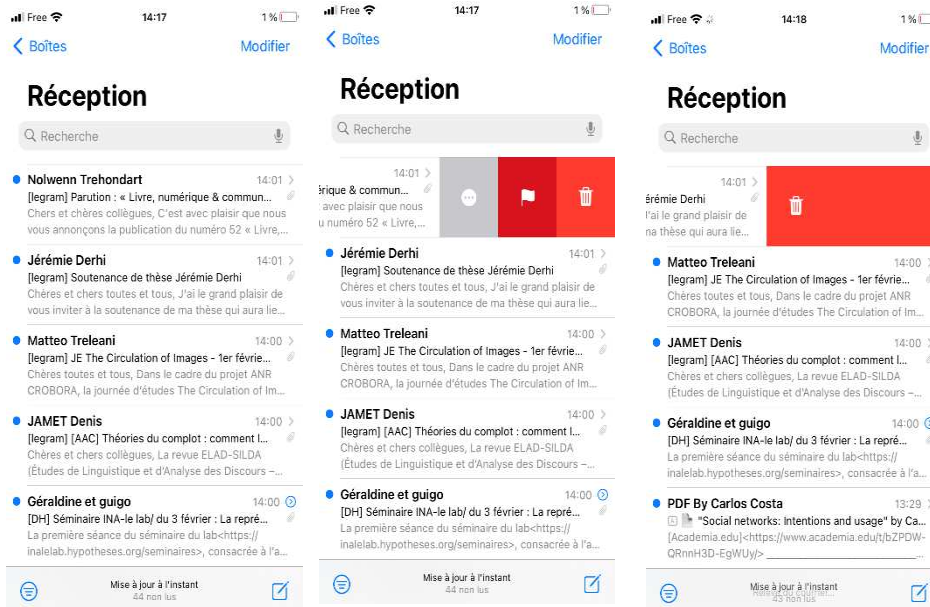


Figure 34. Les mails dans iOS, des valeurs attribuées aux côtés qui rappellent la gestion des cadres de Tinder
Capture réalisée le 02/01/2023.

Certaines interfaces d'iOS font également un usage singulier de la gestion des côtés latéraux de l'écran. L'utilisateur peut faire une gestion de certains contenus (photos, messages, e-mails, contacts...) par des « raccourcis » d'écrans qui sont des « raccourcis gestuels ». Par exemple, lorsqu'il « tire » un e-mail vers la droite ou vers la gauche en l'accompagnant du bout du doigt, des possibilités de gestion apparaissent (Figure 34). Ce type de gestion se retrouve dans la gestion des textos et également dans le système d'Android.

Ou encore, toujours sur iOS, lorsque l'utilisateur reçoit un ensemble de photos avec iMessage, celles-ci sont présentées « en paquet », les unes au-dessus des autres (Figure 35), comme un jeu de cartes. L'utilisateur peut les faire glisser, voir la suivante, qui se voit déjà en transparence. Dans ces deux exemples, c'est l'influence discrète de Tinder et de son *swipe* qui se donne à voir, mais ce « petit geste » est comme déchargé de son intensité. Il sert à opérer une gestion d'un contenu, voir à le visionner de façon agréable, et non à qualifier quelqu'un en vue de le rencontrer ou non.

139. C'est le cas du *favori* et du *like*.

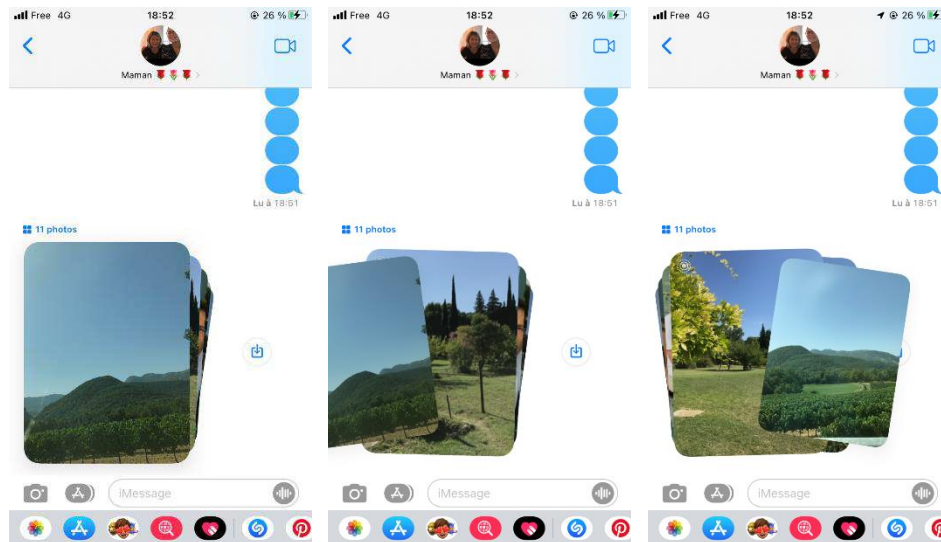


Figure 35. Recevoir du contenu photographique par « paquets » sur la messagerie d'iOS, un petit tas qui rappelle les profils sur Tinder

Capture réalisée le 23/02/2022

Rappelons que le « petit geste » typique de l'application de rencontre Tinder a, dans l'application initiale, une effectivité haute : c'est un « petit geste » qui écrit dans tous les cadres et qui « textualise » la rencontre sociale (Souchier, 2012a). Toutefois, dans les cadres du système, il est limité à la relation être humain-machine, il devient un outil de gestion et de présentation. Il perd en intensité, tout en conservant une charge ludique. Une utilisatrice l'exprime très clairement au sujet du *swipe* de Tinder et du glissé dans Snapchat :

BC : Je dirai que ce n'est pas pareil que le *swipe* de Snap

IG : Pourquoi ?

BC : Bah sur Snap c'est juste.... ? Euh... Que tu veux utiliser une... comment dire... c'est pour faire une autre action ? **Mais ça n'a pas de... ça n'a pas ? De répercussions sur ton profil ou ton feed ou quoi que ce soit.** Mais il y a plein d'applications qui sont... Tu sais qu'elles sont réparties en plusieurs catégories. Un menu ! Et aussi pour naviguer sur un jeu.

IG : Et ça, tu dirais que c'est un *swipe* ou un *scroll* ?

BC : Non, c'est ça, je dirai que **c'est un *swipe*. Bah *swipe*, ce n'est pas... quand on dit « *swiper une vitre* », en anglais, pour nettoyer ?** Du coup, ça me paraît plus naturel que *scroller*. *Scroller* je ne sais pas ce que ça veut dire. Je ne sais pas si ça vient... si ça veut dire quelque chose... Si on peut utiliser dans la langue sans faire référence à l'écran, alors que *swipe* c'est juste...

IG : Du coup, le *swipe* qui permet de passer d'un menu à l'autre et le *swipe* de Tinder sont différents ?

BC : Le geste et le geste est le même, mais ça n'a, pas du tout les mêmes répercussions. Et aussi le *swipe* de Tinder, tu le fais consciemment. Alors que quand je *swipe* dans un menu, je n'y pense même pas.

IG : C'est-à-dire ?

BC : Bah comme il n'y pas de... D'action liée au *swipe* presque... alors que sur Tinder tu hésiterais presque...

BC explique que, dans le cadre de la relation de digipulation d'une carte (action technique) en vue d'une rencontre (textualisation sociale), le geste est bien plus chargé. Elle oppose le geste de glisser sur Snapchat de celui dans Tinder en termes de geste qu'elle fait de façon consciente et concentrée, qu'elle oppose à un geste qu'elle fait de façon naturelle, en étant potentiellement distraite. Elle

insiste également sur les « répercussions » ou les effets que peuvent avoir ces gestes. Les deux gestes s'opposent du point de vue de leurs implications et de leurs effets concrets. D'autres utilisateurs interrogés se sont également opposés à l'idée que le *swipe* de Tinder est identique à celui qui, dans iOS, permet de passer d'une photo à l'autre.

En somme, les « petits gestes » sont amenés à circuler entre les cadres et les écrans. Leur circulation réalise leur stabilité, tout en confirmant leur élasticité. C'est-à-dire que, lorsqu'un « petit geste » spécifique est employé, il garde une forme générale identique au geste dont il est tiré, tout en s'adaptant au contexte dans lequel il est déployé. Dans certains contextes, certains gestes ont une force d'effectivité très haute tandis que dans d'autres, ils sont limités à la gestion du logiciel. Par exemple, le geste de glissé latéral peut aussi bien valider un paiement, transférer de l'argent, envoyer un message que passer d'un écran à l'autre. Les usagers ont développé une bonne sensibilité aux variations des « petits gestes ». Ils passent d'un cadre à l'autre, d'une pragmatique à l'autre, sans trop d'embûches. Cette plasticité est liée à au fait que le sens de l'activité de digipulation s'élabore dans son actualisation.

Un sens formel qui s'élabore dans l'action

Il n'y a pas de sens fixé dans un geste. S'il y a des gestes standards, c'est dans l'actualisation de la gestualité qu'un « petit geste » prend sens. C'est pourquoi le concept de « sens formel » permet de décrire ce phénomène de signification dans le processus de lecture-écriture (de *lettrure*). Pour la machine, c'est bien différent : le geste n'acquiert pas de signification, seule sa bonne effectuation est encodée, comptabilisée.

Pour l'utilisateur, le sens de l'activité s'élabore à l'articulation de deux interprétations préalables. Le sens du geste à l'écran dépend du sens qu'il attribue au « petit geste » technique qu'il opère et de celui qu'il attribue à ce même « petit geste » dans le scénario social ou de consommation de l'application¹⁴⁰. En fait, le sens des « petits gestes » dépend pour l'utilisateur, du point de vue de leurs significations, plus des « petites formes » qui les composent et moins du sens de la « forme gestuelle » (Candel, 2017) qu'il effectue. **Ces formes sémiotiques et gestuelles ont une signification qui repose sur leur usage récurrent, mais qui procède surtout de leurs actualisations, en contexte.** C'est-à-dire que leur sens trouve sa source dans leurs mobilisations dans les énoncés concrets que sont les communications numériques.

Les « petites formes » qui composent la face scripturale, visuelle de l'écriture, fonctionnent sur un double plan de signification : celui de l'interface et de la procédure gestuelle à effectuer, de l'activité technique à réaliser ; et celui du sens de l'activité, technique, sociale et culturelle, de consommation qu'elle outille. **En cela, le « petit geste » est le lieu d'une double interprétation pour l'utilisateur, qui doit ajuster la proposition de l'écran avec le scénario global de l'application.** De ce point de vue, il fonctionne sur un plan métasémiotique. D'après les catégories du plan de l'expression et

140. Rajoutons le contexte général, l'entour, de son intention. Ce dernier aspect sera abordé dans le chapitre suivant.

de l'exprimé (Hjelmslev, 1971), le « petit geste » contient deux plans. Le « plan de l'expression » est celui de la forme technosémiotique, iconique, à activer sur l'écran, tandis que le « plan de l'exprimé », c'est son contenu, sa signification dans l'application donnée. Illustrons cela à partir de la déclinaison de trois « petits gestes » typiques. Nous analyserons pour cela la forme du cœur à activer tel que figuré et mis en usage dans plusieurs applications, puis, nous nous intéresserons au bouton « faire un commentaire » de l'interface de Facebook ainsi qu'à celui de défilement horizontal. Nous partons de la « structure métasémiotique » telle que l'a reprise Sémir Badir (*en ligne*).

- Dans la catégorie « plan de contrôle », on retrouve les deux formes, gestuelles et sémiotiques, nécessaires à l'identification, pour l'utilisateur, d'un « petit geste ».
- Dans la catégorie « sémiotique-objet », on retrouve la ou les façons dont le social a l'habitude de désigner le « petit geste ». On reprend ici les synonymes et significations interprétables, possibles, et données par les usagers lors des entretiens.
- Dans la catégorie « plan d'expression », on retrouve la signification du « petit geste » dans son application technique.
- Dans la catégorie « plan de contenu », on retrouve le ou les sens attribué(s) au « petit geste » dans leur dimension sociale, d'après les discours sociaux et l'expérience empirique autour de ces « petits gestes ».

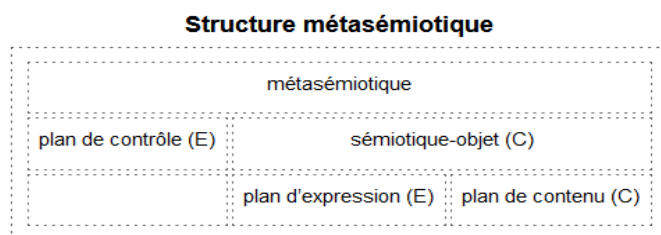


Tableau 1. La structure métasémiotique, d'après Sémir Badir

<i>Tap</i> + cœur Dans Tinder pour un profil	<i>Liker/swiper</i> à droite/gauche	
	Garder ou jeter un profil	Valider une personne Déclarer l'apprécier Vouloir engager la conversion « Couper des arbres dans une jungle » « Passer les produits d'un supermarché... »
<i>Tap</i> + cœur Dans Instagram pour un contenu	<i>Liker/j'aime</i>	
	« Conscription » ¹⁴¹ à un contenu	Valider un contenu Déclarer apprécier un contenu

141 « Les dispositifs du Web contemporain multiplient les conscriptions des noms et d'effigies d'internautes au sein de listes et de mosaïques automatiquement générées (Gomez-Mejia, 2011, 2016). De la sorte, ils favorisent la possibilité de voir son nom écrit

		Vouloir enregistrer un contenu, un compte, une thématique « Vouloir affiner son algorithme » « Vouloir signifier à quelqu'un qu'on a aimé pour lui faire plaisir... »
<i>Tap</i> + cœur Dans Vinted pour un produit	<i>Liker</i> /j'aime	
	« Conscription » à un contenu	Enregistrer un contenu pour plus tard « Suivre le prix d'un contenu... »
<i>Tap</i> + bulle Dans Facebook pour un contenu	Commenter	
	Ouvrir la possibilité de produire du texte affilié à un contenu	Donner son avis Réagir Commenter « Ouvrir une tribune... »
Glissé latéral Dans Facebook dans le fil d'actu	<i>Scroller</i>	
	Faire défiler un fil d'actualité	Naviguer dans un fil d'actualité Dérouler un <i>feed</i> Se perdre...

Tableau 2 Application de la structure métasémiotique à trois « petits gestes » usuels dans des applications quotidiennes

Pour le *like* de Tinder, par exemple « sélectionner un cœur » est associé à une activité sociale, « valider/déclarer vouloir rencontrer une personne ». Pour celui d'Instagram, le plan de l'expression reste le même : « valider un cœur », tandis que le plan de l'exprimé est propre au contexte d'Instagram : « valider un contenu, déclarer l'approuver »¹⁴². Ce même plan de l'exprimé se décline ensuite selon les personnes, les situations, les contextes. **L'interface donne un sens général, et chaque utilisateur ensuite, selon sa personnalité ou le contexte (ou les deux), en colore le sens à sa façon (c'est ce que nous avons voulu rendre sensible avec l'usage des guillemets).** Ces deux plans permettent de distinguer une double activité d'interprétation (du contexte technique et du contexte social), ainsi que les éléments qui infèrent dans l'interprétation et les contraintes de la situation.

D'un côté, le plan de l'expression (la « petite forme » sémiotique elle-même, et le geste pour l'activer) est encadré par des normes de développement qui relèvent des « bonnes pratiques » et d'une grammaire standardisée : il est univoque. Ces formes sont employées dans le discours, les

ensemble avec un acteur tiers partenaire en quête de clientèles et d'audiences. Les plateformes qui recensent systématiquement des listes de noms d'individus ayant « aimé » ou « partagé » un contenu en ligne en sont un bon exemple. En ce qu'elle nous invite à « nous écrire ensemble » par le truchement des boutons « like » ou « partager », l'industrialisation de la conscription soulève un enjeu de taille en termes d'identité et d'identification. Animée par des « opérateurs de conscription » (É. Candel et G. Gomez-Mejia, 2013, 2017), cliquables et omniprésents, générateurs de notifications, l'intrigue ordinaire du web s'apparente aux questions « qui s'écrit avec quoi ? » et « qui s'écrit avec qui ? ». D'un point de vue symbolique, les assemblages des « noms conscrits » produisent des effets de sens qui oscillent entre synoptisme et appartenance, synchronies et rites, sympathies et intertextualités (Gomez-Mejia, 2016). D'un point de vue économique, le nombre de conscrits (fans, followers, individus ayant aimé, partagé...) devient conventionnellement un indicateur de performance » (Souchier *et al.*, 2019 — glossaire entrée « Conscription »).

142. Faisons la même chose en mettant en perspective le geste de glissé latéral qui, dans le cas d'une forme de carrousel fait passer des photos sur fond d'un écran stable, et qui, dans le cas de la catégorie « story » d'Instagram fait passer d'un écran à l'autre

actions sont nommées par les formes qui les actualisent : je « *like* », « j'enregistre », j'appuie sur le « bouton », je « *follow* »/je « suis » sont revenus régulièrement dans les entretiens. Cela manifeste une intériorisation et une incorporation, par l'utilisateur, de ce plan de l'expression des dispositifs mobiles. D'un autre côté, le plan de l'exprimé et sa substance dépendent de nombreuses dimensions dans lesquels s'actualise le « petit geste ». Il dépend par exemple du contexte, de l'application, ou encore de l'état d'esprit de celui qui actualise le « petit geste » : il est plurivoque. **La propriété principale de cette écriture est cette dimension contextuelle : le plan de l'exprimé varie, en fonction des applications et des usagers, des moments d'usage, etc.** Ce plan de l'exprimé est un enjeu important pour les concepteurs : il doit être à la fois reconnaissable, compréhensible, mais aussi, avoir une forme d'expression inédite que l'utilisateur peut s'approprier.

Certaines pratiques de bricolage par les usagers au sein des plateformes infléchissent également le plan de l'exprimé du « petit geste ». En bricolant et détournant certains gestes, tels que le *tap*, le *swipe* ou le *scroll* (Figure 36) des usagers en infléchissent le contenu. Par exemple, sur son profil Instagram, le compte des Hotels Mercure a détourné le sens du *glissé vertical*, dans les *stories*, à des fins narratives. Alors que le geste permet, dans ce format, de suivre un lien, ici, le fait de glisser son doigt verticalement sur l'écran propose de « faire avancer l'histoire ». Le compte infléchit par cette occasion le sens du « petit geste ». **Selon les contextes, les « petits gestes » se prêtent donc à une réinvention sémantique.** Les usagers le savent. Autre exemple, le geste de *tap* qui permet de passer d'un contenu à l'autre au sein d'une même *story* (d'un même compte). Ce geste est également approprié pour suivre l'évolution d'une situation. Ici, il se prête facilement à l'activité de suivre la réalisation d'un flan. Le geste d'appui sur l'écran, le plan de l'expression est usuel (passer un écran), celui de l'exprimé en revanche se décline en « poursuivre la découverte » puis en « poursuivre l'histoire » et « faire un flan ». Certaines initiatives essaient, de cette façon, de remettre du sens dans les fonctionnalités standardisées.

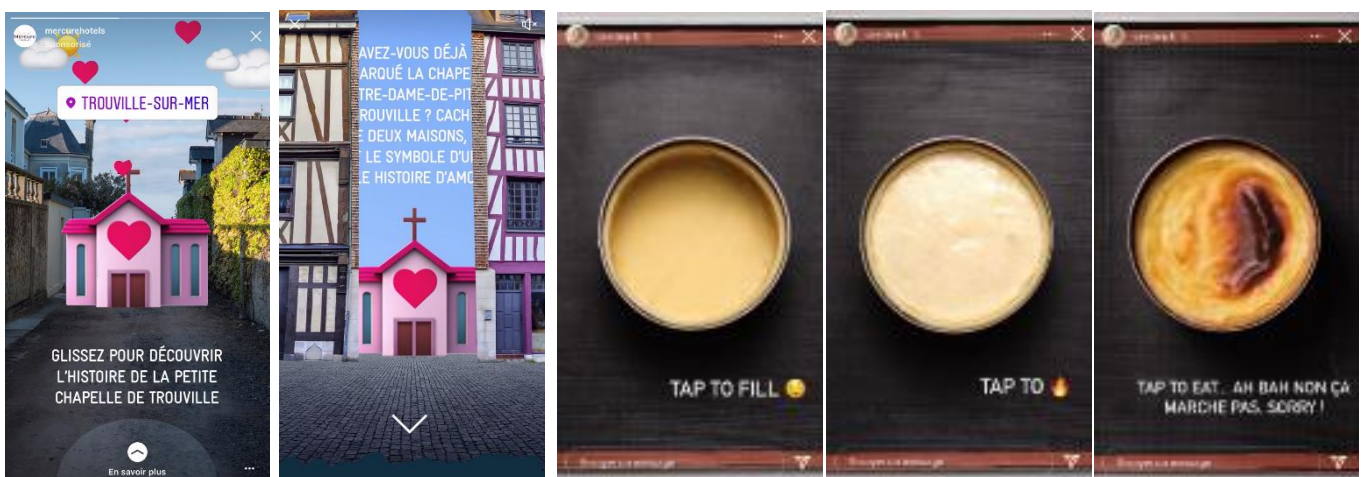


Figure 36. Captures d'écran de bricolage de sens de la gestualité sur le compte des Hotels Mercure et d'une utilisatrice. Captures réalisées les : 05/05/2018 et 08/04/2021.

Ces différents bricolages ne changent pas les « petits gestes ». Le sens technique (le plan de l'expression) reste le même (passer d'un écran à l'autre). Les « petits gestes » ont ici comme un supplément de sens, sur le plan de l'exprimé et, finalement, un supplément de substance. Dans ces bricolages, ils ne sont pas déchargés de sens, mais gagnent au contraire un surplus de sens. Ils sont plastiques et élastiques sur le plan du contenu.

L'approche métasémiotique des « petits gestes » permet d'expliquer pourquoi le sens de l'activité n'est pas intrinsèquement dans le « petit geste ». Ce sens s'élabore plus particulièrement dans le tressage des différents éléments qui composent cet objet : la « petite forme » sémiotique, le geste pour la réaliser et son contexte de déploiement. Ce n'est qu'actualisé par l'activité de l'utilisateur, que le sens du geste peut se déployer. Ce sens est contraint par les pratiques antérieures et les choix éditoriaux des concepteurs. Finalement, les « petits gestes » sont des gestes de lecture et d'écriture qui se déploient dans l'usage, sur plusieurs plans de signification. Voyons le processus de *sémiose* opéré par l'utilisateur.

3. Un geste de *lettrure* qui fonctionne sur plusieurs plans de signification

Les utilisateurs ne sont pas qu'écrire avec les « petits gestes », ils lisent, ou interprètent, leur action. En redonnant une place à la face sémiotique de l'écriture, l'étude des écrits d'écran a en effet ajouté, aux approches scripturaires du code, le processus de lecture au numérique. Cette théorie s'inscrit dans une approche de la lecture non restreinte au texte d'écriture de la parole, à la suite, par exemple, des travaux sur les dispositifs graphiques d'Annette Béguin-Verbrugge qui définit la lecture en ces termes :

Le processus de lecture donne vie à des signes dans des opérations qui les mettent en jeu simultanément et en interaction. La lecture peut ainsi être considérée comme un processus de *sémiose* au sens où l'entend Pierce, c'est-à-dire une chaîne dynamique de représentations, impliquées les unes par rapport aux autres et génératrices d'inférences dans l'esprit du lecteur (2006 : 13).

C'est-à-dire que, en situation d'interprétation de différents signes sur l'écran, l'utilisateur est en constante activité de lecture, puisqu'il est toujours en train de les interpréter (Souchier *et al.*, *op. cit.*). Les processus cognitifs engagés dans la digipulation sont donc ceux de la lecture au sens sémiotique. C'est un processus de lecture de l'interface et de ses formes, qui passe par l'interprétation des différentes formes sémiotiques activables.

L'utilisateur interprète en fait les formes et les propositions de l'écran. Il tire une interprétation et attribue un sens au « petit geste » qu'il réalise. Ce sens repose sur plusieurs piliers et c'est dans l'action qu'il s'élabore. D'un côté, l'interprétation de ces gestes, par les usagers, les transforme en énoncés à la première personne, de l'autre, cette interprétation repose sur des procédés typiques de « l'intertextualité » (Kristeva, 1969) qui les transforment en texte. Certaines pratiques propres au design d'interface et dans la manière de mettre en forme le texte permettent d'aiguiller le sens.

Des processus de sémiologie qui transforment les « petits gestes » en énoncés

L'interprétation, par l'utilisateur, de son action vise à saisir ensemble la forme sémiotique et la forme gestuelle : c'est dans sa globalité que le geste est compris. Le « petit geste » est interprété selon le geste et la forme sémiotique qui le composent, et l'un donne peut donner, selon les situations, plus d'informations que l'autre. Rajoutons que le test empirique prévaut. Un premier principe mérite en effet d'être souligné, c'est celui de l'essai et de l'activation : les utilisateurs quand ils ne comprenaient pas une forme, n'ont pas hésité à cliquer dessus pour essayer de comprendre. Analysons le processus de *sémiologie* de l'utilisateur.

La découverte de l'application Mapstr¹⁴³, lors des entretiens, a engagé les utilisateurs interrogés à mettre des mots en même temps qu'ils comprenaient la proposition d'un nouvel écran. Ils ont manifesté un intérêt pour les formes sémiotiques connues et reconnues et, s'appuyant sur leur expérience de l'écran, étaient en mesure de leur attribuer un sens sans l'activer. Ils ont ainsi verbalisé un processus interprétatif qui s'appuie sur des connaissances antérieures. **La démarche a révélé que la lecture fonctionne d'abord sur un principe de reconnaissance et d'identification.** Dans la pratique, ces principes sont présents sous les atours de la naturalité et de l'implicite. Un aller-retour interprétatif entre les différentes interfaces et formes emmagasinées dans leur « encyclopédie sémiotique » propre (selon les termes d'Umberto Eco) a ainsi souvent permis à l'utilisateur, pour une situation donnée, de comprendre à quoi il avait affaire. Cette *sémiologie* passe par la reconnaissance de signes et de gestes connus.

Par exemple, certaines « petites formes » standardisées et avec elles des « formes gestuelles » sont quasiment essentialisées et naturalisées dans le discours utilisateur :

DG : Donc là j'ai un menu, je regarde ce qui se passe... il y a un onglet avec trois marques en général dans la conscience collective de navigation, ça représente un menu... actuellement ouvert. **A priori,** c'est un truc de bouffe.

L'utilisateur pose une relation d'identité entre la « petite forme » de hamburger et la notion de « menu » qui lui permet d'en tirer une connaissance *a priori* de sa fonctionnalité. Le même utilisateur manifeste ensuite une recherche active des formes connues, comme cela est sensible dans les passages en gras qui soulignent la naturalisation de ces « petites formes » dans le discours d'utilisateurs différents, aux pratiques diverses :

DG : Je *scroll* pour voir ce qu'il propose. Il y a écrit 300 adresses, préférés, restaurants, brunch, club, tourisme italien. Donc pour voir ce que ça dit, amis, *home*, rejoindre Mapstr Club. Donc, bah là, **ça ne me dit rien donc je fais la croix pour fermer, j'appuie sur la croix pour fermer le menu, je vois... Il y a.... Il y a un système de bouton à enclencher « carte » ou « liste » apparemment je suis sur carte. Qu'est-ce qui se passe si je fais glisser ? Ah merde... On peut faire glisser un bouton donc, de carte, on passe en mode liste.** Et pareil ça me fait amener sur un menu où je *scroll*, qui propose plusieurs..., plusieurs choix. **C'est beaucoup de *scrolls* ».** [1]

143. Lors des entretiens, toute une phase a consisté à leur demander d'utiliser, sur iOS, l'application Mapstr qu'ils ne connaissaient pas. Nous leur avons demandé de commenter leur activité.

AH : Et ensuite, on a **aussi un peu comme... comme Instagram ou Facebook**, on a... hm **trois catégories**. On a une catégorie à la une, une catégorie qui s'appelle « catégorie » [rires] et une catégorie qui s'appelle Ville. Et la une, **on va se mettre** dans « à la une »... on va avoir toute une sélection de... De restaurants ou de bars qui sont susceptibles de nous intéresser, toujours. [2]

TD : J'ai tapé sur... **un truc** [...] Autre lieu à voir autour... modifier les autres lieux sans cette avenue. J'y vais demain, avenue Ledru-Rollin. Bon, « **y aller** », **ça, je sais faire**. Parce que souvent, **quand j'ai un rendez-vous dans un endroit que je ne connais pas, « je fais : y aller »**. Le métro [...] What else ? Bar, bar... C'est quoi ? Ça fait ce que c'est à essayer. Brunchs, recommandés aussi, site web. Ça propose à mon avis, des restaurants dans un quartier branchouille. Trois relations ont vu ce lieu, café, goûter...

[...] **TD** : Moi **je sais faire des trucs comme ça, mais je le fais avec Google**, par exemple. Je vais demain à un resto qui s'appelle Un singe à Paris qui, paraît-il, est très bien. [...] Mettons qu'on se soit donné rendez-vous direct au restaurant, je taperais un singe à Paris, ils me mettraient 10, rue Patates. N'importe quoi, **je taperai et juste après et je ferais une petite flèche s'y rendre par. Je ne sais pas quoi d'une petite... une petite icône**... Ah et là, il dirait qu'il fallait que je prenne, que je prenne le métro... leur dise que j'ai eu à prouver alors que je prenais, je ne sais pas quelle ligne. Il faut que j'aille à Oberkampf, je ne sais pas quoi, tout ce que je veux dire. **Donc je fais ça avec Google, voilà**. [3]

Dans ces extraits, les usagers se réfèrent à des « petites formes » et à des situations qu'ils connaissent par ailleurs pour leur attribuer du sens. Ils établissent de la sorte des ponts entre les plateformes, où certaines constituent des références. La façon déterminée avec laquelle ils opèrent ces analogies, avec des adverbes marquant le but, ou encore avec une tonalité assurée, manifeste leur reconnaissance de procédés sémiotiques connus. L'extrait [3] rend sensible que, pour donner un sens aux « petits gestes », l'interprétation de l'utilisateur s'accroche d'abord aux formes connues de l'interface. À partir de ces formes, ils attribuent un sens général à l'activité. L'utilisatrice a déduit que la « petite flèche » engage l'indication de l'itinéraire, et elle établit un lien d'identité entre les « petites formes » de l'application de géolocalisation de Google, qu'elle utilise régulièrement, et la proposition de l'application. Perdue au départ (« j'ai tapé sur... un truc »), elle ne saisit pas la proposition principale qui est d'indexer des restaurants (qui ne sont pas « donnés » par la carte, mais qui ont été enregistrés préalablement). Des formes connues, sémiotiques et gestuelles, sont identifiées comme des fonctionnalités, sans que la gestualité à réaliser pose problème. L'interprétation de l'utilisateur repose, selon le principe décrit par Annette Béguin-Verbrugge, sur le principe de l'« économie cognitive »¹⁴⁴. C'est-à-dire sur la tendance à interpréter, de la façon la plus facile possible, une forme sémiotique, et à essayer de rapprocher un objet d'un autre que l'on connaît déjà.

C'est tout un parcours interprétatif qui se déploie dans la digipulation. Pour décoder les « petits gestes », les extraits mentionnés signalent un aller-retour entre des valeurs associées et opposées. L'interprétation repose sur les formes, tantôt gestuelles, tantôt sémiotiques. **Chaque proposition de « petit geste » peut s'interpréter par association de valeurs à un élément et par comparaison avec les autres fonctionnalités en présence**. Pour interpréter la proposition de Tinder, l'esprit peut être amené à définir la proposition de la « petite forme », un cœur, qui s'oppose à la croix en termes de valeurs, tout en étant associé aux *likes* des réseaux sociaux. Dans ce contexte, la croix peut vouloir dire rejeter, le cœur aimer. En même temps, l'utilisateur interprète la procédure

54. « La pente naturelle de l'activité mentale, dans les activités sociales et ordinaires, et en dehors de toute consigne et effort particulier, est plutôt celle de l'économie cognitive » (Béguin-Verbrugge, 2006 : 63).

gestuelle attendue. En fonction de ce qu'il fait et des retours d'informations de l'écran, il ajuste sa compréhension et son action. Par exemple, au moment de prendre en main une interface comme celle de Tinder ou celle de sa galerie de photos, l'utilisateur comprend que juste effleurer la carte ne fait rien, il faut rester le doigt appuyé. Manipulant, il comprend qu'il est amené à déplacer la carte et que ce n'est pas un *tap* qui est requis, parce que c'est un glissé horizontal, qui se valide quand la carte arrive près des bords de l'écran. La *sémiose* se déroule, pour ces raisons, dans le passage de l'identification d'une forme, de sa mise en relation avec ce à quoi elle s'oppose dans le système donné (cœur/croix) ; puis dans le contexte et enfin dans la « forme gestuelle ». C'est dans le test du bout du doigt que le geste de glissé sur Tinder prend son sens et se révèle comme geste de classement des profils. La forme du geste joue donc également dans un sens plus général.

Ce parcours interprétatif est généralisable à toutes les « petites formes » standardisées, bien qu'il se fasse de façon encore plus insensible. Ou plutôt, pour certaines d'entre elles, celui-ci s'est fait par le passé et ne nécessite plus de refaire tout le parcours. Par exemple, pour interpréter le « petit geste » de *like* de l'interface de Facebook, le processus s'est, à son lancement, fixé sur la forme de pouce levé jusqu'alors non conventionnelle. Le processus consiste à interpréter qu'il s'oppose à une valeur de condamnation et engage plutôt une validation, voire une euphorie. C'est une forme aisément interprétable comme la déclaration de l'appréciation. (Candel et Gomez-Mejia, 2016). En outre, ce *like* de Facebook s'oppose aux autres signes en contextes, qui sont également désormais conventionnels comme le commentaire ou le partage. Techniquement, le *like* se différencie en ce qu'il est effectif immédiatement, pas besoin d'appuyer plusieurs fois : il s'active quand on l'effleure, ce qui fait comprendre que c'est un appui qui est requis.

De ce point de vue, l'usage d'une figuration expressive facilite la compréhension. **La manière dont les équivalents graphiques des « petits gestes » sont construits vise à favoriser cette interprétation.** L'usage de formes stéréotypées est évocateur pour cette stimulation. L'emploi de formes standardisées, culturellement reconnaissables, favorise l'interprétation. En d'autres termes, l'absence de nuance de ces formes (un cœur pour l'amour, une croix pour le rejet, une bulle pour la parole, etc.) favorise une interprétation rapide du texte. De cette manière, les concepteurs s'assurent un cadrage du parcours génératif et sa rapide actualisation.

L'interprétation est ensuite traduite, par l'utilisateur et pour lui, en énoncé. Umberto Eco affirme ensuite que l'opération de *sémiose* opère, pour celui qui la réalise, la traduction en énoncés des signes analysés, qui eux-mêmes s'organisent en textes et en discours :

Dans l'univers de la sémiose, les signes s'organisent en énoncés. Assertions, ordres, demandes. Et les énoncés s'organisent en textes, en discours. On soutient dès lors volontiers qu'il n'est pas de sémiotique qui ne soit une sémiotique du discours (Eco, 1992 : 29 cité par Béguin-Verbrugge, 2006 : 13).

L'utilisateur qui, sans s'en rendre compte, s'engage dans des processus de *sémiose* face à l'interface opère par conséquent une transmutation du geste en énoncé. **Dit autrement, c'est une énonciation à la première personne qu'opère l'utilisateur au moment de lire les « petites formes » et les « écrits d'écran » qu'il a en main.**

Pour conclure, l'utilisateur traduit en énoncés, pour lui-même, l'activité de digipulation. Cette lecture est « infra-ordinaire » (Souchier, 2012b) et la proposition de les mettre en mots lors des entretiens a fait sourire, voir rire, la plupart des usagers. Les verbaliser les met dans un certain inconfort, et sitôt qu'ils essaient, les mots peinent à décrire tout à fait cette activité. Toutefois, c'est bien à la première personne que sont pris en charge les énoncés des « petits gestes ». Pour guider l'interprétation, certains procédés en rhétorique du texte sont employés par les concepteurs.

Des procédés qui transforment les « petits gestes » en « petits textes »

L'interprétation d'une image, animée ou non, engage un effort cognitif pour l'utilisateur et n'assure pas toujours la « bonne compréhension ». Les concepteurs cherchent alors à faciliter la compréhension de la gestuelle à activer ainsi que son sens technique et social, et, pour satisfaire cet enjeu pragmatique, les travaillent sur le plan sémiotique.

En premier lieu, les interfaces reposent sur des procédés de simulation. Cela a été étudié dans les approches de l'écran¹⁴⁵. Clarisse Herrenschildt, par exemple, s'intéresse au traitement de texte, qui est, pour elle et du point de vue de l'utilisateur, une écriture du simulacre et de la simulation :

Simulacre et simulation font partie de l'écriture informatique en son niveau le plus immédiat. C'est là que réside un aspect des transformations de l'écriture. D'une part, nous travaillons sur un document qui est un simulacre et notre travail est une action sur le simulacre ; cette situation de travail implique une relation à l'écrire où le regard agit comme puissance majeure, qui fait couple avec le simulacre dans l'action de la simulation. De cette apparente transparence naît l'impression que la machine et le cerveau « se comprennent » (*op. cit.* : 395).

Ce qu'elle explique, c'est que, lorsque l'utilisateur d'un ordinateur travaille sur un document de type Word, il a devant les yeux un simulacre de papier¹⁴⁶. Cette simulation permet un basculement de la pensée à l'écran, d'avoir affaire à quelque chose de tangible et d'être « pris dans » l'activité. Étendons son observation du logiciel de traitement de texte aux diverses applications de l'écriture numérique, qui sont avant tout des simulations de parcours dans des espaces et des écrans. Les écrans tactiles simulent effectivement des effets de volume, de profondeur, de sensibilité et de matérialité qui facilitent la projection. C'est que, l'esprit humain comprend la simulation d'un document, mais aussi, nous allons le voir, d'un cube d'écran à faire tourner, d'un bouton sur lequel appuyer, comme de cartes à passer dans un jeu.

La Figure 37 présente trois types de simulations. La première est celle d'un cube dont chaque face serait un écran à faire tourner pour passer d'un compte à l'autre dans les *stories* d'Instagram. Dans le second exemple, tiré de La Matinale du Monde qui reprend le design de Tinder, les informations sont présentées sous la forme d'un paquet de cartes à faire passer, comme un jeu de cartes. Le

145. Par exemple, Pascal Bué, dans sa thèse, s'intéresse à la façon dont le design de logiciels de visite virtuelle conditionne les pratiques en développant le versant phénoménologique de la simulation (« Architecture et réalité augmentée. Une manière d'écrire l'espace. La pensée visuelle instrumentée », 2021).

146. L'interface des traitements de texte a été construite sur l'imaginaire de la textualité traditionnelle, renvoie sémiotiquement à une feuille blanche.

« petit geste » simule ici le classement, avec la possibilité de mettre, comme un droitier le ferait dans le réel, à droite ce qu'il souhaite garder et à gauche ce qu'il souhaite passer. La troisième capture d'écran rend compte du « petit geste » qui permet de prendre une photo. Celui-ci rappelle également, d'un point de vue ergonomique et sémiotique, celui de l'appareil photo : on retrouve le rond, la gestion des filtres, du *flash*, etc. **La simulation est donc le procédé sémiotique général de fonctionnement l'écran.** Elle consiste à faire référence à des gestes de la vie sociale. Au sein de la simulation, deux procédés principaux se distinguent : la métaphore et l'intertextualité.



Figure 37. Exemples de simulation dans les stories d'Instagram, La Matinale du Monde et dans l'appareil photo d'Apple. Captures réalisées les : 04/03/2019 ; 26/05/2021 et 03/04/2022.

Le premier procédé de guidage est l'emploi de la métaphore. **Par l'usage de métaphores, les designers d'expérience et d'interface s'assurent une bonne compréhension et une bonne appréhension de l'écran, tout en soutenant une forme de simulation du réel.** L'environnement métaphorique est une des caractéristiques des interfaces, et notamment de l'ordinateur. La fonction « corbeille » pour gérer des documents que l'on ne veut pas garder est typique de cette façon de construire les écrans. Le choix d'avoir recours à la métaphore vise la bonne compréhension de la pragmatique de l'interface : elle permet de structurer la compréhension, elle est opératrice de reconnaissance. Lakoff et Johnson (1985), qui se sont intéressés aux métaphores de la vie quotidienne, expliquent que « les concepts [métaphoriques] qui règlent notre pensée [...] structurent ce que nous percevons, la façon dont nous nous comportons dans le monde et dont nous entrons en rapport avec les autres » (13). La métaphore s'intègre ainsi facilement à nos conceptions, elle structure et façonne nos manières de penser et d'agir, elle est agissante ou opératoire. En cela, elle repose sur une activité sémiotique d'interprétation continue et de glissement du signe à la fonction technique à laquelle il renvoie, par l'analogie. Par ailleurs, elle repose sur une cohérence globale entre la proposition contextuelle d'une activité et le fonctionnement général de l'ensemble. Elle indique ce que l'utilisateur doit, et surtout, ce qu'il peut

faire¹⁴⁷. L'intérêt de la métaphore est donc la reconnaissance de quelque chose de familier, mais aussi la pragmatique qu'elle engage, un scénario d'action :

Cette compréhension n'est pas seulement d'ordre conceptuel. Outre la sensation de reconnaissance et de familiarité, la métaphore d'environnement permet de conceptualiser un scénario et d'avancer un système de prévisions sur son usage. En effet, la simplicité légendaire des interfaces graphiques se fonde sur la compétence acquise à se servir des objets que nous rencontrons dans le même scénario que l'environnement naturel (Zinna, 2005 : 184).

Le recours à la métaphore permet une appréhension générale de la proposition à l'écran. Le recours à un environnement quotidien engage alors un « enchaînement pragmatique des gestes d'usage » (*ibid.*), c'est-à-dire une reproduction des gestes que l'on fait au quotidien. Toute une praxéologie reposant sur une mémoire des gestes et engageant une habitude d'usage est mobilisée. Ainsi, lorsque Tinder ou la Matinale du Monde propose un jeu de cartes pour métaphoriser la rencontre, il entend aussi bien rassurer l'utilisateur avec une modalité d'appariement ludique, que l'engager à faire défiler les cartes.

La deuxième rhétorique visuelle et culturelle usuelle est celle de la citation. **Plus précisément, les écrans se citent entre eux.** Le concept littéraire de « citation » est pertinent en ce que ces écrans ne se contentent pas de reprendre ou de recopier une « petite forme » existante. Ils la proposent avec ce qu'elle implique comme imaginaires, comme routines et comme préconceptions. Des valeurs sont en effet associées à certaines applications, à leurs formes et collent aux pratiques, malgré les changements de cadres. Les utilisateurs expriment cela assez clairement :

DG : Le *swipe* ? Euh [silence] **c'est plus pour prendre et jeter**, tu vois tu as des trucs qui attendent... en file indienne, tu prends le premier qui arrive, tu regardes, tu prends, tu regardes, tu prends. Ça te plaît tu... ça ne te plaît pas, tu lances à droite. Non ça ne te plaît pas tu lances à gauche, ça te plaît tu lances à droite. **C'est pour faire une espèce de tri** quoi ? [...]. [1]

AH : [...] Le *swipe*, c'est plus né de nos téléphones et. Et oui, c'est un geste qui est qui a été normalisé j'ai l'impression grâce à Tinder.

IG : Grâce à Tinder ?

AH : Je n'ai pas souvenir du *swipe* avant Tinder.

[...] **IG :** Et par exemple, tu m'as parlé de faire les filtres ?

AH : Ouais, ça, **c'est du balayage**, c'est que ça ressemble à quoi ça ressemble ?

IG : Oui et pourquoi ? Balayage ? C'est un terme technique, c'est une métaphore, c'est oui.

AH : C'est vrai que l'image **du coup de balai, de gauche à droite, il vient naturellement** à l'esprit. Après, on pourrait qualifier, je pense, avec d'autres mots. Mais, là comme ça, ça ne me vient pas tout de suite à l'esprit. Mais on pourrait, je pense. [2]

Ces deux extraits manifestent une activité concrète associée au *swipe*. Pour DG, [1], le *swipe* est associé au tri. Pour AH [2], c'est également un geste métaphorique, celui de « prendre et jeter », une activité qu'il affirme connaître et identifier. Le *swipe* en plus est, de son point de vue, définitivement

147. « Le choix de l'environnement métaphorique aide à structurer la compréhension et donc la facilité d'usage des objets numériques à plusieurs niveaux. Grâce à cette reconnaissance figurative, les interfaces graphiques, en particulier celles qui ont recours aux icônes, communiquent d'une façon plus immédiate leurs fonctions (un/dossier/sert à « ranger » les éléments, la/corbeille/à « jeter » les données superflues, et ainsi de suite). En particulier, la métaphore du bureau aide à structurer la compréhension des actions que nous pouvons accomplir dans cet environnement » (Zinna, 2005 : 184).

Chapitre 5

associé à Tinder, et cela ne fait aucun doute : il associe au geste les imaginaires et représentations qu'il a de l'application. Ce sont les effets propres à la citation, qui est de faire circuler avec elle des valeurs, des imaginaires et des idées. Les interfaces fonctionnent sur le mode de la citation et ne font que « s'entre-gloser » (Compagnon, 1979, à partir de Montaigne), c'est-à-dire se citer et se réinterpréter les unes les autres.

Lorsque des applications se présentent comme des « Tinder de », elles cherchent en effet à s'approprier les imaginaires et les routines de Tinder¹⁴⁸. Cela est sensible dans la reprise, non seulement des modalités d'appariement, mais surtout des formes du design et des « petits gestes » (Figure 38). En outre, le discours d'escorte et d'accompagnement (Figure 39) de ce type d'application insiste sur cette filiation. Cela n'est pas anodin et mérite des précisions.

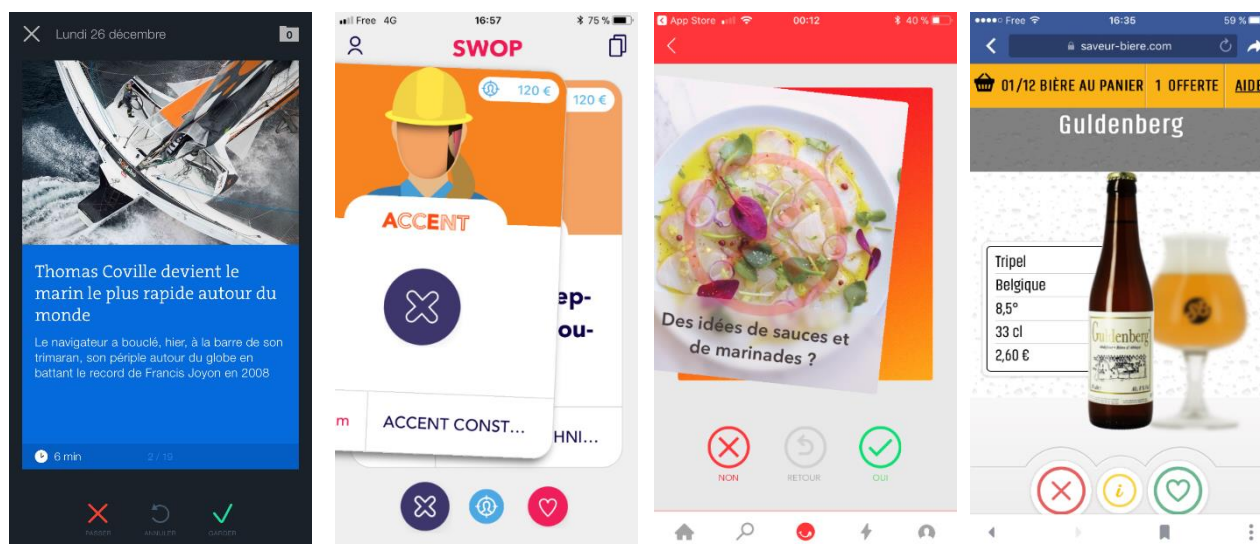


Figure 38. Les « Tinder de », des interfaces qui reprennent le design de Tinder : La Matinale du Monde, SWOP, Smile et Saveur Bière
Captures réalisées les : 26/12/2016 ; 06/03/2017 ; 16/01/2018 et 10/08/2019.

Réputé efficace, le design de Tinder se retrouve en effet, presque à l'identique, comme modalité de choix dans des applications non dédiées à la rencontre. Celles-ci veulent jouir des avantages de ce design, mais également de l'expérience de Tinder, liée à son imaginaire sulfureux et à ses pratiques ludiques. Cherchant à tirer parti de ses représentations, ces applications font appel à la « mémoire interprétative » (Beust *et al.*, 2012 : 2)¹⁴⁹ des usagers. Elles prêtent au design des pouvoirs transmédiatiques et une autonomie à ses formes : le « petit geste » typique convoquerait toute

148. Cf. **Annexe 21**.

149. « Pour être une activité au centre d'une interaction, l'interprétation est aussi une activité mémorielle. Elle convoque ce que l'on sait (ou pas) du contexte (mémoire dite épisodique), des interlocuteurs, de la langue (mémoire dite sémantique), de la culture... La mémoire à l'œuvre dans les interprétations est un « espace/temps » où se déploient les interprétations, mais cette mémoire n'a rien à voir avec un espace de stockage et de rappel d'information » (Beust *et al.*, 2012 : 2).

l'expérience de Tinder. De même, le syntagme « Tinder de », utilisé par métonymie pour présenter ces dispositifs, affirme qu'il expliquerait à lui seul le fonctionnement d'une nouvelle application. Le néologisme *Tinderisation*, qui désigne cette pratique de conception d'utiliser le *swipe* pour des services aussi divers que la recherche d'appartements ou d'informations, valorise ce design et tend à en faire un élément de la culture matérielle, technique et sociale. Il en fait un élément de la mémoire des formes, des usages, et des pratiques médiatiques.

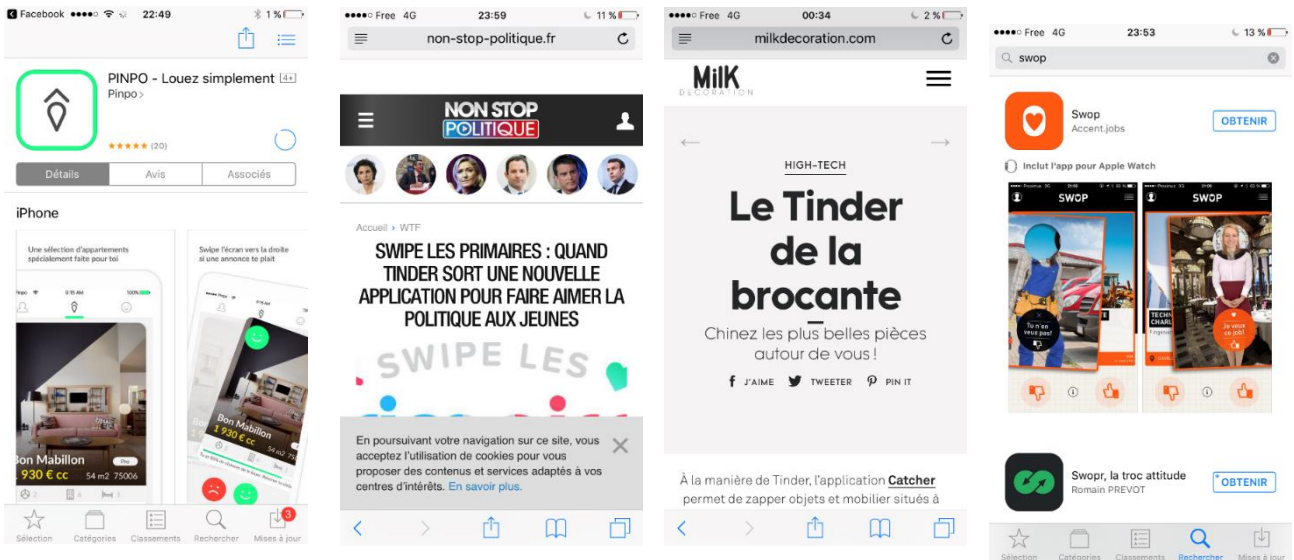


Figure 39. Des discours d'escorte qui revendiquent la filiation à Tinder pour les applications Pinpo, Swipe les Primaires, Catcher et Swope

Captures réalisées les : 04/10/2016 ; 06/03/2017 ; 08/11/2016 et 03/11/2016.

Parler de « simulation » pour qualifier la dynamique sémiotique des écrans et l'expérience qu'ils engagent est finalement trop imprécis. Le terme est couvrant, et ce sont plutôt des procédés rhétoriques typiques du texte que ces architextes engagent. Ces procédés relèvent principalement de l'intertextualité¹⁵⁰. Cette stratégie discursive engage « [d]es attentes et [d]es opérations mentales d'ajustement du destinataire telles que la mémorisation ou l'anticipation » (Joly, 1994 : 87, cité par Tabary-Bolka, 2007 : 219). **Le recours à des « petites formes » sémiotiques et gestuelles antérieures place les interfaces dans un mouvement entre l'appel à la mémoire et l'anticipation d'un nouveau contexte.** C'est que « la mémoire interprétative est un lieu et un temps de rapprochements, pas un espace de conservation » (Beust *et al.*, 2012 : 2). De ce point de vue, les interfaces et les gestualités fonctionnent sur le principe de l'anagnose (Thlivitis, 1998, cité par Beust *et al.*, *ibid.*)¹⁵¹, qui engage un rapprochement entre les textes, ici, les interfaces de design.

150. L'intertextualité ici est le fait de recourir à des formes propres à certaines applications.

151. « L'anagnose est entité englobante des rapports entre les textes. C'est une sorte de passé interprétatif du sujet qui lui permet de mettre en relation l'interprétation présente et les interprétations passées (et futures). C'est une notion qui prolonge le rapport d'intertextualité de l'interprétation mis en évidence par Rastier. Ainsi plus on a vécu d'interprétations, plus on peut faire de rapprochements intertextuels et donc plus on peut vivre et enrichir de nouvelles interprétations » (Beust *et al.*, *op. cit.* : 2).

Les « petits gestes » sont ainsi construits et interprétés comme des « petits textes », qui condensent des significations, des histoires et des pratiques. L'expérience des interfaces est cumulative : plus l'utilisateur a utilisé d'interfaces, plus il est capable de mobiliser, sans s'en rendre compte, ces expériences passées pour interpréter celles à venir. Pour guider l'appropriation de ces différents plans, les concepteurs produisent enfin eux-mêmes du texte qu'ils mettent en équivalent des « petits gestes », à l'aide d'un paratexte contextuel et l'application de normes sociales. Cela met en évidence l'existence d'une grammaire de ces « petits gestes » fixée par des acteurs industriels.

Une grammaire des « petits gestes » en perpétuel ajustement

Pour aider l'utilisateur face aux possibilités de l'écran et des significations des interfaces, l'écran le guide en lui indiquant les fonctionnalités de chaque « petite forme ». Ces discours qui accompagnent la prise en main des dispositifs participent à poser un ensemble de règles et de structures qui régissent leur développement et rendent possible leur interprétation. C'est que, comme l'explique Yves Jeanneret, la prétention à l'intuitivité vise à réduire, autant que possible, le processus de *sémiose* (afin d'éviter les erreurs d'interprétation) :

Il s'agit en quelque sorte de réduire le plus possible la boucle signifiante, de rendre le signe absolument immédiat pour son référent, afin de rapprocher la pensée de l'acte et l'interprétation de la perception, en espérant parvenir à fondre les premiers dans les seconds (2001 : 171)

L'évidence des gestes se fabrique et repose sur certaines logiques.

Les « architextes » construisent une équivalence entre une « petite forme » à activer et tout un texte qui fonctionne comme mode d'emploi. Cela a lieu soit au moment de l'installation, soit de façon contextuelle, plus discrète, lors des mises à jour¹⁵². Ce paratexte est encapsulé, sous-jacent. Il apparaît comme sous la surface ou autour de l'écran, puisqu'il semble surgir au moment de l'ouverture de l'application, puis disparaître jusqu'à la mise à jour suivante. Le choix de Pinterest ou de Facebook, par exemple, est d'accompagner le parcours de l'utilisateur d'indications contextuelles (Figure 40) qui indiquent précisément, en limitant toute forme de contresens, à quoi sert telle ou telle « petite forme » en la désignant en contexte.

152. Cf. **Annexe 19**.

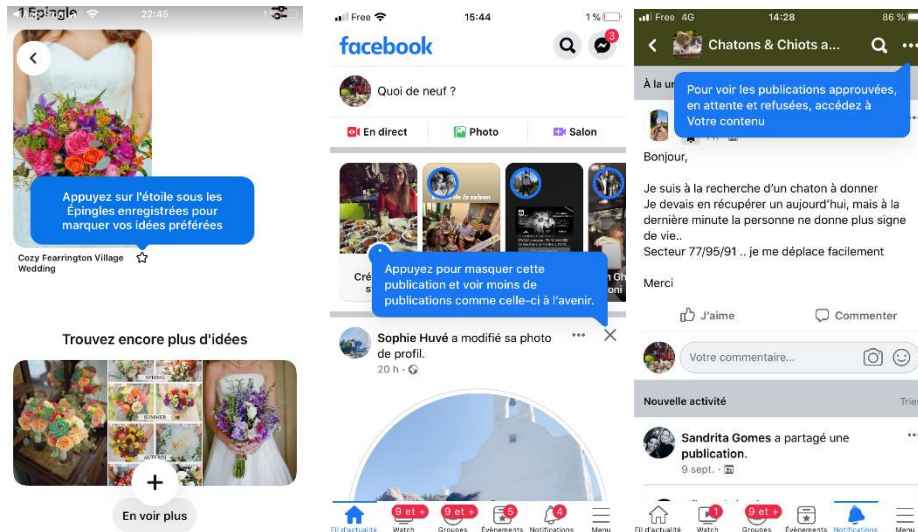


Figure 40. Captures d'écran d'indications contextuelles qui mettent du texte sur les formes sémiotiques dans Pinterest et Facebook

Capturées réalisées le 03/03/2022.

Dans la première capture, à gauche, l'interface indique à l'utilisateur que la « petite forme » d'étoile permet d'enregistrer un contenu. Ce qui est dit ici, de façon implicite, c'est que l'étoile que peut activer l'utilisateur n'est pas une étoile de notation. En creux, une autre étoile se distingue, dont le sens est fixé. La forme de l'étoile est en effet standardisée dans le sens d'une notation à effectuer, où 5 étoiles constituent la note maximum pour un contenu, un lieu, un service, etc. Dans les deux captures d'écran à droite, l'utilisateur est guidé, *clic* après *clic*, dès l'installation de l'application. Plutôt que de présenter une vue globale des fonctionnalités, l'interface place l'utilisateur dans la posture d'utiliser l'application¹⁵³ et lui indique pas à pas ce qu'il peut faire.

Dans une approche structurale du répertoire de « petits gestes » des écrans tactiles, ces différents éléments laissent entrevoir l'existence effective d'une « grammaire » des « petits gestes ». **Cette grammaire est autant technique que conventionnelle : elle repose sur des règles qui sont tacites ou énoncées dans les sites et manuels de « bonnes pratiques », puis elle s'est instituée par la massification des interfaces et les processus d'imitation¹⁵⁴.** Cette « grammaire » n'est pas tout à fait fixée et semble évoluer avec les interfaces. Elle a commencé à s'élaborer avec la fixation des gestes dits « standards », élaborés par les constructeurs de logiciels, évoqués par les professionnels du design et que les utilisateurs nomment de la même façon. Ces gestes sont quasiment toujours reconnus par les usagers. Ils renvoient à des activités de gestion des

153. Ce choix de pas à pas est, par exemple, présent à l'installation de Betclac où l'utilisateur est conduit de l'enregistrement de ses données personnelles à son premier pari et sa première mise, en l'aidant à installer ses coordonnées bancaires. De ce point de vue, ces designs suivent les « bonnes pratiques » qui tendent à affirmer une meilleure efficacité de l'accompagnement pas à pas (Annexe 4).

154. C'est ce que nous avons vu dans le **Chapitre 1**, où nous avons précisé qu'il est tout à fait possible de développer des usages de gestualités qui « sortiraient de l'ordinaire ». Toutefois, la dimension sociale de l'usage constitue une contrainte qui pèse sur la conception.

cadres techniques. Il y a en effet des « petits gestes » standardisés qui correspondent à des fonctions définies. À ces « petits gestes » sont associés un sous-texte, une signification. Ce sens-là est conventionnel, mais la norme pèse lourdement dessus. Parmi tous les gestes, il en fin y a des « petits gestes » très élastiques qui acceptent une multiplicité de « petites formes », c'est le cas du *clac* et de la *navigation*.

Ce processus de grammatisation, conduit par des acteurs industriels, vise à verrouiller, autant que possible, le sens et la diversité des « petits gestes ». Cette grammaire repose donc, pour conclure, sur l'idée qu'un bon design est un design que l'utilisateur reconnaît, une expérience connue. Par exemple, les auteurs de guides de bonnes pratiques, tel que le *Touch Gesture Guide*, ont participé à définir le « bon usage » des gestes déjà préfixé par les constructeurs. Plus largement, il est possible d'affirmer que le « bon usage » est celui qui s'appuie sur les designs qui l'ont précédé, que l'utilisateur connaît. Un « bon » geste serait un geste métaphorique, en un, voire deux mouvements, simultanés ou non (et pas plus), et que l'utilisateur connaît déjà. C'est au niveau de cette grammaire que se construit la notion « d'intuitivité ».

Les « petits gestes » sont donc une écriture de « petits textes » : leurs dynamiques de significations et l'effort interprétatif qu'il requiert pour leur compréhension sont masqués et euphémisés par l'embarquement du corps, les réflexes cognitifs des usagers et les procédures rhétoriques normalisées par les concepteurs d'interfaces. Leur sens se construit dans un tressage complexe entre les formes, gestuelles et sémiotiques, le recours à la mémoire et des effets d'attentes. Cette écriture repose sur une écriture en amont, celle des concepteurs, une écriture pré-écrite selon les principes de l'architecte (Jeanneret & Souchier, 1999), dont les outils relèvent d'artefacts industriels marqués d'intérêts stratégiques.



En partant des approches anthropologiques du concept d'écriture, nous avons observé comment les études sur le numérique se sont emparées de la notion. Revenir dessus a permis de dresser les contours de la digipulation et de montrer comment celle-ci s'intègre, tout en s'en distinguant, à cette définition.

Nous avons d'abord vu que, contrairement à l'approche « traditionnelle » de l'écriture, la digipulation repose sur un principe d'encodage qui transmute le geste en équivalent écriture. C'est pourquoi nous proposons de parler d'écriture « scripto-gestuelle » et nous l'avons caractérisée par une typologie spécifique.

En adoptant ensuite une approche métasémiotique, nous avons observé que le sens de cette écriture se distribue entre les « petites formes » sémiotiques et gestuelles qui la composent et le

contexte dans lequel elle est opérée. Il n'y a donc pas de sens dans le geste, mais un déploiement de la signification dans l'activité.

Pour finir, les « petits gestes » font l'objet d'appropriations par les usagers. Leur actualisation les transforme en énoncés à la première personne. Pour les aider dans cette appropriation, les concepteurs d'interface s'assurent de leur compréhension par l'usage de procédés de guidage classiques en rhétoriques du texte. Ce qui conduit à affirmer qu'il s'agit autant de « petits gestes » que de « petits textes ». Observer ces procédés permet de constater qu'il n'y a pas de grammaire fixée : celle-ci est en perpétuel ajustement.

Cette écriture repose, *in fine*, sur un jeu entre le visible et l'invisible. Elle traverse de multiples couches techniques que l'œil humain ne peut percevoir et qui sont inaccessibles à sa compréhension, mais aussi, elle rend visible, et pour ainsi dire, aux yeux de tous, certains processus gardés, le plus souvent, pour soi. De ce point de vue, les gestes de manipulation des interfaces « s'apparentent [...] à une “phénoménoteknique” (Bachelard) capable de rendre visibles et le texte et l'intimité du lecteur » (Jahjah, 2020). Effectivement, ils manifestent l'activité pour un spectateur. Par exemple, le geste de Tinder s'apparente à un geste de tri, de sélection, que l'on fait habituellement pour soi, mais extériorisé. Ce n'est pas un cas unique : du fait de leur dimension métaphorique, plusieurs gestes typiques mettent en scène des gestes faits habituellement « dans la tête ». La « complexité écologique des pratiques » (*ibid.*), de lecture, d'écriture, de consommation, de rencontre est, de la sorte, simplifiée et neutralisée.

Nous proposons, pour terminer, de resituer l'écran du *smartphone* dans une histoire plus longue de la manipulation. Cela permettra de le saisir dans ses effets sociaux, son effectivité, et d'observer les rapports de pouvoir et de cadrage qu'il engage.

CHAPITRE 6

Mythologies et idéologies de l'écran et de ses procédés d'activation

La “Déesse” a tous les caractères (du moins le public commence-t-il par les lui prêter unanimement) d'un de ces objets descendus d'un autre univers, qui ont alimenté la néomanie du XVIII^e siècle et celle de notre science-fiction : la Déesse est d'abord un nouveau Nautilus.

Roland Barthes, « La nouvelle Citroën », *Mythologies*, 1957, p. 141.

Nous l'avons évoqué au début du chapitre 3, le mythe, selon Roland Barthes, est une parole trompeuse au service d'un message idéologique. Derrière l'évidence de la fonctionnalité, du naturel ou du spectaculaire des objets de consommation se cache l'idéologie qu'il dénonce. C'est le cas de la Citroën DS, voiture aux qualités prétendument merveilleuses, mais symbole pour le mythologue de l'avancement petit-bourgeois. Barthes entreprend de déconstruire la langue de la culture de masse pour montrer que cette « Déesse » est le sujet de représentations relevant d'un ensemble de signes (comme la magie ou l'aérodynamisme). La nouvelle Citroën condense un système d'objets, et c'est *dans et par* le langage qui les font ressortir, que se réalise le mythe de l'automobile.

Les discours qui accompagnent la DS peuvent affirmer son unicité, mais des éléments bien plus anciens se retrouvent dans ses composants. De la sorte, Barthes propose une théorie de l'objet quotidien. Celui-ci serait travaillé par des mythologies qui présideraient à ses réceptions et en détermineraient les appropriations. De même, les interfaces tactiles se trahissent, laissent percevoir un ensemble d'objets ayant des modalités d'activation similaires qui seraient à l'origine de nos actions de manipulation des écrans. C'est la digipulation, comme procédé d'activation de l'écran inscrit dans une histoire technique et se déployant dans l'usage, qui est donc l'objet de ce chapitre.

Nous allons diffracter l'écran au prisme de deux modalités d'activations que sont le point et le trait et d'une approche ethnométhodologique. Cela nous permettra, pour commencer, de remonter aux objets qui l'ont précédé, mais aussi de comprendre ce qui fait que les usagers se débrouillent tous plus ou moins, au quotidien, face aux nouveautés des écrans (1). Nous observerons ensuite de près la réception sociale de l'interface, au prisme des préconceptions et de l'idéologie qui la traversent. Une analyse sociolinguistique des entretiens menés auprès d'usagers nous permettra de remonter

le fil de leurs représentations et de mettre au jour le mythe du tactile dans leur parole (2). Ce mythe finalement rend opaques des processus d'autorité enchâssés. D'une part, les « petits gestes » favorisent un pouvoir de l'industrie sur les pratiques quotidiennes d'écriture et de lecture, d'autre part, ces mêmes « petits gestes » sont des moyens par lesquels l'industrie s'impose comme cadre normatif pour les concepteurs (3).

1. Diffracter l'écran au prisme des objets qui l'ont précédé : des référents implicites

Lorsqu'il étudie l'informatique, Lev Manovich (2010) s'intéresse aux écrans d'ordinateur. Il affirme que

les utilisateurs sont capables d'acquérir de nouveaux langages culturels, que ce soit avec le cinéma, il y a cent ans, ou les interfaces culturelles aujourd'hui, parce que ces langages sont basés sur des formes culturelles antérieures et déjà familières (126).

Les écrans contemporains porteraient en eux les formes des écrans qui les ont précédés, ce qui fait qu'ils se ressemblent tous plus ou moins dans le temps. Cette forme de stabilité entre les écrans, malgré les innovations techniques, permettrait aux usagers de se saisir d'interfaces toujours en évolution. C'est pourquoi nous proposons de remonter aux mythologies du tactile et aux récits d'activation de l'écran qui sous-tendent la digipulation. Ces référents implicites sont en effet à la base de la digipulation et assurent en partie sa prise en main.

Mythologies de la digipulation : le trait et le point

Lev Manovich pose la notion « d'interface culturelle » (2010) pour analyser les dispositifs écraniques comme le cinéma et l'écran d'ordinateur du point de vue de leur fonctionnement. Pour lui, les écrans d'ordinateur sont tributaires de modèles visuels et matériels qui les ont précédés et qui se retrouvent dans leurs cadres. De la même façon, celui tactile du *smartphone* renvoie à deux manières de percevoir le monde, deux cultures du support, deux cultures de l'information et de l'action. Celles-ci sont appréhendables à partir de deux catégories géométriques, qui sont structurantes de sa manipulation : le trait et le point.

La théorie des nouveaux médias pense l'écran dans une perspective historique, culturelle et visuelle. Elle constate le caractère hybride de celui de l'ordinateur et le considère comme une surface dans plusieurs dimensions, appréhendable comme spectateur et comme acteur¹⁵⁵ : « Les interfaces

155. « Le langage des interfaces culturelles est hybride. C'est un amalgame étrange, souvent maladroit, de conventions de formes culturelles traditionnelles et de conventions d'interfaçages homme-machine — un compromis douteux entre environnement immersif et ensembles de contrôles, entre standardisation et originalité. Les interfaces culturelles cherchent un équilibre entre le concept de surface en peinture, dans la photographie, le cinéma et l'imprimé comme quelque chose à regarder, à parcourir rapidement, à lire, mais toujours à distance, sans y toucher ; et le concept de surface dans une interface informatique en tant que

culturelles reposent sur notre familiarité avec «l'interface de la page», tout en essayant d'en étendre la définition pour inclure de nouveaux concepts rendus possibles par l'ordinateur » (Manovich, 2010 : 126). De ce point de vue, les écrans sont des composites¹⁵⁶ qui proposent une nouvelle culture informatique à partir de deux manières de faire, de percevoir et de penser le monde. L'écran tactile condense les écrans qui le précèdent et la tradition scripturaire de la page. **Les interfaces des dispositifs numériques hybrident donc deux genres de surfaces : une, plane, qui se manipule de l'extérieur et une autre, à penser en profondeur, qui s'active par contact.** Chacune se caractérise par sa propre grammaire d'action. Dans cette approche, c'est le niveau de la surface que nous regardons, et plus particulièrement ses modalités de mises en mouvement. C'est le moment où, touchant la surface, le doigt de l'utilisateur transforme le signe à l'écran en quelque chose.

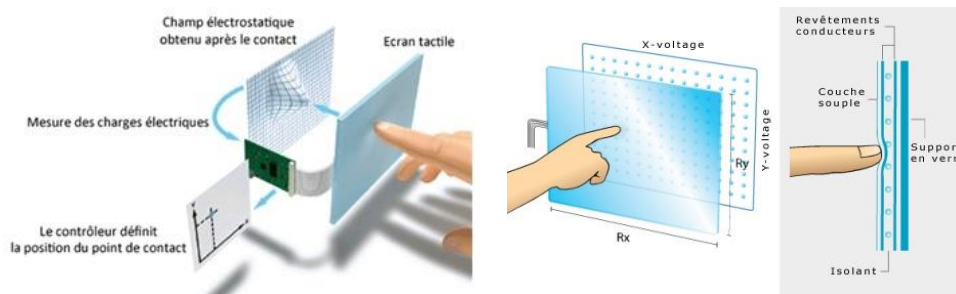


Figure 41. Le quadrillage, une représentation conventionnelle de l'écran tactile capacitif

Le terme de « surface » n'est pas encore satisfaisant, car il limite l'écran à deux faces. Pour déterminer les échos aux objets enfouis dans la manipulation de l'écran tactile, pensons-le comme un ensemble de coordonnées tabulaires inscrit dans un espace à trois dimensions. La digipulation agit *devant* et à *l'intérieur* de ce quadrillage. Elle relève en fait d'une double modalité d'activation et chacune de ces activations renvoie à des objets concrets que l'utilisateur connaît et manipule. Ce quadrillage n'est pas une métaphore : c'est la représentation conventionnelle de l'écran dans la documentation technique¹⁵⁷. L'écran y est souvent représenté comme un tableau divisé en carrés de taille égale, les pixels, que l'utilisateur active par son effleurement de la pulpe du doigt, comme sur

panneau de contrôle virtuel, semblable au tableau de bord d'une voiture, d'un avion ou de tout autre appareil complexe. Enfin, mais à un autre niveau, les traditions de l'imprimé et du cinéma rivalisent également entre elles. L'une veut que l'écran de l'ordinateur soit une surface d'informations dense et plane, tandis que l'autre tient à ce qu'il se transforme en fenêtre ouvrant sur un espace virtuel » (Manovich, 2015 : 196).

156. « Pour résumer, je dirais que les strates informatiques et culturelles s'influencent mutuellement. Pour reprendre un autre concept provenant des nouveaux médias, nous pouvons dire qu'elles forment un composite dont naît une nouvelle culture informatique : un amalgame de significations humaines et informatiques, de conventions dont la culture humaine modélisait le monde et de moyens propres à l'ordinateur de représenter celui-ci » (*ibid.* : 126). Lev Manovich utilise le concept de composite, sans citer Joëlle Le Marec, mais selon une définition proche de son concept.

157. Les figures sont extraites de «Écran tactile: qu'est-ce que c'est?», Futura, non daté (<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/technologie-ecran-tactile-539/>) — Consulté le 29/10/2020
Et de «Nanothèse: les écrans tactiles», sans auteur, non daté (<https://sites.google.com/site/nanotheselesecrantactile/ii-les-differentes-technologies-et-la-couche-logicielle>) — Consulté le 29/10/2020)

la Figure 41. Le terme de quadrillage trouve donc sa justification dans la grille, comme support matériel de l'écran. Ces figures rendent visibles à la fois ce quadrillage, activé par le champ électrostatique en un point donné de l'écran, et l'importance de la position du doigt selon une certaine abscisse et une certaine ordonnée. D'où la proposition du terme de « coordonnées tabulaires ».

La forme de base de la manipulation inclut alors deux mouvements sur l'écran : celui de pointer du doigt et celui de tracer un ou plusieurs traits *sur* et *dans* ce quadrillage. Le point est une modalité statique, de sélection, tandis que le trait est un mouvement sur l'écran destiné à activer quelque chose. **Le point et le trait, ou la sélection et la translation sur l'écran sont deux modalités structurantes, deux types d'activations condensées dans la digipulation.** Cela est perceptible dans les formes de figuration des « petits gestes » tels que dans le *Touch Gesture Guide* ou dans les schémas représentant les gestualités effectuées sur l'écran (Figure 42). Sur cette représentation iconique des gestes d'activation de l'écran, divers paramètres apparaissent importants. Le contact peut être bref ou continu, un ou plusieurs doigts peuvent être impliqués (ici, jusqu'à deux, mais cela peut aller au-delà, pour certaines applications). Le sens, la direction du mouvement, le nombre de mouvements à réaliser comptent également. Cette représentation schématise de façon opérationnelle les distinctions entre les gestes, ainsi qu'une forme de diversité par le nombre de combinaisons possibles. Toutefois, les figures géométriques du point et du trait ressortent de ces schémas. Deux modalités sont possibles : celle d'appuyer sur l'écran (sémiotisée par un ou plusieurs ronds) et/ou celle d'effectuer un tracé avec son ou ses doigts (sémiotisée par des flèches rouges).

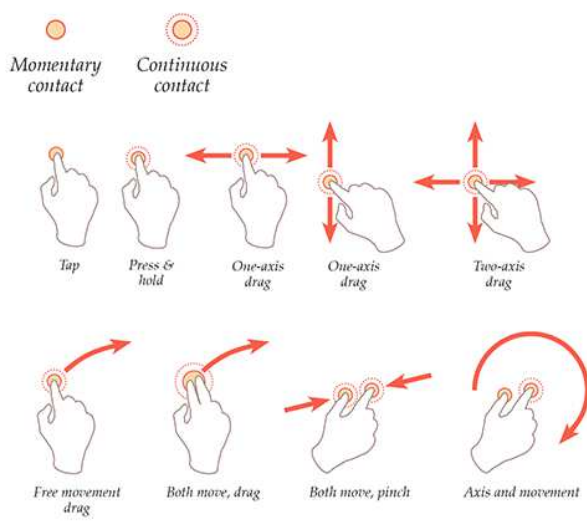


Figure 42. La forme de base de la digipulation inclut deux mouvements : le point et le trait.

Ce schéma rend explicite la distinction entre *point/trait* et *clic/navigation* : les deux ne se superposent pas. En effet, contrairement à ce qu'on pourrait penser au premier regard, le *clic* n'équivaut pas strictement au point et le trait n'a pas pour unique équivalent la navigation. Le *clic* est un usage

(sinon le plus important) du point, et le trait l'usage le plus courant de la navigation. Mais certains « petits gestes » incluent les deux dans une même procédure, à la suite (comme sur le schéma, sur la troisième ligne en partant du haut) ou dans un même geste. Par exemple, le *swipe* de Tinder, qui propose un procédé de validation par glissement latéral, à droite ou à gauche, combine les deux modalités d'activation.

Commençons par la modalité de type 1, le point. C'est la modalité des ordinateurs fixes ou portables, activables via des périphériques externes. **Avec le point s'est naturalisée l'idée que les écrans reposent sur une modalité gestuelle et éthique, qui est le choix.** Le point relève en effet de la structure graphique et mentale de la liste. De façon sous-jacente, la liste et le tableau permettent d'activer différentes fonctions qui ont une forme au sein de ce plan. Curieusement, la forme du point est représentée sous les traits d'un écran vertical, une surface plane, sur lequel l'utilisateur peut décider entre plusieurs options. Le premier objet utilisé pour penser le point est la souris, accompagnée d'un clavier. Dans le *Touchpad*, la souris est également limitée à deux boutons et les doigts remplacent la médiation de l'objet selon le même principe de sélection.

En outre, évoquant l'ordinateur, Clarisse Herrenschmidt affirme également cette pensée du choix structurante dans l'usage de la souris :

La souris, plus justement appelée « pointeur », constitue une aide à l'approvisionnement de la machine par l'utilisateur et de l'utilisateur par la machine, une interface entre l'être humain et la machine dont la manipulation porte l'appellatif onomatopéique de « clic ». En cliquant sur quelque icône, Diane active un logiciel, ouvre un dossier, sélectionne une phrase... Diane clique et exprime ses désirs à la machine — de police de caractère, d'image, de couleur —, tous désirs prévus par les ingénieurs qui ont présidé à la construction comme à l'écriture des outils informatiques. (2007 : 414)

Elle souligne la dimension d'attraction du *clic*, longtemps entretenue par les publicitaires, qui ont capitalisé dessus pour inviter à consommer¹⁵⁸. **Plus largement, le clavier et la souris ont exacerbé la désirabilité de l'écriture informatique.** Cette promesse de liberté s'accompagne d'un discours euphorique qui a toujours été le propre de l'écran d'ordinateur. De même, Divina Frau-Meigs rappelle les investissements publicitaires d'Apple pour produire et faire la promotion du Macintosh : « Le message est clair, le Macintosh offre la liberté à ceux qui cassent l'écran-carcan des standards impersonnels et autoritaires d'IBM PC, et il peut donner du pouvoir à des usages peu sollicités » (2012 : 57). Les organes d'entrée de la machine ont changé, puisque ce n'est plus une souris, mais le doigt de l'utilisateur sur l'écran. La dimension corporelle vient renforcer ce caractère désirant de l'écriture informatique et de l'activation, et le même type de procédé rhétorique est employé par des messages qui invitent à acheter d'un seul clic son repas (Figure 43). La dimension enthousiaste et euphorique qui encadre l'écran tactile s'explique donc en partie par cette capacité du point à incarner une promesse de choix, de liberté, de sélection.

158. « Écrire informatiquement, c'est faire passer le désir depuis le projet du texte, où il gisait encore, jusqu'au procédé graphique. Les publicitaires ont parfaitement compris le caractère désirant du clic technique et moteur, car nous lisons quotidiennement des libellés comme celui-ci (qui accompagne les réseaux) : "Un clic exotique sur meubles.com vous permet d'acquérir un escalier de rangement de type asiatique" » (Herrenschmidt, 2007 : 415).

Chapitre 6



Figure 43. Publicité sponsorisée sur Instagram invitant à commander d'un seul clic sur Sushi shop
Capture réalisée le 23/02/2020.

Passons à la modalité de type 2, le trait. Le trait recouvre les modalités qui lient des coordonnées dynamiques dans un plan. Cette modalité intègre des coordonnées comme des lieux, réels ou fictifs. Le référent implicite n'est pas un objet technique ou technologique en particulier, mais, comme l'affirme Lev Manovich, un type d'objets liés à la page : les écrits cartographiques. Plus précisément, le modèle de la carte, c'est-à-dire une représentation du monde donnée à ouvrir ou à dérouler, est présent dans la digipulation. **Avec le trait s'est en effet installée l'idée que les écrans sont des objets qui donnent à manipuler des entités symboliques de façon graphique.** La cartographie se caractérise par la proposition d'un dispositif matériel composé de formes symboliques, censées représenter quelque chose de concret (avec un signifiant existant ou non). Toutes les formes iconographiques des cartes géographiques sont des médiations opératoires, qui valent pour tout à fait autre chose que ce que leur forme minuscule suggère. Le trait, dans la digipulation sur l'écran tactile, est l'héritier des manières dont se manipule une carte censée représenter un monde, avec ses formes iconiques et graphiques.

La modalité d'activation de type trait ressemble également à l'instanciation du joueur de jeu vidéo. Les jeux vidéo engagent en effet à penser la présence du joueur dans l'écran, sous la forme d'un avatar :

Cela institue un rapport profondément inédit, fondé sur une double perspective, à la fois extérieure à l'écran, car frontale et instrumentale (effectuation de l'opérateur sur l'interface) et intérieure à l'image, avec l'avatar ancré au cœur du monde (instanciation du joueur dans sa créature) (Amato et Perény, 2012b : 27).

Les modalités des écrans des jeux vidéo, à savoir l'engagement à être en communication avec l'image et la présence d'avatars, conduisent Étienne Armand Amato et Étienne Perény à proposer le concept de « traversée de l'écran » (2012a). La « traversée de l'écran », c'est la façon dont le joueur active le jeu et intervient en face et dans le dispositif. Ils opposent les nouveaux médias, à l'instar des jeux vidéo, aux logiciels et dispositifs écraniques plus anciens qu'ils qualifient de « linéaires », qui n'incluent aucune dynamique avec l'utilisateur. Cette traversée octroie un certain pouvoir au

joueur. Avec la digipulation, l'utilisateur est de même instancié en ce qu'il traverse l'écran au sens sémiotique : son rapport proxémique est à l'écran et dedans. Avec cette modalité, il n'est pas devant le quadrillage, mais a le doigt à la fois dessus et dedans. Il ne choisit pas une possibilité dans une liste, mais peut se déplacer à travers cette liste, la triturer sans la modifier en déplaçant son doigt.

Habitué des dispositifs à traits et à points, l'utilisateur a pu facilement prendre en main les écrans tactiles et s'habituer à leur façon d'être activés. Diffractionner la digipulation en deux modalités d'activation met en évidence qu'elle s'est développée en amenant avec elle des pratiques structurantes plus anciennes. Au quotidien, l'appréhension de l'écran repose ensuite sur des processus de typification que les entretiens mettent en évidence.

Se débrouiller face à l'écran tactile : typifier pour mieux manipuler

Qu'est-ce qui fait que l'utilisateur, lorsqu'il touche un écran tactile, peut raisonnablement être certain de la réaction de l'interface ? Au cours des entretiens, les utilisateurs ont manifesté un savoir pratique, imparfait et quotidien des écrans qui fait qu'ils sont capables d'en utiliser de nouveaux. Ce savoir repose sur des processus de « typification » (Schütz ; Berger et Luckman). Plus précisément, au moment de l'usage des interfaces, ils font appel à des situations qu'ils connaissent et qu'ils ont transformées en modèle pour la réception et l'action.

Certains utilisateurs ont souri lorsque nous leur avons demandé s'ils se sentaient capables d'utiliser un *smartphone* fonctionnant sur un autre logiciel que le leur. Pour la plupart, si des différences existent entre les *smartphones* et les logiciels (iOs, et les autres), l'écran tactile est peu ou prou toujours le même. Ils ont l'habitude que ces écrans fonctionnent avec la main et affirment en connaître « assez » pour faire des suppositions majeures sur leurs fonctionnements : ils se fient à des traditions ergonomiques suivies et perpétuées par les concepteurs. La compréhension de l'écran passe en fait par un processus de typification. Pour Berger et Luckman (1966), comme pour Alfred Schütz (2007) avant eux, tout individu est amené à faire certaines actions de façon automatique. Ces actions sont typifiées, peuvent être faites sans réfléchir ou sans y prêter attention :

La typification est [...] une possibilité de créer des modèles, activité justifiée par le fait que le sujet dispose déjà d'un bagage expérientiel qui lui permet « de rendre typique ce qui était thématiquement pertinent, en allant chercher dans la réserve d'expérience des éléments qui "font penser à", ou à tout le moins qui se rapprochent du thème » (Laoureux, 2008 : 180 cité par Butnaru, 2015 : 108).

C'est parce qu'ils ont élaboré des types que les procédures cognitivo-motrices peuvent s'exercer. La typification recouvre l'ensemble des schémas de pensée qui permettent de mettre en œuvre certains types de comportements. Elle aide à anticiper et à s'adapter au monde, à ne pas être sans cesse en train de douter sur ce que la situation demande de faire. C'est un outil qui induit, à partir d'expériences précédentes, un type de comportement.

La typification est d'abord sensible dans les discours des usagers. Dans les extraits suivants, la familiarité (ou non) de l'écran est clairement exprimée. Cela vaut pour la découverte d'une application sous un logiciel qui n'est pas celui habituellement employé :

DG : Ah oui ce n'est pas une critique... ça a un nom, non ? Ce n'est pas les écrans pas infinis ou je ne sais pas ? On navigue, on navigue, on navigue au *scroll* en faisant défiler.... [Silence] Ou alors, si je fais une recherche, il y a une... J'appuie sur le bouton de recherche et je peux faire n'importe quoi comme recherche ? Grill, par exemple ? [Silence] En fait, ça m'amène sur des restaurants, c'est ça ? **Après, tu vois ça c'est un iPhone ? Moi ça par exemple, je ne sais pas très bien comment utiliser comment revenir en arrière ou quoi. Je ne sais pas revenir en arrière.** Alors si, je fais glisser « carte » là j'ai appuyé sur un onglet. Ah là ça me propose des abonnements, superposer toutes les cartes, ajouter des amis...

DG distingue les spécificités du cadre logiciel (Mapstr) du cadre système iOS. Il dit ne pas être à l'aise avec l'iPhone, mais cela ne l'empêche pourtant pas de prendre en main l'application et de l'explorer. Un peu après, il utilise des noms conventionnels de « petites formes » :

DG : Donc là, j'ai un menu, je regarde ce qu'il se passe... il y a un onglet avec trois marques. **En général, dans la conscience collective de navigation, ça représente un menu....** Actuellement ouvert. A priori, c'est un truc de bouffe.

IG : Dis-moi ce que tu fais en même temps, sans me montrer...

DG : **Je *scroll* pour voir ce qu'il propose.** Il y a écrit 300 adresses, préférés, restaurants, brunch, club, tourisme italien. Donc pour voir ce que ça dit, amis home, rejoindre Mapster Club. Donc, bah là, ça ne me dit rien **donc je je fais la croix pour faire, j'appuie sur la croix pour fermer le menu,** je vois... Il y a... il y a un **système de bouton enclenché** « carte » ou « liste » apparemment je suis sur carte. **Qu'est-ce qui se passe si je fais glisser ?** Ah merde on peut faire glisser un bouton donc de carte, on passe en mode liste. Et pareil ça me fait amener sur un menu où je *scroll*, qui propose plusieurs, plusieurs choix. **C'est beaucoup de scrolls.**

Contre son inexpérience théorique de l'environnement tactile d'Apple, DG exprime un savoir pratique qui mêle les différents cadres de l'écran. Les formes gestuelles du cadre système, qui instituent une certaine grammaire au sein du logiciel, sont identifiées grâce aux « petites formes » sémiotiques, typiques du web. Nous avons en effet surligné les moments où l'utilisateur fait référence à sa connaissance des interfaces et ceux qui manifestent une essentialisation des « petites formes ». L'utilisateur sait à l'avance ce qui se passe quand il active une « petite forme » et ne questionne pas le procédé d'activation : il sait comment s'y prendre avec l'interface. **C'est que, toutes les interfaces relèvent de la même pâte informatique et visuelle, qui se trouve toujours en arrière-plan des activités numériques.**

L'exemple suivant *d'onboarding* montre que les designers exploitent le processus de typification, qui leur permet d'éviter une surcharge d'informations. Ces écrans se présentent à l'installation de l'application pour accompagner la prise en main. Dans l'exemple suivant (Figure 44), l'écran est comme recouvert d'un « filtre » noir qui ne laisse éclairée qu'une zone, celle qui est expliquée, avec une flèche dans sa direction. Ces écrans portent un implicite, celui que l'utilisateur doit toucher l'écran pour passer à l'écran suivant et commencer à utiliser l'application. Les trois points (ou plus selon le nombre d'écrans à faire défiler) servent cet implicite en signalant que les contenus sont défilables dans le carrousel d'écrans de présentations. L'utilisateur a, en outre, l'habitude de retrouver ce type d'écrans à chaque installation.

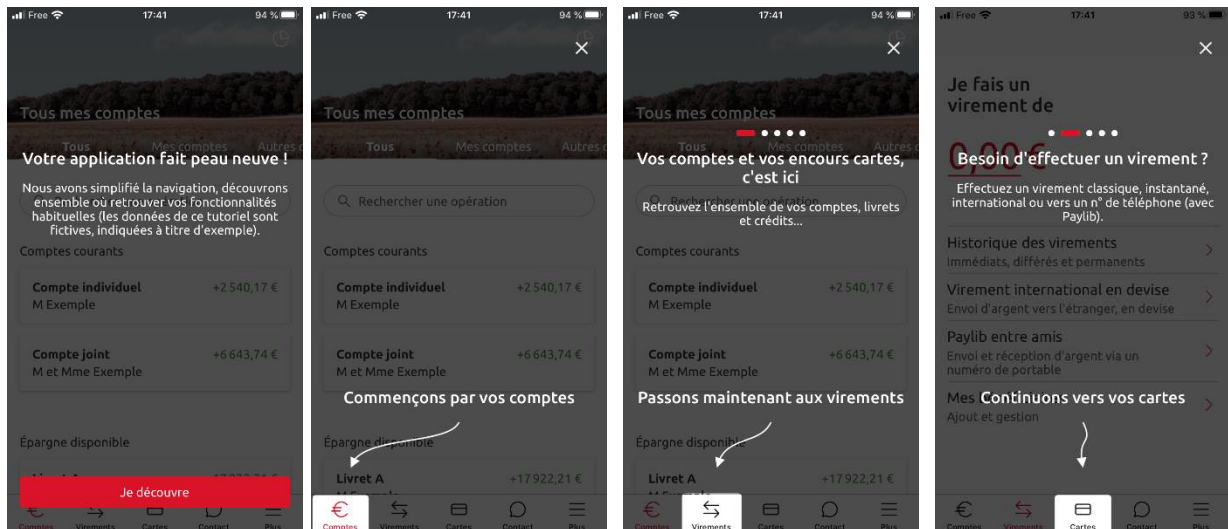


Figure 44. Procédures d'accompagnement de l'application de la Caisse d'épargne
Captures réalisées le 03/10/2021.

Dans cette mise à jour de l'application, l'application de la Caisse d'Épargne choisit de guider pas à pas, geste après geste, *tap* après *tap*, l'utilisateur. Celui-ci doit comprendre qu'il faut qu'il touche les boutons en blanc pour passer le tutoriel. Une barre d'avancée, de type diagramme de Gant, lui indique où il se trouve (début, milieu, fin) dans la procédure d'explication. De même, lors de mises à jour, des « bulles » d'informations viennent préciser la mise à jour en question¹⁵⁹. Pour la faire disparaître, le doigt doit la toucher, l'effleurer. Toutefois, l'utilisateur se trouve rarement face à une invitation écrite de « toucher l'écran ». L'écran et ses concepteurs supposent que l'utilisateur comprend rapidement, que s'il veut utiliser son application, il doit appuyer sur ces interfaces de présentations ou d'informations contextuelles.

Historiquement, la pensée d'un écran qui s'active au contact du doigt, qui répond finement à son geste à sa surface, ne s'est pas immédiatement imposée. Au moment des premiers écrans tactiles accessibles au grand public, la consigne « Touchez l'écran » accompagnait l'appropriation du dispositif. Petit à petit, cette instruction a disparu, indiquant une naturalisation de l'usage. **La consigne de « toucher » l'écran n'est plus nécessaire, car l'utilisateur y est habitué.** C'est pourquoi cette invitation est de moins en moins présente sur l'écran des *smartphones*¹⁶⁰. L'expression « toucher l'écran » est passée, à un moment, de l'incongruité au pléonasmе. Ce basculement s'est accompagné d'une standardisation de la perception. C'est pourquoi, si « toucher » un écran n'est en rien naturel, c'est devenu une attente et cette attente d'un écran réactif, agréable et dynamique

159. Cf. **Annexe 19**.

160. Les écrans tactiles urbains en revanche, dans des endroits précis, lieux culturels, institutionnels, etc., présentent encore souvent cette invitation. Cela signifie que l'écran est « tactile » (et donc d'un point de vue instrumental, précise comment l'activer), mais aussi que l'utilisateur du lieu est invité à le faire. Cette invitation fonctionne sur une double signification.

n'est pas sans effet sur la façon dont l'utilisateur se tient et la posture qu'il est amené à adopter face à lui.

La « typification » de l'écran, c'est donc l'ensemble des expériences écraniques vécues par l'utilisateur. Celles-ci s'accumulent et déterminent les actes à venir. L'expérience de l'écran tactile est cumulative et référentielle : toutes les expériences de l'écran contribuent à façonner ses appropriations et celles-ci fonctionnent toujours en arrière-plan pour assister les pratiques. L'idée de l'écran a évolué suivant les innovations que celui-ci a connues. Plus particulièrement, le *clac* comme modalité d'activation du point doit être déconstruit : c'est un mythe qui hante les pratiques, les discours, les manières de recevoir comme de construire les interfaces.

Le clic, ou le mythe qui adoucit les dispositifs tactiles

Équipé de deux périphériques pour le faire agir, l'ordinateur a marqué une rupture en ce que, pour la première fois, l'utilisateur non spécialiste avait accès à un écran complexe. Les possibilités d'action pour l'utilisateur sont alors multiples, et non limitées à une fonction, un usage précis comme l'étaient celles des écrans qui le précèdent (comme la télévision). De l'écran et de ses périphériques naît l'impression de pouvoir sortir de cadres imposés. Accessible par le biais d'un clavier composé de touches et d'une souris comme médiations, il a structuré l'appréhension habituelle de l'écran.

D'un point de vue pragmatique, l'écran de l'ordinateur, avec son clavier et sa souris, a introduit l'habitude du *clac* comme geste pragmatique. La souris, plus particulièrement, a joué un rôle de correspondance, dans l'esprit de l'utilisateur, entre la main et le point, c'est-à-dire entre la main et ses coordonnées à l'écran. Avec la souris s'est instituée l'idée de voir, à l'écran, un point équivalent de la main¹⁶¹. Cela inclut l'habitude de voir le geste transformé en *clac* par la souris, puis en point mobile à l'écran. Le terme est ensuite entré dans le langage vernaculaire pour évoquer le geste sur l'écran tactile. C'est pourtant un mésusage de la langue qui redouble ce qui a été, pendant un moment, un néologisme. **L'activité de valider un bouton, dans l'usage, est désignée par « cliquer », bien que ce terme implique initialement une souris et un pointeur.** Le *clac* désigne en anglais le microgeste qui consiste à appuyer sur la touche d'un périphérique. Il est mobilisé par certains usagers qui parlent du tactile et de leurs doigts :

BC : Donc soit je *clique* pour sélectionner un stylet. Par exemple, si je veux écrire avec un crayon, je fais la section et après j'écris, je me dis « Tiens, il faut que j'achète des patates » [Rires]. Après je *clique* sur « titre » et je vais lui donner un nom. OK, je valide. Et après, je ferme, j'appuie sur le bouton d'accueil pour partir.

AH : Et du coup, tu lances des applications, Instagram, Google puis ensuite tu regardes, tu regardes ce qu'il y a et en fonction de ce qui va interpeller, tu vas cliquer dessus et regarder ce qu'il propose.

161. « La souris, avec son intégration à l'univers de l'interface graphique utilisateur et au wysiwyg, fera triompher dans le rapport homme/machine la prééminence du pointeur et du clic servant à la désignation, à la sélection, en fait une interactivité de simple choix, largement associée aux menus et à des séquences d'action et de réaction. Une interactivité machinique et de commande, qualifiée de réflexe, s'installe du fait de la dissociation du geste effectué sur un plan horizontal et représenté symboliquement sur le plan vertical de l'écran, avec une main humaine transformée en flèche de pointage » (Amato et Perény, 2012 : 22).

Ces deux usagers, dès les premières minutes de l'entretien, identifient le *clac* à l'activation de la souris de l'ordinateur de façon catégorique, autant qu'à un geste correspondant au geste de la main. Alors qu'elle refuse d'utiliser le terme quand on le lui suggère, BC l'emploie lorsqu'elle essaie d'expliquer le plus précisément possible son activité sur l'écran. Elle se contredit ensuite et change donc d'avis¹⁶². Le *clac* est donc mobilisé dans le champ de l'activité tactile, malgré la disparition du bouton de souris correspondant. Quant à la souris, elle est restée sous la forme d'un vocabulaire spécifique, mais aussi, comme une façon d'envisager le fonctionnement de l'écran. Tout se passe comme si la médiation matérielle était toujours présente. *Clac* est devenu un terme englobant, générique, employé pour désigner une procédure dont les modalités échappent.

La prégnance de ce modèle du *clac* s'explique en partie par le contexte de production de l'écran tactile, plusieurs dizaines d'années après l'ordinateur. Il a d'abord été le geste attribué au doigt appuyant sur un des deux boutons de la souris, puis au geste d'appui du doigt sur le *Touchpad* de l'ordinateur portable. **Le mythe du *clac* participe alors à construire une vision neutre de l'écran : la médiation passe pour transparente, puisque ce ne serait rien de plus qu'un geste comme cela se pratique sur l'ordinateur, qu'une commande de la souris (et non de l'écriture !).** Le terme *clac* se retrouve attribué au doigt effleurant le tactile et il passe pour être la transposition d'un geste du support informatique au tactile. Cette idée, que le processus d'activation aurait été « juste » traduit, induit une neutralité du logiciel, des langages de programmation et du tactile. RD, développeur d'interface, fait la supposition d'une adaptation, par les concepteurs, du geste de la souris au moment de construire le tactile.

RD : [Silence] Oui, en fait, c'est en fait oui, clairement. **Je pense que finalement, ce qui a été fait, ça a vraiment été de transformer les gestes qui existaient au départ sur l'ordinateur vers des gestes un peu instinctivement natifs, sur un écran tactile. Le clic de la souris, on l'a transformé en tap. Le fait de faire défiler la souris, on l'a transformée en swipe, voilà... Faire glisser la molette de la souris, on l'a transformée en scroll... oui oui c'est, ça a juste été finalement une transposition de ce qui faisait sur ordi vers des écrans tactiles.**

Il suppose une « transposition », d'un geste en un autre, qui se retrouve dans la sémiotisation sonore notamment du *clac*, dans certaines interfaces. De façon sémiotique en effet, la tradition du design cherche à reproduire le *clac* sur l'interface tactile. Le *clac* se donne à voir, à l'aide de boutons qui s'activent visuellement, ou à entendre, par un léger bruit typique et reconnaissable. C'est cependant une construction sémiotique qui demande à chaque fois d'être inventée, construite et développée.

Or, pour le dire rapidement, l'écran de l'ordinateur n'est pas passé « naturellement » au tactile. Cette approche de la transposition contredit, en outre, une des normes de développement, à savoir que les sites développés en « responsive » sont plus performants. Mais cette impression de gestes traduits d'un écran à l'autre, d'un périphérique à un autre, est opératoire : elle réduit le doigt à un périphérique. **Le paradigme de la transposition est impropre et sert une idéologie de la neutralité, de la transparence et de la facilité.** Il autorise également des glissements. Par exemple, certaines « bonnes pratiques » de développement pour l'ordinateur ont été appliquées à

162. Un peu avant, elle est catégorique : « Non *clac*, je dirais que c'est avec une souris. C'est vraiment, là, comment moi je le vois. Si je voulais dire "je dois appuyer là" ? Je dirai j'appuie ici, tu touches ça et voilà. Parce que clic c'est vraiment le bruit pour moi » (BC).

l'UX des écrans tactiles. C'est le cas de la règle dite des « 3 clics ». C'est-à-dire que l'utilisateur était réputé ne pas devoir faire plus de « 3 clics » avant de finaliser ce pour quoi il s'était rendu sur un site (trouver une information, valider un panier d'achats). Ce dogme a été appliqué à l'utilisateur de l'écran tactile pendant un certain temps, mais est aujourd'hui discuté au sein de la conception.

Le clavier et la souris, le stylet, le *Touchpad* sont, pour conclure, les premières expériences de référence pour l'utilisateur de l'écran tactile. Ces médiations sont employées pour expliquer l'activité en train de se faire du bout du doigt sur l'écran. Alors que la « souris » a été évacuée, elle revient dans le langage, sous la forme d'expressions et de gestes métaphoriques. Ce sont des cadres structurants pour l'expérience. Le *clic* opère donc comme modalité familière, mais également comme moyen par lequel l'écran tactile se normalise. Passons à présent à la façon dont les usagers mettent en mot la digipulation afin de poser les idéologies qui traversent ces discours.

2. Le tactile dans la parole des usagers, ou l'idéologie en creux des opinions

Le point de départ du premier chapitre était le constat que les écrans sont entourés de critiques. Voyons comment ces représentations se déploient dans le rapport à l'écran et dans les représentations des usagers de leurs propres pratiques en observant ce qui est mobilisé par les acteurs eux-mêmes et les traces idéologiques que ces termes renferment¹⁶³. Nous allons nous intéresser aux univers sémantiques mobilisés pour en définir les grandes lignes axiologiques.

Une modalité inqualifiable et indicible : des « petits gestes » qui échappent

Faire parler les usagers des « petits gestes »¹⁶⁴ s'est avéré compliqué : l'absence de termes adéquats pour se les approprier manifeste une ignorance générale de cette modalité d'action quotidienne. Elle est inqualifiable au sens où le discours des usagers tourne autour sans parvenir à les requalifier. D'un point de vue conceptuel et matériel, les « petits gestes » échappent.

Le langage métaphorique et le recours aux expériences médiatiques passées sont la ressource principale utilisée par les usagers interrogés pour mettre du sens sur leur activité. Comme le *clic*, l'écran de télévision a laissé une empreinte sensible dans le langage. **Avec sa télécommande, quelquefois familièrement appelée la « zapette », s'est massifiée, dans le même temps, une expression, celle du « zapping ».** Plus précisément, le terme « *zapping* », qui renvoie au fait de passer rapidement d'une chaîne à l'autre sans s'arrêter sur un programme particulier, est entré dans le vocabulaire de l'utilisateur et a été typifié. C'est une métaphore qui semble figée au point de passer

163. Nous suivons en ce sens les propos d'Aurélien Laborde, qui explique, que « pour Max Reinert, sociolinguiste [...] l'énonciateur ne peut énoncer qu'à partir d'une représentation lui servant de référence, ou si l'on préfère, pour reprendre une terminologie de Wittgenstein, à partir de "son monde" [153, 2004]. Chaque énoncé d'un corpus porte alors diverses marques de ce monde. Si l'on considère qu'un "objet" possède de multiples facettes et se définit à travers un grand nombre d'éléments, seuls certains de ces éléments sont mis en œuvre et en relief dans un discours donné (Reinert, 1999) (Laborde, 2004 : 79).

164. Rappelons que les entretiens avaient notamment pour objectif de faire qualifier spontanément et requalifier les « petits gestes » par les usagers. C'est à la fois le déclaratif, et ce qui est plus discret, mêlé dans le discours, qui nous intéresse.

pour objective. Lors des entretiens, les interrogés en usent sans se questionner ou sans le souligner, sans user de synonyme, signe qu'il va de soi :

AH : Sur les *stories* ? Ouais, je considère ça aussi un peu comme du *scroll*, parce que pour moi, le *scroll*, il y a aussi cette **notion de rapidité**... tu ne vas pas passer énormément de temps dessus. Et je trouve ça... En fait, c'est plus du **zapping**. C'est vrai ça que je n'ai pas pensé, mais c'est aussi à dire.

TD : Je bifurque. Oui, je mets mon réveil en route. Puis, comme, je dis tiens « il y a 66 nouveaux posts sur Facebook » donc je vais regarder. Et là, voilà... je **zappe** [rires]

[...] **TD** : Et bien, monter, descendre, **zapper**.

DG : Je choisis ouais... en général je prends la première. Même si j'ai envie de voir, mettons la deuxième ou la troisième, comme je vois qu'elle apparaît dans l'écran, je me dis qu'elle arrivera vite, donc quitte à... Donc je lance la première. Donc là, voilà, ça ne m'intéresse pas trop. Je **zappe** d'une pression, **rapidement, je ne regarde pas, je ne passe pas les 15 secondes d'affichage de story dessus**. [Silence] Après, ça passe, le deuxième personnage s'enchaîne. Donc là c'est un pote qui fait une petite vidéo sur les scooters, c'est genre 10 secondes, je regarde entièrement. Après c'est des pubs, je **zappe**, là c'est une femme qui fait une promo pour son livre. [...] **Quand je vois ça, j'ai tendance à accélérer la vitesse du scroll**.

IG : Accélérer la vitesse ?

DG : Je **rescroll** directement.

IG : C'est ça **zapper** ?

DG : Oui je **zappe**.

Pour ces trois utilisateurs, aux profils différents, le même verbe de « *zapper* » est employé. Il est associé à un mouvement très rapide sur un réseau social défini (Instagram ou Facebook), et est utilisé comme synonyme du *scrolling*, comme le fait de « faire défiler » un contenu ou un fil d'actualité sans s'arrêter. L'activité se caractérise par un mouvement rapide et peu interrompu, sans valeur de concentration ou d'intérêt, sur un mode routinier. L'expérience du poste de télévision aurait introduit certaines routines, manières de se tenir face à l'écran, mais aussi une certaine manière de se comporter. Si « *zapper* » sur la télévision, c'est passer d'une chaîne à l'autre, sans avoir de but précis, de façon un peu passive, « *zapper* » sur l'écran tactile consisterait à faire défiler rapidement un fil d'actualité pour survoler des contenus. Cela est critiqué, mais accepté comme une façon de faire normale, usuelle et partagée de l'écran. Les usagers l'emploient aisément dans le discours.

DG : [Silence] Bah le *scroll* c'est vachement pratique, c'est pouvoir voir un maximum de contenu sans se fatiguer et pouvoir *zapper* ce qui ne nous intéresse pas, parce qu'en gros avec une pulsation, je ne sais pas comment dire, en un mouvement, on peut faire défiler plein de trucs. **C'est comme quand on tourne une roue, tu sais la roue de la Fortune**. [Silence] **Quand par exemple tu es sur Facebook quand tu scroll ou sur Instagram, le fil d'actu bah quand tu fais un... Une longue poussée, il y a plein de trucs qui défilent et là tu vois et hop tu vois passer un truc qui est intéressant, tu bloques... En faisant une petite pression du pouce, et là, tu vois si ce truc, ça t'intéresse**. Ah c'est sympa. Hop, je le rentre, j'ouvre l'article, je lance la vidéo, j'ouvre la photo.

Pour cet usager, à la métaphore du « *zapping* » se superpose, de façon un peu mêlée, une seconde image : l'écran est comparé à une « roue de la Fortune ». Cette représentation repose sur le mouvement de défilement (de haut en bas) et sur une dimension de hasard. La qualité de ce qui est suggéré par Instagram ne serait pas toujours au rendez-vous, si bien qu'il serait chanceux quand il « tombe » sur un contenu qui l'intéresse. Son discours manifeste qu'il a accepté l'idée que le numérique est un espace ludique, euphorique, voire addictif (thématique qu'il aborde par ailleurs).

En combinant deux images (le *zapping* et la roue), l'utilisateur cherche à affiner la façon dont il décrit ce geste pour évoquer une impression. La façon dont il caractérise la digipulation implique une idée de l'écran comme un dispositif matériel, jouable, divertissant et peu engageant personnellement.

Autre métaphore, celle de « rafraîchir » est souvent réemployée. Elle renvoie à une activité « donnée » par les interfaces, afin de mettre à jour les données à l'écran (c'est un terme proposé par l'écran, mais que s'approprient les usagers :

AH : Ce que je fais, c'est que j'appuie aussi mécaniquement sur la maison en bas à gauche de l'application qui me permet ensuite de remonter tout en haut. **Et de rafraîchir le contenu**, comme ça je sais que **j'ai du contenu frais et récent**, que du coup, je vais pouvoir découvrir et ensuite, mécaniquement, je vais commencer à descendre, enfin à donner un coup de pouce vers le haut pour faire défiler le contenu et voir le contenu qui se trouve en bas. Comme ça, je fais remonter le contenu vers le haut.

AH file la métaphore : rafraîchir la page lui octroie du contenu frais, c'est-à-dire qu'il n'aurait pas encore vu. Il requalifie cette métaphore et la colore à sa façon. Les usagers répètent plus largement le discours du design et des applications en utilisant les métaphores introduites par la conception, telles que « faire glisser », « faire défiler », « balayer », « rafraîchir »... **Satisfaisantes en apparence pour décrire la réalité de l'action, ces métaphores marquent l'emprise de la langue du design sur les représentations et les appropriations de l'écran.**

L'entretien a cependant amené les utilisateurs à modifier leurs préconceptions. La plupart ont analysé et démêlé leurs présupposés durant les entretiens. La pensée s'est formée dans la discussion, mais nous avons également constaté des stratégies d'évitement, ou du moins de contournement. Dans cette attitude, nous incluons aussi bien le recours à des bruits, que la référence à un implicite partagé, une expérience empirique commune. **La difficulté des usagers à expliquer finement ce qu'ils font à l'écran fait qu'ils ont eu tendance à tourner autour du sujet quand nous leur avons demandé de mettre des mots sur la manière dont ils utilisent des applications habituelles.** À la question sur le fait d'être à l'aise pour la décrire, l'un d'eux répond que c'est un geste qui a une signification *a priori*, qui ne colle cependant pas à toutes ses actualisations, ce qui rend la qualification difficile¹⁶⁵. Certains usagers utilisent une onomatopée :

BC : Là, je vais voir sur le Play Store, on peut voir toutes les applis qu'on a téléchargées. [...] **Hmm tak tak tak...**¹⁶⁶.

AH : Pour ne pas laisser l'écran allumé, pour ne pas consommer de batterie, tout simplement. [...] **J'appuie sur le bouton physique du téléphone, sur le côté, hop tak.**

165. « Comme je t'ai dit, ce n'est pas quelque chose dont a l'habitude. On cherche un petit peu ses mots et quand bien même on les trouve, est-ce quand on est sûr d'utiliser de bons mots pour la bonne action tu vois entre... *swiper*. J'ai l'impression que le *swipe* c'est... a priori c'est un geste qui va de gauche à droite, euh... alors que quand on va aller de haut en bas, on va parler de défilement autant de barre de défilement. Alors qu'en soi l'action, c'est plus ou moins la même, seul le sens va différer » (AH).

166. Ou encore : « Je cherche d'autres applis que j'ai pu... Tak tak tak. Aussi, parfois, j'ai désinstallé des jeux parce que j'y joue une fois et après ça m'intéresse plus. Moi, ça ne dérange pas d'installer des choses et de les désinstaller tout juste après... comme ça je teste des choses » (BC).

En accompagnant leur geste d'un bruit, BC et AH se passent de description. Cette onomatopée, un peu arbitraire (peut-être se réfèrent-ils au bruit de défilement de la molette d'une souris ?) permet d'éviter la phase de dénaturalisation demandée. Les usagers font également référence à un partage d'expérience, un implicite. À plusieurs reprises, ils sont passés par l'emploi de cette apostrophe « tu vois ? » pour se référer à une expérience que nous aurions partagée. Ils se sont enfin révélés, contre toute attente¹⁶⁷, plus enclins à montrer l'écran et ce qu'ils y faisaient, qu'à décrire leurs activités. **Les gestes des écrans et les activités techniques sont ordinarisés, mais la langue peine à les décrire.** Soulignons, en effet, que les faire qualifier et requalifier leur geste n'a pas été aisé : il a fallu à plusieurs reprises demander de mettre des mots sur des gestes réalisés « en l'air » ou à l'écran, mimé. À plusieurs reprises, la mise en langage a produit des rires un peu moqueurs, signe de leur difficulté à proposer des variantes.

Pour finir, tous ces implicites, qui engagent des typifications, peuvent être qualifiés d'ethnométhodes. Ils permettent de montrer que les « petits gestes » sont insaisissables. Ils sont, connus, reconnus, compris dans certains aspects sociologiques, mais assez flous quant à leur fonctionnement. Si les gestes comme modalité de l'interface constituent un point aveugle de leurs réflexions, les utilisateurs interrogés se sont, à l'inverse, montrés bavards sur leurs pratiques et leurs avis sur le mobile, l'écran et le numérique.

Des gestes responsables de bons comme de mauvais usages : des regards moralisateurs sur l'écran

Passons aux représentations, aux récits, aux routines et aux comportements décrits autour du tactile et des « petits gestes ». Dans les discours des usagers, la mythologie de l'écran tactile consiste en un pouvoir supposé de l'interface à engager des processus d'addiction. À travers la critique sociale des dispositifs, une certaine axiologie de l'usage, dans laquelle la gestualité a une place, se dessine.

L'écran du *smartphone* engagerait deux postures, et celles-ci ont leurs caractéristiques et leurs enjeux propres. Les usagers décrivent en fait, globalement, deux façons d'utiliser l'écran, selon le moment de la journée, l'application, le contexte, etc. La première serait une posture raisonnée, rationnelle, et concentrée face à l'écran, tandis que la seconde serait plus frénétique, moins alerte et moins intéressée, presque passive face à lui. Alors que la première posture octroie une valeur d'utilité à l'écran, la seconde s'inscrit dans le registre de la critique moralisatrice, taxe l'écran et ses applications d'inutiles et d'« addictifs ». À travers cette distinction se dessine un cadre axiologique qui induit une réflexion sur un bon et un mauvais usage des écrans tactiles. Les gestes seraient en partie responsables de ces usages, puisque la notion d'addiction mène à celles de contrôle et de corps.

167. Nous supposons que les usagers auraient des réticences à montrer leur écran, puisqu'il s'agit de réseaux personnels. Le fait que les connaissances joue certainement un rôle dans cette confiance, toutefois, ce geste de montrer l'écran relève de la recherche de facilité pour la description.

Les usagers opposent donc un usage raisonné, en vue d'une requête particulière, voire une flânerie pour se « mettre à jour », ou pour prendre le temps de voir un contenu, à un usage plus « automatique », « mécanique » de l'écran. **Ce dernier est accusé de « retenir » l'attention par un contenu presque infini et des sollicitations quotidiennes.** Cette captation de l'attention est le cœur de la critique formulée par l'une des utilisatrices (AC)¹⁶⁸. Pour les autres, les notions de « pièges » pour la pensée et de machine « diabolique » sont avancées pour décrire ce phénomène de captation de l'écran, sur lequel ils posent un regard négatif. Tous évoquent un usage de l'écran qui serait « mauvais », consistant à l'utiliser sans but et sans fin. Avec la représentation de l'addiction vient en effet la notion de contrôle de soi et de son corps :

Le qualificatif d'addiction peut se révéler trompeur dans la mesure où il tend à naturaliser un fait d'essence sociale, à isoler comme pathologie un phénomène qui concerne la redéfinition du rapport aux autres et à la règle sociale [...] L'addiction signifie donc l'impossibilité pour la personne concernée de se contrôler (Craipeau *et al.*, 2008 : 85).

C'est une tension autour du corps, entre différentes modalités de contrôle : le contrôle de la machine et le contrôle de soi. Cette tension s'explique par le fait que les gestes sont à l'articulation de l'interface activée par le corps.

Les usagers se représentent allumer leur écran de façon impulsive, presque « sans s'en rendre compte », « tout le temps »¹⁶⁹. AH porte sur ce réflexe un regard négatif (il le compare à du grignotage, à quelque chose de mauvais pour la santé). De façon générale, ils associent Facebook à un dispositif pour « tuer le temps », passer le temps, sans grand intérêt :

TD : Alors ce qui est addictif, c'est tous les petits trucs qui passent, tu sais. Genre extraits de films, euh... Sketchs amusants ? Euh... Je ne sais pas. Oui, c'est ça, une personnalité qui parle... alors **quelquefois c'est intéressant quand même, mais vite vite, ça te bouffe ton temps.** Et en plus, ça fait mal aux yeux. [1]

IG : Les transports, tu en as beaucoup parlé. Est-ce que c'est un lieu que tu associes facilement à ton téléphone ? Est-ce que tu vas le sortir facilement

AH : Trop facilement, trop facilement. [2]

Pour TD [1], Facebook lui fait perdre son temps (l'emploi d'une expression familière insiste sur le fait qu'elle porte dessus un regard très négatif). De même, pour AH [2], l'adverbe « trop » implique un jugement de valeur : il estime que le temps qu'il passe sur son *smartphone* est démesuré par rapport à la qualité de ce qui lui propose les écrans en situation de mobilité. Ce qu'il reproche à Facebook, c'est de ne pas lui accorder de valeur, mais de pourtant y retourner souvent, de ne pas pouvoir « s'en empêcher ». **Cette supposée addiction reposerait autant sur les contenus de ces plateformes, que sur le fait qu'allumer son téléphone relèverait du réflexe.** Par extension, l'accessibilité et les modalités d'activation de l'écran sont en effet visées. Cela les engage à adopter le registre de l'émotion et du jugement. L'un des usagers explique alterner entre la colère et la culpabilité d'un usage qui serait abusif de l'écran. Cet usage est en tension avec le fait qu'elle

168. Nous reviendrons sur cette critique dans le **Chapitre 8** et dans le **Chapitre 11**.

169. « La fréquence ? Euh, bah, je pense comme à peu près tout le monde, moi, Instagram et Facebook, c'est quasiment, c'est. Ça tourne tout le temps » (DG).

accorde, dans son discours, peu de valeurs à ces dispositifs. Cela la conduit à se situer sur le registre de la morale et de l'émotion :

TD : Quelquefois... quelques fois, j'ai un peu de **culpabilité** parce que j'ai perdu mon temps et je sais par exemple, quand je regarde mon portable le soir dans mon lit, eh ben, ce n'est pas bien. Je me sens un peu **énervée**. Comment dire ? Je me dis **qu'il ne faut pas que je fasse un faux pas**, mais je ne le fais quand même pas toujours.

TD, comme tous les usagers interrogés, évoque une norme implicite du « bon usage » d'un téléphone. Ce « bon usage » serait condition d'un temps passé sur le téléphone. Ce serait un usage mesuré et modéré des applications. Sans qu'aucun ne puisse dire précisément combien de temps ils passent en moyenne sur leur téléphone¹⁷⁰, tous se représentent comme étant « trop » sur leur écran. Ou encore, ce serait toujours moins de temps passé qui serait meilleur pour l'utilisateur. Pour plusieurs d'entre eux, ce jugement porté sur les pratiques les conduit à porter un jugement sur le social en général. Le portable est alors taxé de couper court à toute communication, convivialité, ou encore, d'annihiler l'esprit critique, comme le souligne avec virulence cette même utilisatrice :

TD : **Parce que ce n'est pas du tout convivial. Il n'y a pas d'échange. Ça coupe tout. Ça coupe tout...** et moi quelquefois quand je vois dans le métro, tu regardes partout autour de toi, tout le monde est **scotché** sur son portable. Bah je trouve que c'est quand même bizarre et en plus, ce n'est pas très bon pour la santé. Je ne sais pas comment t'expliquer alors comment. Et ma belle-fille, c'est à devenir fou. [...], mais elle, c'est systématique. Elle est tout le temps... tout le temps... presque comme s'il était, comme on dit... comme si elle l'avait carrément dans la main... **Comment on dit, greffé ! Et ça, je ne supporte pas. Quelquefois, je me dis que moi aussi**, mais je ne regarde pas quand je suis avec des gens...

De même, les extraits suivants sont également particulièrement chargés en critiques :

AH : **Tu n'as pas de besoins précis. Tu as juste une envie de... mécanique comme si c'était un réflexe.** C'est généralement oui des contenus très brefs. Et consommer ? Tous les jours tu as besoin de manger pour vivre... Par contre, le grignotage ce n'est pas forcément ce qu'il y a de mieux, ce n'est pas ce qui est recommandé. Et pour moi, **ces articles, c'est un peu la même chose parce que tu vas lire un truc et ensuite tu vas lire autre chose.** Et ce que tu as lu avant, tu as déjà oublié... Et **je ne sais pas si les gens se rendent compte, ou si les gens arrivent à retenir tout ce qu'ils lisent) sur leur téléphone, en tout cas, moi, j'en suis incapable.** Donc il y a vraiment le côté où tu cherches vraiment du contenu, tu essaies de lire un truc pour satisfaire un besoin dont toi tu ne sais pas vraiment. ...

[...] **AH :** Facebook un petit peu, un petit peu, mais **c'est clairement pour tuer le temps**, ponctuel, quand on *scroll* tout le temps.

[...] **AH :** Non, mais justement parce que je sais que **je suis capable de passer beaucoup de temps sur Instagram pour pas grand-chose.**

Cet usager se fait l'écho de regard porté par les discours sociaux en général sur l'écran, un regard moralisateur et suspicieux. Il se voit l'allumer et naviguer sur les différentes plateformes sans quelquefois s'en rendre compte. Le téléphone l'« attire ». Il met cette attirance sur le compte du divertissement que peut procurer Facebook en cas d'ennui, et elle serait récurrente au fil de la journée. Cela n'est pas évoqué directement dans son discours, mais les gestes et le corps sont impliqués. L'évocation du réflexe d'allumer l'écran le conduit à formuler sa critique des interfaces et du temps passé. Il explique, plus tard, qu'il se retrouve quelquefois à allumer l'écran de son

170. Beaucoup ont découvert cette fonctionnalité au moment de la discussion.

téléphone par automatisme et ces termes ont souvent été repris par les autres usagers. Tous se perçoivent attirés physiquement, malgré eux, par l'écran.

Les écrans, et certains « petits gestes » usuels, comme le *swipe* de Tinder ou le « *scroll* infini » des réseaux sociaux, passent en outre pour addictifs. Les usagers se présentent facilement eux-mêmes comme « addicts » au *smartphone*. Dès le début de leurs entretiens respectifs, tous ont exprimé une forte impression de relation de « dépendance ». Certains ont expliqué mettre en place des pratiques de contournement. L'une d'entre eux explique utiliser une application qui limite le temps d'usage ou qui impose, à partir d'un temps défini, de ne pas l'allumer. Elle met en avant avoir besoin d'une « sanction » pour ne pas trop l'utiliser. Une autre explique adopter une stratégie pour le mettre à distance de son lit pour éviter de l'utiliser le soir¹⁷¹. Une autre, enfin, affirme avoir désinstallé la plupart des applications pour ne plus avoir à y retourner. **Un certain nombre de « pratiques » de contournement se mettent donc en place et se font l'écho de ce discours critique général moralisateur sur l'écran.** Elles consistent à s'empêcher d'activer le *smartphone*, de le toucher plus de quelques microsecondes.

Rappelons ce que nous avons évoqué dans le premier chapitre. Le type d'application ou de fonctionnalité, proposée par exemple par Apple, qui empêche de se connecter, naturalise l'idée que le temps d'écran relève de l'enregistrement de l'activité des doigts sur le téléphone et les usagers le perçoivent. C'est l'activation de l'écran qui compte, quelle que soit l'activité. Avec ce type de raisonnement, toutes les activités sociales dont l'écran et les logiciels sont la médiation sont ramenées à une valeur égale. L'important serait d'empêcher le contact prolongé avec l'écran. Ce discours est renforcé par des acteurs médiatiques et même par ceux qui passent pour avoir inventé les dispositifs. C'est par exemple ce que fait le documentaire critique « Derrière nos écrans de fumée » diffusé par Netflix, ou le discours repentini de celui qui aurait inventé « le geste de tirer pour rafraîchir ». Ces discours participent à ancrer l'idée d'une dépendance inhérente à ces dispositifs et que tout est mis en œuvre pour l'entretenir, que ce serait une fatalité.

Les reproches concernent, pour beaucoup, les interfaces des réseaux sociaux. Toutefois, ils éclairent un bon usage de l'interface et donc, de façon oblique, de ses modalités d'usage. Cela participe d'un mythe du tactile qui rend opaques les stratégies de captation, alors même que les écrans reposent de moins en moins sur le contact du doigt.

171. « Mais maintenant, j'évite même. [...] J'évite même de laisser mon portable dans la chambre. [...] Je le mets dans la salle à manger, OK, mais comme je mets le réveil, je me sers du réveil matin parce que mon radio-réveil ne marche pas quelquefois. J'ai envie de dormir, mais qu'est-ce que j'ai besoin de me lever si tôt ? Ça m'agace mentalement, mais c'est vrai que j'évite de le mettre dans ma chambre. [...] parce que j'ai l'impression quand même que je dors moins. J'ai dans ma tête un petit peu d'énervement. Quelque chose qui m'agace quelque part, comme un agacement, bon. D'ailleurs on le dit assez » (TD).

Le tactile, un mythe qui rend opaque un fonctionnement qui repose sur le corps

La représentation de l'écran comme « tactile » rend opaque un fonctionnement qui repose sur l'écriture et la captation du corps. Les écrans ne sont pas « tactiles », « réactifs », mais corporels et idéologiques. Pour le dire autrement, l'idée de « tactile » impose l'idée d'un écran s'activant au contact du doigt, construit très précisément par les différentes strates de la conception¹⁷². Mais les écrans et leurs périphériques ne sont pas que « tactiles », ils sont sensibles au corps. Au regard du fonctionnement des dispositifs contemporains, ce n'est pas qu'à la peau, mais au corps entier, que l'écran et ses périphériques sont sensibles. C'est pourquoi la centralité du contact sur lequel insiste le terme « tactile », doit être remise en question : c'est avec le corps en mouvement que s'écrit le numérique.

L'écran réagit à un différentiel électrostatique produit par le contact du corps. Ce différentiel, traduit en coordonnées, est ensuite retraduit pour être traité par le dispositif. Ce processus de traduction en série d'informations produit un « enregistrement » (Ferraris, 2016) : la machine enregistre les activités du doigt sur l'écran, c'est-à-dire le signal, et ce signal est retraduit pour les algorithmes. Cette activité donne lieu à une retraduction ultérieure, sous la forme de signes à l'écran, de l'information enregistrée pour l'utilisateur. Toute modification de l'écran est un retour visuel de cette activité. **Or, dans les dispositifs usuels (Facebook, Instagram, LinkedIn, GoogleMap, Tinder...), de plus en plus d'informations ne relèvent pas d'une opération réalisée par l'utilisateur, mais sont tout de même enregistrées.** La géolocalisation, les distances parcourues, la vitesse moyenne d'une course, le nombre de marches montées, les pulsations cardiaques, les lieux visités, etc. sont en effet des informations que l'utilisateur n'a pas déclarées par activation de l'écran, en le touchant ou en l'effleurant, mais qui ont tout de même été captées. Elles s'enregistrent automatiquement pendant l'activité.

Ces enregistrements s'opèrent via des périphériques qui sont présents à l'intérieur des *smartphones*. Ils font ensuite l'objet d'une sémiotisation, d'un rendu, à l'utilisateur (sous forme par exemple de localisation GPS). Ils sont exemplaires des capacités de l'écran et de ses périphériques à être sensibles à autre chose qu'au doigt. **C'est donc le corps tout entier qui écrit pour l'écran, ses mouvements et ses déplacements, si bien que ce que détecte l'écran s'étend désormais au-delà du contact du doigt.** En d'autres termes, certaines informations que l'utilisateur n'a pas indiquées volontairement s'enregistrent¹⁷³. En fait, toute activité du corps peut potentiellement être enregistrée, faire « événement » pour faire fonctionner le dispositif et engager la rétention de l'utilisateur, mais aussi être revendue sous la forme de données.

L'utilisateur et ses mouvements sont donc enregistrés sans qu'il s'en rende compte. C'est le corps, et non le doigt seul, qui est indispensable pour le bon fonctionnement du dispositif. **En fait, l'impression, l'illusion que l'écran est « tactile » perdure, malgré la multiplication de ses périphériques et la dé-centralité du contact.** Cette illusion repose sur des jeux techno-

172. Le terme « tactile » a été déconstruit dans le **Chapitre 4**.

173. Mais aussi, certaines données enregistrées par le dispositif ne sont pas retransmises à l'utilisateur.

sémiotiques (l'impression d'une continuité œil/main/écran), mais aussi sur la dimension affective des écrans, entretenue par les spécificités du toucher et par la façon dont les nouvelles fonctionnalités, en général, satisfont l'utilisateur. Ces formes d'enregistrement à distance (telle que la géolocalisation ou les performances sportives) apportent en effet des gratifications inédites à l'utilisateur : des informations sur des performances, des indicateurs de popularités, des bonnes pratiques de marche (selon les dispositifs). Elles visent à apporter des informations censées intéresser l'utilisateur, lui apporter un plus au quotidien. Pourtant, avec la disparition du contact comme seul contrôleur de l'écran, l'utilisateur perd aussi la maîtrise de ce qu'il produit et de ce qui se passe « derrière l'écran ».

Revenons donc, pour terminer, sur les termes de « tactile », de « fluidité », d'« intuitivité ». Le rapport entre l'objet matériel qu'est l'écran et la captation de données est nié par ces termes. Le terme de « tactile » et les autres métaphores de l'écran passent sous silence cette activité de captation. Alors que les écrans ont changé de formes, de fonctions, d'usages, le même mot est resté¹⁷⁴. Il entretient une confusion sur le fonctionnement de l'écran et en masque les enjeux. Le vocabulaire métaphorique constitue, pour conclure, une diversion efficace de ce qui a lieu dans et avec les écrans. En focalisant l'attention sur l'interface, en flattant l'utilisateur et en assumant l'objectif de lui rendre la manipulation agréable, il détourne l'attention des changements et des évolutions de l'objet. Les rapports de pouvoir se matérialisent *in fine* dans des processus d'autorités.

3. Des processus d'autorité et de contrainte enchâssés : industries > designers > usagers

Pour Étienne Candel, l'approche scripturaire du numérique permet d'appréhender les rapports d'autorité et de contrainte qui traversent les objets technologiques¹⁷⁵ :

Les médias numériques [...] ne sauraient être considérés comme de simples outils. Ils sont l'objet de représentations, de pratiques sociales et de coutumes qui les instituent puissamment au cœur même de la vie contemporaine, conditionnant dans une mesure croissante le rapport des humains à leur environnement ; et cette implication au sein de la vie des sujets s'établit comme une autorité, voire comme une contrainte, justement parce qu'elle se déploie comme une toile de fond, comme un monde contemporain porteur des conditions de leurs vies et des logiques de leurs actions (Candel, 2019-2020 : 145).

L'action de l'utilisateur est déterminée en amont, lors du développement d'une application, et même, encore avant, lorsqu'ont été déterminés le « cadre matériel » et le « cadre système » (Souchier, 1999) du *smartphone*. Pour saisir ces processus, regardons à nouveau la digipulation comme une écriture.

174. L'écran des *smartphones* n'a plus grand-chose à voir avec le synthétiseur électronique mis au point en 1953 par un musicien canadien pour contrôler le timbre et le volume de son instrument, que l'encyclopédie en ligne Wikipédia désigne comme le premier écran tactile (Wikipédia — article « Écran tactile » (https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89cran_tactile — Consulté le 23/12/2022)).

175. « Pour aller plus loin, mais moins vite, je dirais que l'observation de l'éditorialisation permet de comprendre comment les formes médiatiques particulières aux médias contemporains altèrent et redistribuent les pouvoirs, les autorités, les légitimités » (Candel, 2019 : 146).

Les « petits gestes » sont des éléments de « l'architexte » (Jeanneret et Souchier, 1999) construit par les concepteurs.

Rappelons-le, « l'architexte » est la construction technosémiotique produite par les concepteurs d'interfaces et d'expériences¹⁷⁶. Le concept permet de considérer l'écran dans sa dimension scripturaire, pré-écrite, mais aussi de souligner dans la définition le fait que c'est un point de vue sur la communication :

L'architexte, en effet, s'il est dédié à la production du texte est un dispositif conçu et réalisé à partir d'une certaine conception, d'une certaine représentation de l'écriture, autrement dit à partir d'une théorie et d'une idéologie du texte et de la communication (Souchier *et al.*, 2019 : 160).

Il insiste, en outre, sur le fait que l'écriture de l'utilisateur est conditionnée par une autre écriture en amont, celle des outils des designers. Ces outils sont eux-mêmes des architextes, des « dispositif(s) d'écriture écrits » (*ibid.* : 302). Dans ce contexte, la construction de la digipulation détermine également les pratiques des professionnels de la conception. Sous couvert d'une invitation à la créativité, les logiciels dédiés à la construction d'interfaces encadrent et déterminent les productions scripturaires des designers d'interface et des développeurs mobiles.

Un double processus de délégation

Produire l'architexte des outils qui permettent de construire les interfaces, c'est produire l'écriture d'une écriture. Au niveau de l'écran se réalise alors un double mouvement de délégation qui installe et assure l'autorité de l'industrie sur les pratiques outillées par les dispositifs, comme sur les manières de construire les interfaces des concepteurs.

Pour penser les traces d'usages traités par les plateformes du web, Louise Merzeau propose le concept de « délégation machinique ». Ce concept permet d'interroger qui, des usagers, des concepteurs et des industries, à la main sur ce qui est produit, c'est-à-dire sur les traces des activités en ligne :

Écrites par les agents logiciels chargés de les agencer et de les diffuser, les traces se détachent ainsi de la personne pour mener une existence autonome, hors de notre contrôle ou de notre assentiment. Séparées de toute énonciation, elles radicalisent le principe de coupure propre à toute écriture et façonnent une sociabilité qui n'est pas l'effet de rapports sociaux, mais d'une délégation machinique de nos relations (Merzeau, 2013 : 10).

Le processus d'enregistrement que permet le « petit geste » transforme la relation sociale en traces permettant d'identifier l'utilisateur et circulant indépendamment de ses volontés. En laissant aux machines le soin de mettre en forme les modalités de sociabilité, l'utilisateur lui laisse un certain pouvoir d'enregistrement. La délégation machinique implique que l'activité sociale acquiert une

176. Outil présent dans les écrits d'écran, qui se situe à l'origine des actes d'écriture et de lecture des usagers et en régit le format, si bien que notre propre écriture est conditionnée par l'existence de cette écriture en amont de la nôtre (Jeanneret, Lexique — entrée « Architexte »).

existence autonome dans la couche logicielle et algorithmique. Cette délégation repose d'abord sur les propriétés de la trace, ensuite sur les capacités de grammatisation du numérique. Soulignons que, dans le monde industriel, le rapport à la machine est un peu différent :

Le tournant industriel de l'ordre technique fait basculer de la recherche d'une complémentarité de l'outil et du geste, à celle d'une sous-traitance du geste. La méga-machine est là pour remplacer, sans compensation, un geste humain (Krajewski, 2011 : 7).

Le passage de la « sous-traitance » à la délégation n'est pas anodin et induit une relation de sujétion et de perte de contrôle qu'il n'y a pas dans le régime industriel.

La délégation repose sur le propre de la trace qui est, selon Louise Merzau et Cléo Collomb, la déliaison :

Là où la trace photographique reste prise dans la présence dont elle est l'empreinte, les traces numériques se signalent à l'inverse par leur déliaison. Dès leur production, elles sont agrégées à d'autres données, stockées dans des réservoirs distants, disséminées dans quantité de sites et font l'objet de calculs qui produisent à leur tour d'autres données (Merzau, 2013 : 122).

Les traces générées de façon automatique, par les activités de l'utilisateur, sont réinvesties sémantiquement, se chargent d'un sens nouveau. Elles ont une « existence autonome », au sens où l'utilisateur en perd tout à fait le contrôle. Cela est possible du fait de la capacité de la trace à être décontextualisée puis recontextualisée¹⁷⁷. La délégation permet ensuite les processus de « grammatisation » du numérique. Cléo Collomb (2016) explique en effet que toute opération numérique doit être prise comme une fragmentation :

La grammatisation implique [...] avant tout le découpage d'une chaîne continue temporelle en unités discrètes, spatialisées et extériorisées, c'est-à-dire engrammées, inscrites, enregistrées sur un support technique qui peut aller du corps humain au silicium en passant par la tablette d'argile ou le papier (174).

La « grammatisation » désigne donc la discrétisation de l'activité de l'utilisateur et son enregistrement. Chaque activité sur l'écran est transformée en une suite d'informations découpées selon la programmation et « c'est à la machine qu'est confiée la tâche d'organiser, d'automatiser, la manipulation des grammes » (Collomb, 2016 : 175)¹⁷⁸. **Dit autrement, le pouvoir est dans les mains de ceux qui décident de ce qui est à grammatiser et de comment le discrétiser.**

177. « La trace, comme l'indice, n'est pas nécessairement intentionnelle, mais la trace, à la différence de l'indice, est volatile, en quelque sorte déliée de l'émetteur et de ses supports ; elle est essentiellement dérive, dissémination, décontextualisation. La traçabilité propre à tout écrit numérique signifie qu'à chaque donnée est associée une métadonnée, qu'à chaque contexte d'énonciation est associée une trace décontextualisée. Le concept de trace non seulement détache l'écriture de l'auteur, mais il ouvre celle-ci vers la machine » (Petit et Bouchardon, 2017 : 130).

178. « C'est elle qui est en charge d'assurer la consistance syntaxique des données qui passent par des procédés de désémantisation réglés avec précision. C'est encore elle qui restitue les résultats de ses calculs sous une interface intelligible pour l'utilisateur. Tout ce qui entre dans un ordinateur subit une division, une fragmentation, une traduction en bits avant d'être recompilé pour en sortir » (Collomb, 2016 : 175-176).

Au moment où un usager utilise un logiciel ou une application sur son téléphone portable, il accepte que son geste soit capté, transformé en représentations d'informations et que celles-ci soient compilées dans des bases de données. Écrire avec les « petits gestes », comme écrire avec des ordinateurs, c'est accepter que son geste « se fasse encoder sous forme binaire, découper et recompiler » (Herrenschmidt, 2007 : 418)¹⁷⁹. **Tripoter ou tapoter l'écran d'une application, c'est donc accepter de jouer le jeu des algorithmes comme des formes sémiotiques.** C'est autoriser que son activité fasse l'objet d'un traitement algorithmique et économique ultérieur. Digipuler un écran tactile revient en effet à confier son activité sociale, de loisir, de consommation, à des designers d'expérience et d'interface, des communicants et des spécialistes du *marketing*, qui « ont écrit des langages et un programme, ont réduit l'activité matérielle d'écrire en opérations minimales » (Herrenschmidt, *op. cit.* : 418). Une partie importante des activités quotidiennes est donc couverte par l'activité machinique puisque la délégation ne concerne pas que les activités sociales : elle s'opère également dans les activités de consultation de l'information, de la consommation ou encore des pratiques culturelles.

Par ailleurs, pour que les traces soient produites, en amont a eu lieu une délégation des processus d'écriture en particulier et des manières de faire en général des développeurs aux industries. Les concepteurs ont accepté de déléguer à l'industrie la formalisation de la gestualité. Cette délégation ne se fait pas sans douleur et cela est sensible dans les discours des designers. **À les écouter, et à observer leurs outils, la relation entre les concepteurs et les industriels se réalise sur le mode de la dépendance et de la délégation à des entreprises et à leurs objets.** D'un côté, cette dépendance peut être prise au sens presque propre, c'est-à-dire de besoin. C'est un des premiers termes employés par AG, designer d'interface, lors de l'entretien :

AG : Ça évolue énormément maintenant, il y a 3 ans, personne ne comprenait.... Il y a pas mal de changements tout le temps, tout le temps [...] **En fait, le designer est beaucoup lié aux logiciels et aux mises à jour de logiciels.** Mais aujourd'hui, on a des mises à jour tous les 15 jours, avant, c'était une fois par an en fait, tu achetais, pour être acheté. Tu achetais ton logiciel pour l'année, une licence sur un an et maintenant, tout est connecté via un cloud. **Et ça se remet à jour comme une application mobile qui peut se remettre à jour toutes les semaines. Du coup, il y a de nouvelles fonctionnalités toutes les semaines, du coup le rendu des choses est souvent lié à ça. On est souvent lié aux logiciels de design.**

AG insiste sur la dépendance technique, exprimée sous la forme d'un lien aux logiciels. Non seulement le designer d'interface et d'expérience doit être équipé d'une certaine suite de logiciels, mais en plus, il doit se tenir au courant des dernières mises à jour et des « meilleures » manières de construire des applications. Il décrit un rythme soutenu et une nécessité de se tenir informé, par de la veille, de comment les utiliser. Sans ces outils, et sans les connaissances techniques pour les utiliser, le designer d'interface serait rapidement « dépassé ».

En outre, les designers confient aux logiciels, de type Adobe XD, une partie de la tâche de développement. Ils le font justement au moment de définir le « petit geste » à réaliser pour passer d'un écran à l'autre. **Le designer confie, de ce point de vue, au logiciel, la production de cette**

179. C'est « accepter que [toute son activité] devienne nombres et puisse faire l'objet de découpages » (Herrenschmidt, 2007 : 418).

ligne de code : ils délèguent l'écriture de la gestualité dans les couches algorithmiques. En fait, l'industrie se charge de mettre en forme le geste, et le designer n'a pas la possibilité de modifier ces formes précodées qui sont bien des écritures. Dans ses *Guidelines* aux développeurs, la rhétorique de la délégation est proposée dans un kit, l'« *UIGestureRecognizerDelegate* », elle est donc dans le nom même du protocole. Ce sont des lignes de codes prédéfinies pour les activités à l'écran¹⁸⁰. C'est ce passage au code qui engage une transformation de l'écran et fait agir la machine.

Faire parler les designers d'expérience et d'interface de la façon dont le code est pris en charge par l'écran s'est avéré compliqué. **Ils expliquent que la programmation est, en quelque sorte, déléguée au *hardware*, à la machine, au système logiciel qu'ils utilisent pour développer l'interface.** D'une part, ni les designers, lors des entretiens, ni les textes normatifs du design, ni les guides de « bonnes pratiques » ou les articles généraux de sites spécialisés ne précisent comment la ligne de code est transformée à l'écran. À cette question par exemple, le designer d'expérience nous a renvoyée vers un développeur mobile, soulignant ne pas savoir quoi répondre. Il énonce une hypothèse, mais renvoie vers un autre acteur, sans savoir si cela relève ou non de son champ de connaissances.

AG : Ouais, je comprends ta question. Mais il ne faut pas que je te réponde n'importe quoi. Ça, c'est du système. Je ne sais pas, concrètement, c'est ton écran... Je, je ne suis pas sûr. Il faudrait que tu parles avec un développeur mobile, en fait, je pense qu'il aura plus la réponse que moi, mais moi, ce que je dirais, c'est qu'il détecte que ton doigt est à tel endroit, à tel moment. Et deux secondes après, il est... enfin, en gros, c'est comme une trajectoire d'un point de début à un point de fin et à telle vitesse. Et c'est en fonction de cette vitesse là que l'action se passe. [...] Il faudrait que tu parles à un développeur. Je pense qu'il aurait juste la réponse, et même un développeur, je ne suis pas sûr que techniquement, il sache exactement comment ça...

Le développeur iOS que nous avons interrogé nous a, lui, renvoyé vers un spécialiste du *hardware*. Cette ignorance du fonctionnement est typique du rapport entretenu avec le numérique. Alors même qu'ils sont amenés à construire et à développer ces objets, les artisans du numérique et du tactile semblent ne pas vraiment savoir comment le tactile fonctionne. Pour autant, cela ne les empêche pas d'utiliser des outils de PAO pour travailler dessus.

D'autre part, la rhétorique de la délégation est naturalisée dans le discours des professionnels. Ce même concepteur explique ensuite le déroulement des étapes de développement d'une interface. Il emploie le terme « délégué » et le précise :

AG : En général, ça va être simplement tu... En fait, ça va être très simple, tu peux. [...] En gros, en termes de code, ce qui va se passer avec... Avec le *swipe* et la gestion de la carte Tinder, c'est tout simplement au moment où je positionne le doigt et que je le bouge sur l'écran, je vais avoir une fonction toute bête qui va être appelée, une fonction qui n'est pas codée par une fonction qui, en gros, a été codée dans iOS par Apple. Et en gros, Apple m'envoie juste ce qu'ils appellent un délégué, un délégué qui me dit : voilà, moi, j'ai reçu telle information, c'est-à-dire que l'utilisateur, la

180. « La classe *UIGestureRecognizer* définit un ensemble de comportements communs qui peuvent être configurés pour toutes les reconnaissances de gestes concrètes. Elle peut également communiquer avec son délégué (un objet qui adopte le protocole *UIGestureRecognizerDelegate*), permettant ainsi une personnalisation plus fine de certains comportements » (Nous traduisons) « *The UIGestureRecognizer class defines a set of common behaviors that can be configured for all concrete gesture recognizers. It can also communicate with its delegate (an object that adopts the UIGestureRecognizerDelegate protocol), thereby enabling finer-grained customization of some behaviors* » (<https://developer.apple.com/documentation/uikit/uigesturerecognizer> — Consulté le 23/12/2020).

position de son doigt, elle a changé sur l'écran. **Je t'envoie la nouvelle position. Donc dans cette fonction, j'ai juste en paramètre la nouvelle position sur l'écran. Et moi, grosso modo, je vais avoir une ou deux ou trois lignes de code pour dire ah bah, tu me places la carte, le centre de la carte au niveau des coordonnées, Apple m'a envoyé dans son delegate.**

Les concepteurs s'appuient donc sur ce programme dit de *delegate* pour faire passer l'idée de la manipulation à sa programmation effective. Le *delegate*, c'est donc une médiation, une fonction intermédiaire qui fait le lien entre le concepteur et la couche système et qui est fétichisée par les designers pour qui elle est essentielle pour développer des interfaces. **Son nom même rend acceptables les contraintes du développement et la supra-autorité de l'industrie sur les pratiques de designer d'interface et d'expérience.**

La délégation est double et « en série » : de l'utilisateur à la machine, des concepteurs aux constructeurs de logiciels. L'autorité de l'industrie est en « toile de fond » (Candel, 2019) des activités de l'utilisateur d'un côté, et s'impose de l'autre de façon douloureuse. Elle est constante et, semble-t-il, inévitable.

Des outils de l'autorité de l'industrie sur les pratiques d'écriture-lecture

Les « petits gestes » sont un moyen, pour l'industrie, de faire autorité sur les pratiques d'écriture et de lecture et de tirer une économie des pratiques corporelles, sociales ou de consommation. Nous retrouvons la définition et le pouvoir de domination du dispositif foucauldien :

Le dispositif est bien ce qui dispose : il est l'organisateur des pratiques. On comprend donc que décider du dispositif, au niveau de la fonction éditoriale, confère un pouvoir important, un pouvoir structurant. L'autorité sur les pratiques d'écriture est bien à situer à cette étape de la conception des contenus, qu'ils soient en ligne ou localisés dans les applications (Souchier *et al. op. cit.* : 130).

Plus précisément, le pouvoir de la digipulation réside dans la « grammatisation » du réel et du social, caractéristique du phénomène numérique. Ce pouvoir se manifeste dans la vie, sous la forme de la « textualisation » (Souchier, 2012a) des pratiques sociales : l'autorité de l'industrie réside dans son pouvoir de mise en forme et en écriture des relations, de la culture, de la consommation. La médiation technique se charge de mettre en forme, à l'écran, l'activité de l'utilisateur que, par là même, il organise.

Premièrement, ces architextes ont un effet industriel d'homogénéisation de la culture écrite. Le savoir pratique, empirique de l'utilisateur, manifeste la constitution d'une culture de l'écran et de l'interface, qui est une culture de l'écriture. Cela est paradoxal puisque le discours du design fait justement la promesse que les interfaces ne se présentent pas comme de l'écrit, ni comme des objets identiques à d'autres. Pourtant, ils portent en eux l'écran informatique, les écrits cartographiques qui les ont précédés et ressemblent à de nombreux objets évidents. **Cette homogénéisation de la culture écrite se fonde sur la matérialité de l'informatique et sur ses contraintes techniques.** Pour être utilisée, une application doit respecter les normes logicielles. Dans chaque cadre de l'écrit d'écran se trouvent les marques d'industries qui s'affichent : celles des constructeurs industriels et

logiciels, et celles des applications et industries créatives du digital¹⁸¹. Les concepteurs des « petits gestes » de chaque application sont contraints de respecter les normes techniques de constructeurs de logiciels, mais aussi de ne pas trop varier dans les propositions gestuelles et sémiotiques.

Cette culture de l'écrit repose et se constitue via un ensemble de ressources et de normes qui sont, nous l'avons vu, autant techniques que sociales. Les *templates*, ou « modèles » d'interface, sont par exemple un élément récurrent des « ressources » diffusées à destination des concepteurs. Certains peuvent se télécharger sur des sites de constructeurs de logiciels, comme dans les sites de bonnes « pratiques », normatifs ou de curation. Par exemple, dans la *newsletter* d'Adobe XD à destination des abonnés, se trouve, de façon récurrente, la possibilité de télécharger ce type de programme pré-écrit. Ces *templates*, ou « modèles de design », manifestent que les formes prennent place dans un ordre et en des lieux conventionnels. Par exemple, un champ de recherche placé à un endroit inhabituel d'une page pourrait être perçu comme une incongruité (Souchier *et al.*, *op. cit.* : 184). Ou encore, des genres en communication attendent certaines « petites formes » (Candel *et al.*, 2012) spécifiques. Ces objets composent un langage visuel codifié au sein des interfaces numériques. Elles forment une syntaxe, elles prennent un sens et une place particulière¹⁸².

Deuxièmement, tout un système économique s'organise autour des pratiques de lecture et d'écriture. Si la digipulation, c'est de l'écriture, l'intensité d'un « petit geste » d'appui pour prendre une photo n'a cependant pas la même intensité scripturale qu'une saisie de texte. D'un point de vue ergonomique, cela relève de l'évidence. L'économie de la lecture n'est pas non plus la même quand on appuie sur « page suivante » et quand on écrit un mail. Ce sont deux types d'efforts différents. Pourtant, de ces deux activités, des représentations d'informations au sujet de l'utilisateur peuvent être tirées. Elles sont traitées à peu près de la même façon par la machine. Ce qu'il faut considérer c'est que, « Au quotidien [...], notre position de lecteurs et d'utilisateurs fait de nous des contributeurs ordinaires des textes numériques » (Souchier *et al.*, *op. cit.* : 211). Cette contribution passe par la gestualité. **En fait, à partir de ces gestualités, au sein d'outils spécifiques, une économie globale se déploie.** Les logiques industrielles sont déterminantes dans la construction de cette écriture, qui est traversée par des enjeux de rétention et d'activation : dans l'écriture s'observe la logique de productivité qui travaille la construction d'interface. Les écrans portent les traces de leurs conditions de production. Ces traces trouvent leur origine dans les discours et les logiciels.

Ce pouvoir de l'industrie dans la moindre des activités est sensible dans les mises à jour des dispositifs. La moindre modification des outils pratiques de gestion, comme Whatsapp, transforme les modalités des conversations qui apparaissent sous la forme décidée par les concepteurs (en l'occurrence, en liste). De même, dans un cadre de travail, sont utilisés des outils pratiques, comme

181. Ce qui conduit les auteurs du *Numérique comme écriture* à affirmer « une intrusion explicite d'énonciateurs économiques (capitalistes ou alternatifs) au sein même de nos pratiques intimes d'écriture quotidiennes » (Souchier *et al.*, 2019 : 53).

182. De même, lorsque les mots d'une phrase ne suivent pas l'ordre donné (Sujet, Verbe, Complément), une « petite forme » placée à un endroit inhabituel ou utilisée d'une façon différente, peut provoquer l'étonnement.

Slack ou Trello, qui apparaissent utiles pour organiser des tâches facilement. Ces outils sont de l'écriture (logicielle) et la modification dans ses outils est facilitée par des effets d'interface. Ils sont privilégiés pour leur commodité, visible dans les gestes d'interface, qui organisent finalement l'activité.

En fait, les logiciels de design, les *guidelines* des constructeurs, les sites de bonnes pratiques sont finalement des lieux où s'institue une culture contemporaine de l'écriture. Des outils comme Adobe XD, le *Touch Gesture Guide*, ou encore les *templates* d'interfaces à disposition des designers font partie des textes de mémoire du design. Ils constituent des lieux où s'élabore une culture du design, du corps et de l'écriture numérique, et à partir desquels se diffuse une idéologie. C'est là, *in fine*, que se construit une modalité scripturaire qui n'a plus grand-chose de l'écriture.

Jack Goody définit la culture comme « une série d'actes de communication » (1977 : 86). C'est-à-dire tout un ensemble suivi, constitué, de productions diverses à destination de récepteurs. Ces corpus textuels, tout comme le logiciel Adobe XD qui permet la production de dispositifs, sont des lieux où se fabrique une culture de l'écran et de la gestualité, avec ses codes, ses représentations, ses termes spécialisés, ses valeurs et ses normes. C'est entre ces cadres que s'élaborent l'encyclopédie et le cadre de référence de l'écriture numérique, qui résulte d'une « construction [culturelle] faite par des spécialistes » (Goody, 1979 : 86).

Appliquer les normes de fonctionnement technique : une écriture industrielle entre les cadres des logiciels

Pour terminer, l'outillage, discursif ou logiciel, du designer n'est pas neutre. Annette Béguin-Verbrugge, au sujet de la maquette de l'éditeur, affirme cette non-neutralité des outils architextuels et justifie ainsi leur étude :

Pour régler un discours didactique, la maquette joue un rôle important. Elle porte la trace du contexte de production et de réception de l'ouvrage, mais en même temps, elle contribue à la construction de ce contexte, comme un bréviaire, dans le domaine religieux, est à la fois le produit et l'instrument du rituel (2006 : 83).

La maquette est ainsi comparée à un bréviaire pour signifier son importance. En outre, Christian Le Moëne pose la norme technique comme des « dispositifs de cristallisation de mémoires », qui transforment les logiques, les pratiques et les rapports sociaux.

Les normes techniques des industries sont adoptées par les concepteurs, qui les reproduisent, et participent, de ce fait, d'une transformation lente des pratiques et des manières de concevoir. **D'après les concepteurs, ils semblent avoir les mains liées par les normes techniques et d'elles dépend le design comme pratique professionnelle.** C'est ainsi que l'on peut comprendre le propos d'AG :

AG : Le designer est lié aux logiciels et aux mises à jour des logiciels. Aujourd’hui, des mises à jour tous les 15 jours, avant c’était une fois par an. Tu achetais ton logiciel, une licence un an, et ça se remet à jour comme une application toutes les semaines ».

[...] **AG : Le rendu des choses est souvent lié au logiciel du design**

[...] **AG : C’est une des contraintes du designer aujourd’hui de se former H24** pour tout cela...

Nous venons de le remarquer, la norme technique est subie, elle impose un rythme de formation et ne laisse pas de cadre pour penser le design en dehors de ces limites.

Observons plus précisément ce logiciel Adobe XD, que nous a présenté un designer¹⁸³. Anthony Masure, qui a analysé la suite Adobe, explique que cette suite de logiciels fonctionne sur la logique de la « sélection » qui laisse penser à une large variété de possibilités :

Adobe a précisément bâti son empire sur cette idée, en ajoutant à chaque itération de ses logiciels des lignes supplémentaires dans les menus. La richesse supposée du programme tient à l’accumulation de choix à sélectionner : toujours plus de lignes et de curseurs déplaçables. [...] Ces présaisies ont pour but d’organiser et de simplifier le cheminement de l’utilisateur, dans un souci d’efficacité. La création est vue ici comme un processus sans effort et sans résistance (2011).

Pour le designer, ce type de logiciel incarne la promesse d’un travail qui serait simplifié et fluide. La logique de la présaisie permet de se décharger de la dimension algorithmique de la tâche. Se passer d’écrire du code est le cœur même de la promesse¹⁸⁴. **La délégation permet de ne pas se soucier de l’aspect technique, pointu, et propre à chaque langage, du code.** Pour construire et figurer l’expérience, le professionnel doit définir, à partir d’un écran, ce que va réaliser l’usager. Cette action fait l’objet de différentes propositions, chacune étant paramétrable. Le logiciel (SwiftUI, pour les logiciels Apple) participe également de cette commande. La syntaxe est alors particulière à un certain environnement de programmation.

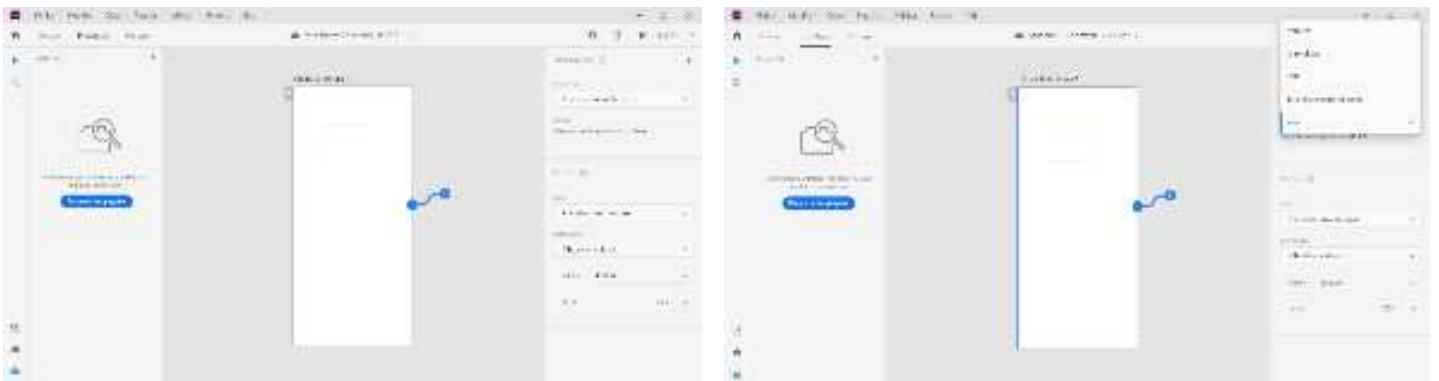


Figure 45. Extraits d’Adobe XD — la détermination de la gestuelle

183. Il s’agit de l’analyse du point de vue de la représentation de la digipulation, de ses valeurs et de ses contours qu’il produit d’une part, et de l’idéologie du design que cet outil impose. Cf. **Annexe 9**.

184. « La dimension de souffrance du travail est évacuée, au profit d’une fluidité “sans écrire de code”. Aucune résistance, aucun imprévu ne doit interrompre le flow des créatifs » (Masure, 2011).

Concernant la gestualité, les différentes possibilités sont « appuyer » et « faire glisser ». Le designer fait le choix (Figure 45), dans la catégorie « appuyer », pour définir l'intensité, la répétition, le sens, la direction du geste (vers le haut — vers le bas — vers la gauche — vers la droite). Dans la catégorie « faire glisser », il est possible de choisir le sens et la direction également. Le geste est ainsi réduit à une procédure kinésique, sans nom, dans une approche qui se prétend objective et technique. **Le geste d'écriture numérique est présenté d'une façon qui laisse penser qu'il est paramétrable, personnalisable, dans ses dimensions objectives.** En d'autres termes, la multiplicité des onglets fait comme s'il y avait des combinaisons infinies de geste possibles, alors que, *in fine*, seules deux procédures kinésiques sont possibles (appuyer et faire glisser). S'ajoute la possibilité de mettre de l'interaction vocale (voix) ou de transformer l'écran en « touches ou manettes de jeu », dans une approche plus ludique de l'écran. Rien n'indique enfin, pour le designer, les dimensions scripturaires et algorithmiques de ces gestualités. Le « petit geste » est présenté et figuré comme une médiation entre deux écrans, une activité neutre qui fonctionne sur la « sélection » parmi les choix proposés.

Ce serait le propre de l'activité de design que de définir ces paramètres. Adobe XD instaure une posture du designer comme étant celui qui élabore, à partir de rien, un tableau vide ou une page blanche, tout un parcours et un enchaînement d'écrans. Il est institué comme celui qui crée le design, dont il semble maîtriser toute la « chaîne opératoire » (Leroi-Gourhan). S'il le veut, il peut visualiser sa conception en vidéo animée. Il est mis en situation de tout décider sur la façon dont deux écrans s'enchaînent. Pourtant, d'un point de vue effectif, il n'a que quelques possibilités, qu'il ne peut pas personnaliser¹⁸⁵ : il ne fait que choisir les caractéristiques parmi les menus déroulants, qui sont en fait des lignes de code pré-écrites. **Alors que l'outil contraint l'activité de façon systématique, le discours prôné par l'application et par la documentation en ligne est au contraire la créativité.** Dès l'installation du programme, c'est un *leitmotiv* des constructeurs du logiciel : il est présent dans l'installation du logiciel annexe, *Creative Cloud*, tout comme dans les discours qui l'accompagnent¹⁸⁶. Cette injonction à la créativité entre alors en disjonction avec la norme technique d'Adobe, qui impose un choix réduit de procédures, comme avec les normes précises d'Apple de construction des gestes d'interface.

185. Il ne peut rajouter de nouveau geste, il doit composer avec les modalités proposées et imposées par Adobe XD (qui ne sont pas toutes celles présentes dans le *Touch Gesture Guide*), et il ne peut les modifier.

186. La « créativité », et ses déclinaisons thématiques, apparaît dans presque la totalité des *newsletters* du logiciel, dont voici un extrait des titres : « X, nous avons réuni pour vous des **créations intéressantes** sur Behance » (février 2022) ; « Vous serez surpris par la **créativité** sur Behance » (janvier 2022) ; « X, donnons une nouvelle dimension à votre **créativité** » (décembre 2021).

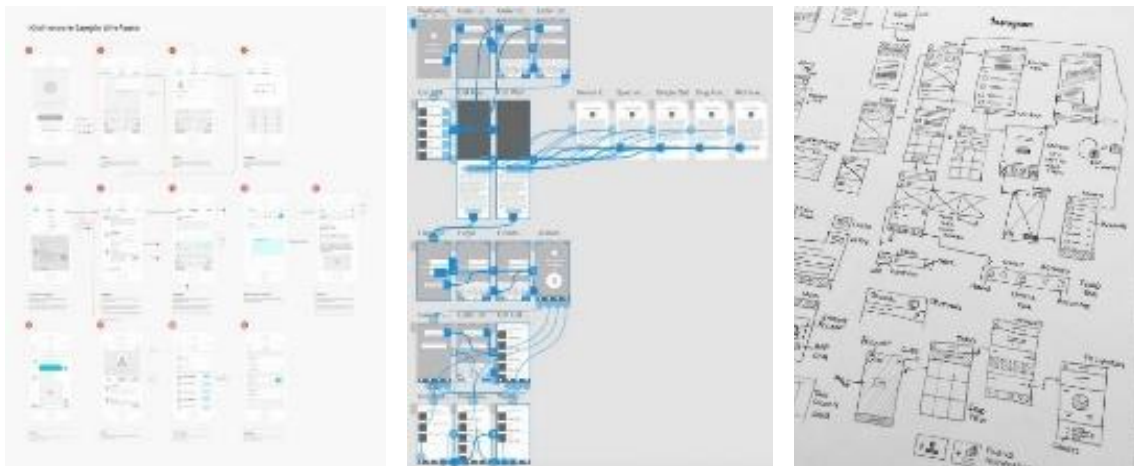


Figure 46. Différentes maquettes d'application : Une représentation linéaire de la digipulation

Cet outil normalise ensuite une certaine façon de représenter l'écriture numérique digipulable. **C'est que, la représentation de la digipulation se standardise sous une forme linéaire.** Ces représentations sont formalisées dans les maquettes des applications où les écrans sont mis côté à côté (Figure 46)¹⁸⁷. Cette représentation de l'écriture se fait sous forme de lignes fléchées, ici bleues, qui mènent d'un écran à l'autre, comme sur une carte. On retrouve cette figuration dans les exemples de *Template*, modèles de design pour des services précis¹⁸⁸. L'écriture, sans jamais être nommée telle qu'elle, est figurée sous la forme de lignes, et cela, jusque dans les documents faits à main levée de maquettage d'une application. Cette représentation inscrit l'écriture numérique à la suite de l'histoire de la ligne (Ingold, 2011).

Mettons en perspective ces documents avec les propos de RD, designer d'expérience. Ces lignes sont un raccourci visuel et cognitif qui masque et entérine ce qui est délégué, de l'écriture. Faute d'écrire précisément les procédures complexes et de qualifier le passage d'une carte à l'autre, d'un écran à l'autre, la flèche permet de sémiotiser ce « quelque chose de flou » qu'est la gestualité et qui est du code. **In fine, cette flèche agit comme opérateur sémiotique, si bien que l'idée d'un passage d'un écran à l'autre, sous une forme linéaire est actualisée au sens propre dans le discours du design :**

RD : Oui, en fait, plus exactement [les gestes de l'écran], c'est du code, mais si tu veux, en fait, la particularité des applis mobiles, c'est qu'on travaille dans des écosystèmes qui sont vraiment pensés par Apple et par Google. Donc, du coup, en fait, tout est déjà préintégré dans l'écosystème, c'est-à-dire qu'en fait, moi si... typiquement, si je reçois un *tap* ou un double *tap*, ou même un triple *tap* sur l'écran ou un long *press*, ou un *scroll* ou un *swipe*, j'ai juste en fait en général... En gros, dans mon code, je vais avoir une fonction qui va capturer cet événement et derrière, je vais faire ce que je veux à partir de cet événement, donc telle transition pour présenter une autre vue ou bien certaines modifications sur

187 Cf. Annexe 10.

188. Cette représentation sous forme de flèches s'est normalisée, et c'est moins sous une forme iconographique, que sous cette forme schématique, qu'est symbolisée l'écriture digipulable.

l'écran. Mais en fait, en gros, je ne code pas moi-même si tu veux cet évènement. Il est déjà géré par iOS et par Android.

IG : Donc c'est une petite ligne d'écriture que tu intègres à ce niveau-là, comme tu dis, l'évènement, en fait... ?

RD : C'est cela, c'est deux ou trois lignes de code. Et puis dedans je tape le code que je veux, par exemple, **amène-moi, vers tel autre vue ou bien modifie telle image sur cet écran ou tel texte**, voilà, ou lance telle requête.

Le discours naturalise cette gestion de la gestualité et de son code par Apple. C'est une délégation de la réflexion (les gestes sont « pensés » par les constructeurs des logiciels d'exploitation), ils sont déjà là, en attente d'être activés (« pré-intégrés ») qui passe par la délégation de l'écriture. Pour l'expliquer, RD a recours à ce processus métaphorique de « capture » de l'évènement. **L'emploi de la métaphore de déplacement réalisé par le logiciel, censé l'amener d'un écran à un autre, rend sensible la représentation qu'on est entre les mains du logiciel.** La flèche permet de faire l'économie de l'explication et d'explicitier le geste comme un chemin d'une vue à l'autre.

Pour conclure, les logiques industrielles sont déterminantes dans la construction de l'écriture digipulable, qui est traversée par des enjeux de rétention et d'activation : dans l'écriture s'observe la logique de productivité qui travaille la construction d'interface. Les écrans portent les traces de leurs conditions de production. Ces traces trouvent leur origine dans les discours, les logiciels, et dans un dernier type de ressources rapidement évoqué, les *templates* des sites de bonnes pratiques. Ces *templates*, ont une effectivité bien plus large que l'inspiration qu'évoque cette traduction. À ce titre, ils sont autant garants de créativité que récipiendaires d'une forme de délégation de la créativité. Cette dernière, en effet, est présente comme une récompense pour le travail du designer, alors usager de ces documents. C'est que, le design, une fois choisi et « implémenté » par ses soins selon les règles fixées par les grandes industries, se présentera sous la forme d'une rétribution de la démonstration créative du logiciel (une vidéo animée).

Ces pratiques rappellent, dans une certaine mesure, celles de professionnels de la communication décrites par Yves Jeanneret et Cécile Tardy au sujet du logiciel PowerPoint. Ceux-ci expliquent que

certain consultants refusent [la] prise en charge méta-scripturaire, qualifiée par l'un d'entre eux de « prêt-à-penser ». Ces acteurs du conseil en communication vont s'attacher à créer leur propre « gabarit », exerçant ainsi un rôle d'auteur parce qu'ils ont développé une lucidité et une virtuosité dans « le repentir » : ils ne cessent de retoucher la façon dont le logiciel détermine leurs gestes et leurs logiques de communication, pour la dévier ou, en partie, se la réapproprier (2006 : 7).

Alors que le logiciel impose ses normes et pèse sur les pratiques, ceux-ci s'efforcent de personnaliser ses possibilités et de les tourner à leur manière. *In fine*, cela revient à essayer d'immiscer leur écriture dans l'épaisseur technique d'un logiciel marqué par l'automatisation des procédures et de l'écriture. Ils tentent de faire entrer leur propre écriture et leurs propres normes dans un « prêt à penser » sémiotique (*ibid.*). Mais, dans le cas du design d'interface, la contrainte est plus lourde et les possibilités de personnalisation moindres. Ce type de manière de faire fait finalement penser à un artificier qui choisit ses fusées et leur ordre d'apparition, mais reste

contraint, finalement, d'admirer les couleurs à sa disposition. Le stock des créativité est là, à portée de main, comme une potentialité à actualiser.



Nous nous sommes donc intéressée à la culture de l'ordinaire que l'écran et ses « petits gestes » mobilisent et à la culture de l'écriture que ces industries ordinarisent. En diffractant l'écran au prisme des objets qui l'ont précédé, nous avons fait émerger les modèles qui travaillent les pratiques. Puis, en nous intéressant à la parole des usagers, nous avons pu faire émerger les mythologies et idéologies qui accompagnent la diffusion, dans le social, de ces objets. Cela nous a conduite à mettre en évidence un ensemble de processus et de contraintes subis par les usagers.

Nous avons d'abord vu que l'écran tactile est composé de différentes couches d'objets auxquels il succède. C'est un système qui s'intègre dans une multitude d'objets similaires. Ceux-ci sont des référents implicites qui induisent des pratiques du corps et qui font partie d'une culture commune, qui constituent une même façon de penser l'écran.

Partir des procédés d'activation structurants de la digipulation que sont le point et le trait a permis d'observer comment cette mythologie se retrouve dans le discours des usagers et des concepteurs. Ceux-ci sont essentiels pour comprendre comment les usagers se débrouillent, au quotidien, pour appréhender des écrans qui leur sont jusqu'alors inconnus. Dans le foisonnement des discours autour de l'écran, l'enjeu de ses transformations et de ses appareillages disparaît. De ce point de vue, les usagers acceptent assez « facilement » de jouer le jeu des dispositifs, sans relever le fait que les écrans sont capables d'enregistrer leur activité sans leur signature propre.

Enfin, les « petits gestes » sont un moyen, pour l'industrie, de faire autorité sur les pratiques *d'écriture-lecture*, d'en tirer une économie et d'organiser le social. Plus précisément, cette autorité se réalise via les outils et les productions discursives normatives, par lesquels les constructeurs de logiciels posent des manières de tourner l'écriture et de l'employer. Cette normalisation s'opère principalement par des textes et des développements spécifiques, mais aussi via des outils qui les exécutent. Ceux-ci participent à homogénéiser les interfaces et à en automatiser le développement selon une certaine vision. *In fine*, via les textes des constructeurs logiciels et des professionnels des interfaces, comme via les logiciels de métasémiotique, toute une culture du design des interfaces se diffuse, avec ses normes, ses codes, ses implicites, ses représentations et ses valeurs.

Soulignons pour terminer que, en dehors d'Adobe XD, le numérique regorge d'outils qui participent de la constitution et de l'imposition d'une certaine culture. Par exemple, Canva, WordPress ou Wix font partie de ces lieux de la métasémiotique du design. Ils imposent certaines normes et bonnes façons de faire et d'agencer les interfaces. Ils reprennent des codes et des normes

sensiblement équivalentes à celles de la conception d'interfaces, outillent les professionnels de la communication en leur facilitant la tâche, par la proposition d'architectes « clés en main ».

Conclusion de la deuxième partie

La télécommande est-elle l'outil-symptôme d'un individualisme exacerbé, ou l'accès du téléspectateur au pouvoir éditorial et le premier degré d'une naissante interactivité ? Le petit écran encourage une attention picoreuse et velléitaire. Le tactile s'y mêle au visuel, on ne contemple pas l'image, on la tient au bout de ses doigts ; on pianote à la recherche (utopique) d'un programme plein, sans temps morts ni « tunnels ». Ton monde n'est pas le mien, dit le zappeur, tu m'embêtes ! (...) Démocratique par excellence, ce geste privilégie l'échantillon, le micro et la forme clip, soit le triomphe d'une certaine télé : celle qui ne développe rien, et parle à peine, qui préfère le massage au message, qui affirme « sans transition » le choc visuel et le rythme, le pur brassage d'étincelles. La menace du zapping pèse à l'écran sur chaque énonciateur, qui doit prévenir l'ennui du téléspectateur moyen en autozappant son discours ou ses images (Daniel Bougnoux, Dico-médio – entrée « zapper », en ligne).

Pour Daniel Bougnoux, l'écran, se pense à l'intérieur d'un cadre notionnel qui inclut le technique, le social, le symbolique et le proprement humain. L'écran devrait, selon lui, être pensé dans ses effets sur la société dans son ensemble. Penser l'écran dans ses manifestations anthropologiques est séduisant, cependant, chercher à en faire le symptôme d'une génération, d'une attitude, d'un style de vie relève d'une forme de déterminisme instrumental, qui ne permet pas d'approcher assez finement les formes d'incorporation, par le social, de l'écran. C'est un point de départ fécond, mais insuffisant pour saisir la complexité des phénomènes, les intérêts stratégiques et les appropriations effectives par les usagers.

L'écran fait l'objet d'une abondante documentation et son histoire est le sujet de nombreux textes académiques ou de vulgarisation. Certains chercheurs, à l'instar de Divina Frau-Meigs, ont retracé ses évolutions (2011). Cette dernière propose une approche sociotechnique et chrono-thématique de l'objet, depuis le réseau d'acteurs qui l'ont construit, à sa commercialisation et à sa diffusion¹⁸⁹. Elle identifie l'usage de l'écran à une activité cognitive connue, celle de la lecture, qu'elle lie aux enjeux de visualité et d'intellection. Dans une démarche sensiblement identique, nous avons d'abord cherché à déconstruire l'objet si familier qu'est l'« écran tactile » qu'il en devient ordinaire. Puis, nous avons mobilisé les concepts d'écriture et de lecture pour comprendre le fonctionnement de ses procédés de manipulation. Enfin, nous avons réalisé une brève histoire de l'activation des interfaces tactiles. Cette démarche, cependant, nous a conduite à observer les phénomènes de contraintes exercées par ces objets sur les pratiques d'écriture des utilisateurs, comme des concepteurs.

Nous avons commencé à poser les contours d'une culture de design. Intéressons-nous, à présent, aux façons dont les concepteurs construisent les interfaces. Que recouvre, de façon concrète, le syntagme « design centré utilisateur » ? Compte tenu des procédés de sémiotisation du « tactile », il

189. Elle identifie l'invention, la domestication, la médiation, la médiatisation, la socialisation.

semble que le design soit davantage en « centration » du corps et du doigt. Cela nous conduira à considérer le fonctionnement de cette « écriture », dont les ressorts techniques mettent l'utilisateur au travail d'un point de vue physique, cognitif et affectif. Puisque ces « petits gestes », enfin, appartiennent à une culture du design qu'ils normalisent, ils semblent de même s'ancrer dans un certain « esprit du capitalisme » et participer à sa légitimation.

PARTIE 3

Des « petits gestes » iconiques des médias informatisés



Figure 47. *The search for validation/ La recherche de validation*

A considérer certaines représentations sociales ou spécialisées, les « petits gestes » sont un élément structurant de la culture numérique : ils sont un fait technique et culturel. D'un côté, des artistes se sont, comme dans la figure qui ouvre cette partie, emparés du sujet de la vie avec les plateformes numériques et consacrent la gestualité et ses formes typiques en point d'accroche du discours satirique¹⁹⁰. Dans ce photomontage, Rosie Hardy, met en image la critique sociale qui consiste à décréter une quête continue des individus à être validés par leurs pairs ou, plus précisément, par les utilisateurs sur les réseaux sociaux. Une jeune femme entre ici directement dans l'interface pour aller chercher de précieux *likes* qui viendraient entériner l'assentiment d'autrui quant à son comportement exposé en ligne. D'un autre côté, le champ du design et ses discours font de la gestualité un élément fondamental du développement d'un dispositif dans le cadre de la méthode et de la pratique. Les « petits gestes » cristallisent, de ce point de vue, un esprit du design et des industries du numérique, comme une culture et des façons de vivre contemporaines.

Dans la perspective d'une critique des logiques de fonctionnement de ces industries et des enjeux de pouvoir qui traversent les applications mobiles, nous allons à présent explorer les liens entre le niveau micro de la technique, celui méso de l'économie qu'elle outille, et celui macro de la culturalisation du numérique. Il s'agit de s'intéresser à l'inscription des gestes des usagers dans le capitalisme des plateformes et des dispositifs. Nous proposons d'investiguer la digipulation au prisme de l'économie et des modes de vie, de la consommation, du travail, de la culture. Nous allons expliciter les rapports entre « petit geste », communication, capitalisme et culture numérique.

Nous commencerons par explorer les façons dont les « petits gestes » s'inscrivent dans des stratégies de design « centré utilisateur ». Les manières dont sont construites les interfaces laissent penser que c'est moins l'utilisateur que le pouce ou l'index qui sont érigés en centralité. Ces derniers deviennent, pour le social, l'attribut d'un pouvoir de l'utilisateur. Le doigt est fétichisé dans les discours du design et des industries, et cette iconicité invisibilise les enjeux d'autorité de ces dispositifs (**Chapitre 7**).

Nous tâcherons ensuite de comprendre les mécaniques économiques et sociales dans lesquelles s'inscrivent les « petits gestes ». Nous reviendrons pour cela sur le cadre économique-politique du design d'interface contemporain, ce qui nous permettra de voir que les gestes de médiation reflètent des logiques affectives et économiques. Le design particulier de ces plateformes donne alors un sens nouveau à des pratiques habituelles. C'est au cœur de ces formes inédites de communication que s'insinue le capitalisme affectif. Cela nous amènera à proposer que ces gestes, plus que des médiations, sont des gestes de travail au service du capitalisme (**Chapitre 8**).

Ces « petits gestes », enfin, sont des occasions par lequel le numérique se construit comme culture et comme nature. Nous reviendrons sur la base technique des « petits gestes » qui les étend considérablement comme objet. Ils font partie du processus par lequel le numérique se fait oublier et se naturalise. *In fine*, leur évidence, qui passe par des représentations sociales en tension, est une

190. Cf. **Annexes 28 à 32**.

opportunité qui construit une évidence du numérique. Tout mène à une culturalisation du capitalisme affectif comme idéologie (**Chapitre 9**).

CHAPITRE 7

L'utilisateur en centralité ou les paradoxes du centre

Que penser [...] de termes tels que « user-centered design » (UCD), « human-centered design (HCD) », « activity-centered design (ACD) » ou encore « people centered design (PCD) » ? Pourquoi le design devrait-il se centrer sur quelque chose ? Plus largement, n'y a-t-il pas dans l'existence humaine quantité d'aspects auxquels les « expérience » générées par le design ne sauraient se substituer ?

Anthony Masure, *Design et humanités numériques*, 2017, p. 73.

Ces dernières décennies, une façon de faire du design s'est imposée, c'est le design « centré utilisateur ». Hissée au rang d'idéal, cette approche guiderait la plupart des processus de création et de production d'un objet ou d'un service en vue d'assurer aux usagers l'expérience la plus performante possible. Si les recherches en humanités numériques et en design remettent en question cette injonction à centrer le développement autour de l'utilisateur et de ses besoins, à l'instar d'Anthony Masure qui milite pour un « design acentré » (2017 : 73), en pratique, elle demeure un leitmotiv des discours et des manières de faire du design.

Quid de la gestualité des interfaces et de l'interaction avec les dispositifs tactiles dans ces processus ? C'est ce que nous allons explorer dans ce chapitre.

Les « petits gestes » s'inscrivent, de façon théorique, au cœur de la méthode de design « centré utilisateur » : ils sont un élément essentiel de l'interface qui assure sa compréhension et sa bonne actualisation. Cette préoccupation d'une gestualité dans l'intérêt de l'utilisateur est cependant à nuancer. D'une part, le syntagme « centré utilisateur » peut être mis en perspective des pratiques effectives du design et de ses enjeux managériaux. Dans ce contexte, le travail des « petits gestes » est investi d'une visée pragmatique centrale, celle de faire oublier le dispositif (1). D'autre part, c'est moins l'utilisateur comme individu aux intérêts propres, que son corps, dans ses aspects physiques et matériels, qui est le souci du design appliqué (2). *In fine*, c'est davantage le corps et le doigt qui sont mis en centration, voire fétichisés, par des discours qui invisibilisent la part scripturaire du numérique (3).

1. Les contraintes effectives du design « centré utilisateur »

La conception centrée utilisateur « consiste à se concentrer sur les besoins et attentes des utilisateurs, lors de la conception et du développement du produit » (Drouillat, 2016 : 24). Elle implique une préoccupation de l'utilisateur de la part, par exemple, des concepteurs, designers d'expérience ou d'interface. Cette préoccupation passe par la formalisation de ses présumés besoins, habitudes et envies, en amont de la construction, et elle engage un développement qui anticipe les actualisations et les prises en main des dispositifs par les usagers. Créer des interfaces « centrées usager » suppose d'élaborer des modalités d'interaction, de même, orientées vers les usagers. L'interaction « centrée utilisateur » relève alors cependant moins de l'application stricte de protocoles, que d'une normalisation de l'industrie, d'un argument de la donnée et de projections personnelles. L'idée que les « petits gestes » et les dispositifs seraient tous le résultat d'un design « centré utilisateur » éclipse finalement l'intérêt des concepteurs et des producteurs, dont tiennent pourtant compte les designers, et qui n'est pas la moindre des contraintes.

De la méthode à la pratique du design « centré utilisateur » : manières de faire

Les « petits gestes » sont l'objet de discours de préconisations : ils passent pour devoir être, comme tous les choix opérés par les designers d'interface et d'expérience, « centrés utilisateur ». Les discours du design identifient dans le développement le choix d'un geste, associé à une forme iconique à l'écran de boutons, de changement d'écran, comme une étape importante du développement. C'est par des propositions sur l'emploi des gestes que les *guidelines* du design offrent d'accompagner les projets pour aider les concepteurs à les centrer sur les usagers. Apple, par exemple, consacre à la question du choix du geste plusieurs pages qui visent à optimiser, conseiller et guider les développeurs dans leur choix d'interaction¹⁹¹.

La méthode centrée utilisateur relève d'un cadre normatif précis, la norme ISO 9241-210, qui la définit comme un ensemble d'éléments à appliquer, soit d'opérations à mettre en place. Selon cette norme, un projet de conception d'interface être humain-machine comprend une phase d'analyse, suivie par une phase de conception et une dernière d'évaluation avant le lancement d'une application. Or, cette norme, avec le respect de ces procédures *a priori* nécessaires, se traduit, en design d'interface et d'expérience, par l'institution, au cœur de la conception, de l'utilisateur. Elle s'incarne dans l'anticipation de ses besoins et par une recherche de réponse à ses attentes supposées. **La norme protocolaire est ajustée comme approche générale.** Pour le dire rapidement, le design « centré utilisateur » s'assouplit dans le passage de la méthode à son application, et la gestualité ne bénéficie pas d'un traitement particulier.

191. *Guidelines* d'Apple, page des gestes de navigation. (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/inputs/touchscreen-gestures/> — Consulté le 13/10/2022). Cf. **Annexe 2**.

Lorsque les professionnels font référence au design « centré utilisateur », ce n'est pas toujours dans une pratique minutieuse et systématique, si bien que l'expression recouvre en fait un ensemble de démarches. Sa définition vulgarisée est davantage étendue. **La circulation du discours institutionnel opère une simplification qui laisse moins de place au processus.** Le design « centré utilisateur » ne répond pas toujours à un ensemble d'étapes univoques et induit une acception plus large. C'est une méthode non méthodique¹⁹². Faire du design « centré utilisateur » revient, selon certains, à « se soucier » des usagers finaux. La méthode est définie comme synonyme d'empathie :

« Le postulat de départ de la démarche centrée utilisateur qui veut qu'on apporte du bon à ce dernier est, sans aucun doute, une approche louable. **Mais n'importe quel designer qui se soucie un peu des gens est par définition centré utilisateur. Celui qui sait qu'il ne fait pas du design pour lui, mais pour les autres.** Même si l'idéal est de faire du design qui l'inclut dans les autres (on a alors un maximum d'empathie) »¹⁹³.

Ou encore :

« Le "user centered design" est une **approche** de développement et de conception de produits **plaçant les besoins des utilisateurs au cœur du processus**, en vue de leur offrir une expérience d'utilisation optimale »¹⁹⁴.

Dans ces deux extraits tirés de médias et blogs spécialisés dans la conception d'interface, la méthode protocolaire du design « centré utilisateur » est réduite à un souci dans le premier cas, et à une attitude dans le second. De même, pour les deux professionnels interrogés, le design « centré utilisateur » est ramené à des façons de faire disparates, non homogènes et assez intuitives.

Pour AG et RD, à la question de savoir comment ils s'y prennent pour mettre en place des designs « centrés utilisateur », les réponses sont plus floues que la norme ISO :

AG C'est rare que... qu'on aille aussi loin. Je connais peu de boîtes qui travaillent avec des chercheurs, honnêtement, je travaille pour des Red Bull, des SNCF et BNP, il y en a, mais il faut que les décisionnaires soient assez à l'aise avec la recherche. Nous, à chaque fois que j'ai pu travailler avec des chercheurs, c'est que l'UX forçait énormément la recherche. Et ce n'était pas les gens qui étaient en freelance comme moi. C'étaient des gens qui étaient en CDI et que ça faisait six mois, un an qu'ils bassinaient tout le monde aux réunions pour dire qu'il nous faut des chercheurs et des chercheuses. Ce n'était pas... Donc ça ne se passe sûrement pas partout pareil. Mais il y a une agence avec qui j'ai travaillé et c'est des enseignants-chercheurs qui sont à l'ENSAD, je crois que. Ils ont monté leur structure d'UX en fait et eux ont beaucoup de recherches, beaucoup d'analyses sur l'utilisateur. **Après moi je fais, des entretiens utilisateurs, des... enfin je suis obligé en fait parce que chaque projet, j'ai des utilisateurs différents sur chaque projet.** Mes utilisateurs, ce n'est pas les jeunes de 25 à 35 ans. C'est le *data scientist* en... En optimisation énergétique, par exemple. Des profils très... **Donc moi, je suis obligé de comprendre ces utilisateurs-là avant de comprendre leur métier...** Parce que je ne suis pas spécialisé et au contraire, mes clients ils cherchent souvent..., ils ne cherchent pas quelqu'un de spécialisé... c'est une discussion que j'ai souvent avec mes clients parce que, en fait se spécialiser, c'est ne pas forcément aller voir ce qui se fait ailleurs, dans d'autres secteurs, dans d'autres domaines, et c'est assez important d'importer des idées qui se font par exemple dans l'industrie bancaire à...

192. En linguistique en effet, l'acception désigne la capacité d'un même mot à avoir des sens variables selon ses contextes.

193. (Nous surlignons) « Le mythe du design centré utilisateur, par Rémi Garcia, publié le 30/12/2019 (<https://medium.com/we-are-outsiders/le-mythe-du-design-centre%C3%A9-utilisateur-be23c5baa7c0>) — Consulté le 21/12/2020)

194. (Nous surlignons) « Le user centered design ou comment développer des produits à succès en dialoguant avec les utilisateurs », Digital Guide, 06/12/19 (<https://www.ionos.fr/digitalguide/sites-internet/developpement-web/user-centered-design/>) — Consulté le 17/09/2021).

Chapitre 7

L'importer dans la santé, par exemple. Tu vois, c'est des trucs... c'est important de faire des liens logiques entre les secteurs.

AG, designer d'interface, explique qu'il n'y a pas de manière de faire homogène à ce sujet. Cela dépend des designers, des équipes, des entreprises et des missions. Il renvoie en outre le design « centré utilisateur » non à une méthodologie constituée d'étapes fixes, mais à des acteurs académiques qui produisent des recherches sur les usagers. Il explique ensuite réaliser, quand il le peut, des entretiens avec des usagers réels. Il souligne que, s'il le fait, c'est notamment, car les usagers finaux de ses interfaces sont des spécialistes (il réalise des interfaces spécialisées et orientées vers certains métiers). En creux de son discours, la mention d'un public auquel il n'a pas affaire, « des jeunes de 25 à 35 ans », laisse supposer qu'il ferait différemment, peut-être sans phases d'entrevues préalables. Pour RD, développeur Ios, qui arrive après la phase de conception, cette question le fait hésiter :

RD C'est une très bonne question [rires] comment je mets l'utilisateur au centre du design... hm du coup, de fait [heu] comment dire ? **En fait, d'une certaine manière, j'ai envie de te dire que ce n'est pas vraiment moi qui fais, déjà vu que c'est, c'est un peu. Bon bah déjà, le design nous est proposé par un designer et moi en fait j'implémente ce qu'il me propose. Ensuite je pense qu'il le fait qu'inconsciemment, comme je suis à la fois développeur et utilisateur IOS, je vais peut-être avoir les bonnes pratiques finalement, de cet écosystème, sans même y penser, tu vois... Sans m'en rendre compte, mais je vais implémenter une fonctionnalité qui, de toute façon, va respecter ce qu'on appelle les *guidelines* d'Apple et d'IOS, à savoir, si tu fais une liste, bah il faut forcément que l'utilisateur appuie un coup sur tel élément de la liste pour déclencher une action et ne pas faire un triple *tap* ou je ne sais pas quoi tu vois c'est...**

Ce souci ne serait pas tout à fait le sien, mais celui des designers d'interfaces avec lesquels il travaille (il implémente, développe ces solutions pensées par eux). Il souligne avoir un savoir empirique et pratique des interfaces, qui lui permet de juger et d'évaluer la pertinence de son design. Enfin, il renvoie à Apple le fait d'avoir produit en amont des fonctionnalités qui seraient « centrées utilisateur ». Pour reformuler, les *guidelines* d'Apple et les fonctionnalités d'iOS supposeraient déjà des interfaces et des modalités d'interaction mettant l'utilisateur au centre. Malgré son statut idéologique, l'approche « centrée utilisateur » recouvre donc un ensemble de façons de faire du design.

Passons aux contraintes du designer pesant sur le développement d'interfaces. Certaines contraintes, contextuelles ou non, impliquent une différence entre la norme protocolaire du design « centré usager » et ses applications concrètes. Dit autrement, pour les praticiens, appliquer strictement les principes de la norme ISO citée n'est pas toujours aisé. Cette difficulté est à mettre sur le compte d'exigences, notamment de budgets, de temps et d'enjeux managériaux. **Mettre en place une approche « centrée utilisateur » demande certains investissements en temps et en acteurs.** Cette méthode requiert, d'une part, du temps (pour l'analyse, la recherche, les tests, les ajustements), et d'autre part, un certain budget pour financer les acteurs, chercheurs, spécialistes, pouvant être mobilisés. C'est pourquoi, comme l'explique RD, selon les politiques spécifiques des entreprises, ces étapes peuvent être minorées.

Les praticiens du design doivent ensuite faire avec les outils du design¹⁹⁵. De façon pratique, le choix du geste, ou plutôt, la combinaison entre un choix de procédure gestuelle et des « petites formes », se réalise¹⁹⁶ dans les cadres logiciels qu'utilisent notamment les designers d'interface pour développer leur projet. **C'est entre ces normes techniques que le design « centré utilisateur » se déploie.** En ce sens, les programmes du type Adobe XD, s'ils aident au développement et le simplifient, induisent en eux-mêmes des contraintes qui véhiculent des manières de penser. Celles-ci pèsent sur la pratique du designer. Ce dernier reproduit un code en sélectionnant un choix dans ce qui a été préencodé avant lui et, selon le logiciel, ce choix peut être limité :

Manier un logiciel pour un artiste c'est se confronter à une certaine conception du monde. Ainsi Photoshop présuppose une certaine histoire de l'art. Word une certaine idée de l'écriture et de l'idée de brouillon. Il en est de même pour les logiciels 3D [...] puisqu'ils ont comme objectif de reproduire d'une façon vraisemblable une réalité partagée. (Chatonsky, 2015, cité par Masure, 2016)

Grégory Chatonsky, en art, souligne ce caractère contraignant des logiciels. Si Word présuppose une certaine idée de l'écriture d'un texte et du brouillon, les logiciels de conception reposent sur une certaine idée du design d'interface qu'ils contribuent à diffuser. Ils imposent, entre autres, une vision de la gestualité et de l'interaction. Adobe XD, par exemple, propose une représentation des écrans sous forme de captures. C'est avec ce type d'outils que le designer choisit et détermine, via l'onglet proposé « interaction », la manipulation nécessaire pour passer d'un écran à l'autre¹⁹⁷.

Au moment de déterminer le geste que l'utilisateur devrait réaliser, le concepteur d'interface choisit dans un menu déroulant une interaction pré-faite. Dans le cas d'Adobe XD, il peut choisir entre « glisser » et « appuyer »¹⁹⁸ :

AG : Là, par exemple, **je vais designer, je vais changer taille machin**, etc. Et pour que ce lien-là puisse m'envoyer ici, il faut aller dans « prototype ». Et là, tu vas dans « prototype » et dans « prototype », là, tu tires ton trait quoi. Et là sur « figurer » tu as une animation.

Nous pourrions croire que le logiciel propose et que le designer dispose. Mais cela n'est pas si simple. La logique de la liste rend simple et fonctionnel le choix d'une gestualité ; cependant, nous l'avons vu dans le chapitre précédent, à un protocole gestuel correspond, en fait, une ligne de code dans le logiciel de développement. Le concepteur sélectionne donc une procédure préenregistrée par le logiciel, qui correspond à un langage de programmation spécifique¹⁹⁹. Le réemploi par AG des noms des fonctionnalités (« taille », « prototype », « figurer ») et les termes vagues et simplificateurs (« machin », « quoi ») manifestent à quel point que les professionnels sont tributaires de ces outils dont ils maîtrisent les fonctionnalités sans pour autant se les réapproprier tout à fait.

195. Cf. **Chapitre 6**.

196. Cf. **Chapitre 5**.

197. Cf. **Annexe 9**.

198. D'autres logiciels offrent plus de choix, Adobe XD faisant partie de ceux qui étaient gratuits au moment où nous avons réalisé l'entretien avec AG. Il est depuis, devenu payant et propose de nouvelles possibilités, cependant toujours limitées.

199. Cette ligne de code peut être telle que `View.OnTapGesture (count :X) {}` (**Chapitre 4**).

Si l'approche centrée utilisateur est une méthode déposée, décomposée en plusieurs étapes indispensables, son application concrète par le design d'interface accepte une définition plus large et plus floue du fait des contraintes qui pèsent sur le développement. Sous l'apparence de procédés méthodiques, ce sont des façons de faire diverses qui relèvent plus de l'intuition que de la méthode analytique et itérative avant lancement du projet.

Des interfaces mimétiques

Dans leur article « La jouabilité des interfaces postmodernes » (2014), Claire Siegel et Emmanuelle Jacques introduisent la notion « d'interfaces mimétiques » à partir des définitions aristotélicienne et adornienne de la *mimésis*. D'une part, Aristote la définit, pour le dire rapidement, comme l'imitation de la réalité sociale²⁰⁰, et de l'autre, Adorno la construit comme rencontre de l'altérité²⁰¹. Étudiant un corpus de quatre jeux vidéo, elles constatent que :

La prise en main mimétique [métaphore d'objet et d'action cohérente] permet aux joueurs débutants de comprendre l'interaction sans avoir à investir de temps d'apprentissage. Il leur suffit de convoquer des connaissances et actions familières. Un « comme si » offre une mise en action intuitive et permet de reconnaître dans l'avatar une ressemblance, d'y desceller une altérité possible. Dans ces interfaces l'erreur ne perturbe pas la fluidité de l'action grâce à des marges de manœuvre qui rendent possible un ensemble de gestes approximativement identiques, le temps de comprendre son fonctionnement, le temps de permettre la rencontre. L'action même débutante est fluide et permet aux joueurs novices de prendre du plaisir à manipuler et découvrir cette marionnette dès le début du jeu. Ainsi l'appréhension des interfaces gestuelles délivre un premier niveau de jouabilité, exploitée au niveau sensitif, mais rarement développé comme niveau de jeu et rencontre de l'altérité (22-23).

Les jeux vidéo qu'elles étudient se caractérisent par des interfaces passant pour transparentes. Celles-ci proposent des modalités de prise en main d'objets imitant la manipulation d'objets réels, qui permettent au joueur, du moins au début du jeu, de faire « comme si » ils prenaient en main des objets, ce qui facilite à la fois l'entrée dans le jeu, l'identification avec l'avatar, et le plaisir de jouer. De même, certains outils du design, à l'instar du *Touch Gesture Guide*, construisent ce « comme si » de la manipulation²⁰². Ce « comme si » est ensuite actualisé par les concepteurs pour la construction des interfaces en général. Cela nous conduit à retravailler ce concept de *mimésis* entre les cadres de l'imitation du réel, des projections subjectives du designer et d'une ressemblance entre les écrans.

200. « Aristote construit une philosophie du théâtre ancrée dans la fonction de l'imitation sociale qu'il considère comme centrale au développement de l'homme » (Siegel et Jacques, 2014 : 20).

201. « Cette mimésis est celle qu'Adorno [1970] défend comme moyen de faire des œuvres une rencontre de l'altérité, elle n'est donc pas une méthode » (*ibid.* : 23).

202. Cf. **Chapitre 4**.

La construction d'interfaces mimétiques, au sens où l'entendent Siegel et Jacques, est une injonction faite aux designers dans les discours de « bonnes pratiques » via le concept « d'affordance », définie par ces discours comme :

« la capacité d'un objet ou d'un système à évoquer son utilisation, sa fonction.

Par définition, l'affordance provoque une interaction spontanée entre un environnement et son utilisateur. En ergonomie, elle permet de rendre l'utilisation d'un objet ou d'un service « intuitive ». Pour améliorer l'interface utilisateur (UI) et l'expérience utilisateur (UX), les affordances sont donc essentielles dans le design des interfaces et des services »²⁰³.

Construire des « affordances » revient à construire des modalités de prise en main, qui seraient évidentes pour l'utilisateur, en proposant des manières de manipuler, rappelant celles d'objets dans le réel²⁰⁴. L'« affordance » est un des piliers de la conception « centrée usager ». Ce terme est cependant²⁰⁵ couvrant au sens où il obscurcit et ne permet pas de saisir, concrètement, ces modalités. *In fine*, l'approche « centrée utilisateur » se concrétise au croisement de l'intuition du designer, de modèles et de données récoltées. Cela participe à produire des interfaces qui ne sont pas naturelles, mais « mimétiques ». Cette *mimèsis* est imitation du réel et passe par une projection des représentations des concepteurs eux-mêmes. C'est de cette façon que se construit leur prétendue transparence.

Le champ lexical de l'intuition est d'abord mobilisé par les praticiens interrogés pour décrire les façons de construire des interfaces et déterminer la gestuelle à réaliser. Ils déterminent ce qui *a priori* va plaire, ils cherchent à anticiper, en tant qu'utilisateurs et en tant que praticiens, ce qui « va marcher ». Ils évaluent, de façon empirique et subjective, si un public en particulier, ou tous les utilisateurs comprennent la gestuelle qu'ils proposent dans une application donnée et pour un contexte précis. Ils s'accordent alors, dans les entretiens, sur une vision sensible du design, comme s'ils pouvaient sentir ce qui allait être compris. **Cette anticipation de la pratique repose sur un savoir avant tout informel, une forme de projection du concepteur de sa propre pratique, de sa compréhension de l'écran et de l'idée qu'il se fait de l'utilisateur.** Les gestes, dans ce contexte, ne font pas l'objet d'une formalisation spécifique : ils sont mêlés au reste des informations que possèdent les concepteurs. RD souligne dans l'extrait précédemment cité être lui-même utilisateur iOS en même temps que développeur : il pense qu'il le fait sûrement « inconsciemment [...] Sans même y penser [...] sans [s]'en rendre compte ». De ce point de vue, il manifeste une intériorisation et une normalisation des normes des plateformes ; mais aussi replace sa propre vision du « bon usage », qui est le sien. Ce sont les interfaces qu'il connaît qui valent comme norme.

203. « Qu'est-ce que l'affordance ? », Usabilis, publié le 20/02/2018 (<https://www.usabilis.com/definition-affordance/> — Consulté le 10/08/2022).

204. Issue de la psychologie cognitive (Gibson, 1970), l'*affordance* a circulé dans le champ du design par les écrits de Donald Norman. Sur la même page, un peu plus loin, le lecteur apprend en effet que : « Donald Norman s'approprie ce concept en 1988, dans la première version de son ouvrage "The Design of Everyday Thing". L'affordance est une clé pour permettre à l'utilisateur de trouver ce qu'il recherche, de comprendre son fonctionnement et de l'utiliser. C'est donc l'une des bases d'un design réussi ». La dimension normative du discours (« une clé », « une des bases d'un design réussi ») insiste sur la nécessité, pour la conception, de mettre en place ces modalités pour la manipulation.

205. Comme mentionné dans le **Chapitre 2**.

Ainsi, c'est ce qu'il induit comme usité, ou encore comme logique, qui président à ses façons de faire. De la même façon, AG affirme que :

AG : Après les gestes. Hmm comment dire ? Je dirais que les gestes, c'est que je sais déjà avec quel utilisateur je vais travailler. Tu vois là, je travaille pour un projet ou c'est des gens beaucoup plus âgés, à la retraite déjà, et on a une gestuelle qui est le glisser-déposer. **Eh bien, mon intuition me dit que ce n'est pas gagné. Et ça, je n'ai pas la science infuse là-dessus. Je me dis juste que** le glissé déposé, c'est une action qui n'est pas encore... Qui arrive. Mais on a très peu d'applications avec ça. On a très peu de... **donc en gros, la gestuelle, moi, je vais assez me baser sur les applications grand public ou celles dont tu parlais à l'heure Facebook.**

Facebook est évoqué comme modèle, comme norme des dispositifs techniques dans la conception de l'expérience centrée utilisateur. L'intuition revient comme science pratique et empirique du designer. Par leur « double casquette », de constructeur et d'utilisateur, les concepteurs d'interfaces et d'expériences, comme les développeurs, sont, malgré eux, pris dans leurs propres représentations des interfaces, d'un « bon design » et de l'utilisateur final supposé. Leur intuition repose sur le « bon sens » et l'expérience. C'est ainsi qu'AD met en mot cette manière de procéder, à l'aide de deux exemples qu'il mobilise. Il revient sur la construction de deux applications pour des routiers et pour des dentistes :

AG : C'est pour des... C'est typiquement enfin pour des gros camions, des routiers, quoi donc, l'utilisateur c'était le routier. Eh ben là, **je n'ai pas hésité à mettre des gros boutons parce que les routiers ont des gros doigts, c'est des intuitions débiles...** Mais la spécificité au niveau des usagers, c'est pareil. Tu vois, quand tu... je travaillais pour... Quand tu vas chez le dentiste, il y a une marque française de sièges [...] et ils ont un, ils ont un écran, en fait une tablette ou tu peux augmenter le nombre de tours par minute, des instruments, etc. Tu peux gérer le siège et les outils avec cet écran tactile. Et quand je travaillais là-dessus avec des dentistes, le premier truc que j'ai vu, c'est que le dentiste il travaille avec des gants. Du coup, qu'est-ce que ça implique sur le tactile ? **Qu'est-ce que ça implique ? Enfin tu vois c'est des trucs vraiment d'utilisateurs, après c'est beaucoup de l'intuition, mais c'est l'intuition qui qui ? Qui ?** Après par exemple, logiciel, là, XD, tu peux le télécharger sur téléphone. Et si je travaille sur téléphone, je branche **mon téléphone et je vois ce que je fais.**

Ces deux exemples permettent de préciser que ce « bon sens » n'est pas inspiré, mais bien incarné dans des observations des usagers et des usages. Ensuite, la possibilité de tester immédiatement le résultat permet de confirmer ou d'infirmer en premier lieu, et dans une certaine mesure, la pertinence d'un choix et l'efficacité de sa réalisation. L'intuition se pense donc entre les cadres du « bon sens » et de l'empathie (qui consiste à essayer de se mettre à la place de l'utilisateur). Pour appuyer et étayer l'intuition, trois autres outils, au moins, sont mobilisés par le designer dans sa façon de centrer l'utilisateur lors du développement.

Le premier outil est le *persona*²⁰⁶. Celui-ci produit un tour de force instituant, c'est-à-dire qu'il impose avec force un modèle (ou plusieurs, mais en nombre réduit), d'utilisateurs. Cet outil promet d'anticiper les attentes et les besoins des usagers en proposant de répondre à un maximum de besoins, d'attentes et de s'insérer dans son quotidien. Il se définit ainsi :

Une méthode d'aide à la conception centrée sur l'utilisateur, formalisée à la fin des années 90 pour améliorer le développement et l'ergonomie des interfaces homme-machine.

206. Cf. **Annexe 6.**

[...] Les personas désignent des personnages fictifs « représentant des groupes d'utilisateurs aux motivations, aux comportements ou aux besoins similaires²⁰⁷ » (Lorit-Regnaud, 2018 : 11).

Le mode de restitution du *persona* est souple, mais codifié : certaines informations y figurent de façon récurrente. **Le *persona* est construit pour incarner les futurs usagers en amont de toute conception.** Il se présente sous la forme d'une fiche synthétique comportant un prénom et/ou un nom, une illustration (généralement une photo), des éléments biographiques et un court récit destiné à indiquer les comportements et les objectifs de l'utilisateur type qui est présenté (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**). Peuvent également être formalisés la fréquence de connexion, l'aisance numérique, les difficultés rencontrées, l'équipement informatique et écranique, etc. Son intérêt résiderait dans sa capacité à favoriser l'empathie en incitant à adopter le point de vue de l'utilisateur, se mettre à sa place et comprendre ses besoins.

Le *persona* est, selon les concepteurs eux-mêmes, un outil plus théorique que pratique. Certains affirment avoir les usagers finaux « dans la tête », les connaître suffisamment bien (après les avoir rencontrés, avoir lu de la documentation à leur égard, etc.) pour ne pas les formaliser ou s'y référer constamment. L'usage du *persona* n'est, en effet, pas systématique. Quand il est formalisé et utilisé, comme l'affirme AG, il est construit sur des informations récoltées sur les usagers, leurs pratiques, leurs routines, leurs besoins, leurs compétences, etc. (Figure 48). Toutefois, il n'est pas cité comme un document de référence, mais comme des éléments appris, que connaît le designer.

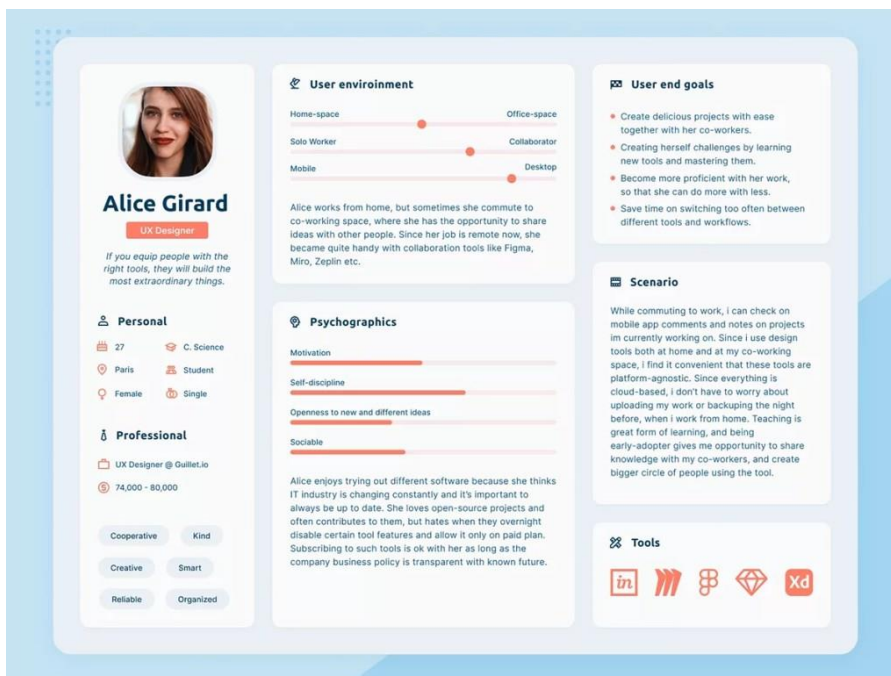


Figure 48. Exemple de persona

207. « Créer des personas », par Mission « Innovation publique », publié le 24/06/2019 (<https://www.modernisation.gouv.fr/outils-et-formations/creer-des-personas> — Consulté le 13/10/2022). (Cité par Lorit-Regnaud, 2018 : 11).

Le second outil est l'ensemble des « bonnes pratiques » de design mises en mots et en images sur les blogs, sites de veille ou manuels²⁰⁸. Celles-ci sont des commentaires argumentés d'interfaces qui, pour chaque cas présenté, expliquent en quoi un design donné serait « centré utilisateur ». Ce commentaire est souvent accompagné de l'explication de pourquoi et comment un concepteur devrait l'imiter. L'accent n'est pas toujours mis sur la gestualité, qui est, dans ce type de discours, tissée dans la présentation générale d'une interface donnée. En outre, ce type d'exemplification de bonnes pratiques produit une norme du « bon design » centré utilisateur, une bonne interface, et induit une reproduction des pratiques. **Il ressort des « bonnes pratiques » l'idée qu'une gestualité centrée utilisateur est une forme d'interaction connue de l'utilisateur, qu'il l'a déjà croisée, et même pratiquée.** Le syntagme « bonne pratique » repose en effet sur l'imitation d'un modèle passé. La théorisation ici passe par l'analyse de l'existant, de ce qui a été fait, pour en tirer une loi générale. Ces discours, sur un mode injonctif, visent la reproduction de façons de faire. La tonalité est généralement à l'impératif, et notamment dans les parties « recommandations » des analyses de designs existants²⁰⁹. Plus particulièrement, ce genre discursif participe de l'édition des bonnes façons de faire, qui sont la consécration de designs à imiter et que l'on retrouve dans les catégories « tendance », « bonnes pratiques », voire, chez Apple, dans la catégorie « Apple Awards »²¹⁰. Ils dressent de la sorte des *exempla*, des étalons ou des normes, des modèles vers lesquels le design devrait tendre, et de fait, participent de l'homogénéisation des pratiques.

Dès lors, la pratique de la veille, qualifiée de « créative » pour des métiers comme la communication et le design, participe à instituer des manières de faire. La Figure 49 présente des captures d'écran, tirées d'un test, qui sont ensuite accompagnées d'un petit texte explicatif :

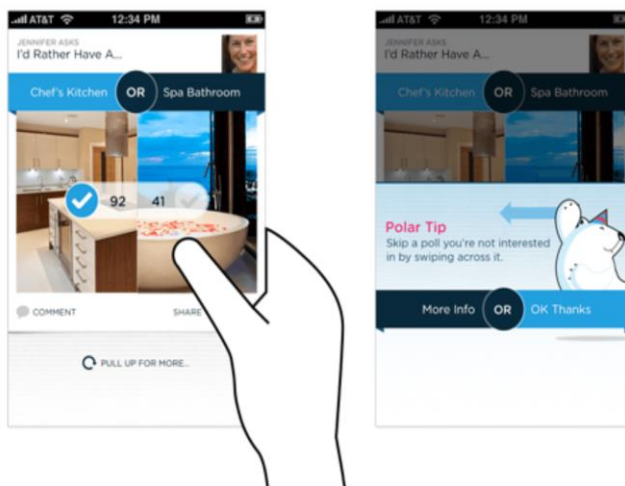


Figure 49. Extrait de résultats d'A/B Test

208. Cf. **Annexe 4**.

209. Quand il s'agit d'une recommandation élaborée à partir d'un cas présenté, le terme apparaît et souligne, dans le texte, l'« enseignement » à tirer d'un exemple.

210. « Apple Award » (<https://developer.apple.com/design/awards/> — Consulté le 11/10/2022).

« Comme il est souligné plus haut dans l'article, sur mobile il est difficile d'apporter de l'affordance à tous les éléments et interactions. C'est pourquoi dans certains cas il est recommandé d'aider ses utilisateurs en affichant des conseils d'utilisation. Cependant il faut que ces conseils arrivent lorsque l'utilisateur en a besoin. Dans certains cas de figure, dès la première ouverture de l'application, on est totalement sollicité pour découvrir l'ensemble des fonctionnalités. Or ce n'est pas forcément ce que veut l'utilisateur, il préférera une présentation guidée, mais séquencée. C'est-à-dire que les informations pour guider l'utilisateur s'affichent quand ce dernier est dans l'accomplissement de son parcours d'usage »²¹¹.

Quand ils sont restitués sous la forme de recommandations, comme ici, les tournures de phrases telles que « il est recommandé d'aider », « il faut que », « il [l'utilisateur] préférera » soulignent le registre prescriptif. Le recours à un test réalisé vient appuyer le propos par une rhétorique de l'empirique. Une absence de nuance et de distance avec les exemples est manifeste. En mettant en avant le « bon » design, elle contribue à le reproduire et à l'instituer. Cela conduit à un *mimétisme* entre les écrans qui tendent à avoir des airs de famille, c'est-à-dire à se ressembler tous plus ou moins entre les applications.

Une dernière méthode mentionnée par les deux designers est justement l'utilisation de la donnée dans le cadre de tests de type *A/B test*, dont l'usage est préconisé par les sites de veille et d'aide à la conception²¹². Ce type de test consiste en la récupération possible des données de navigation, de parcours et de sélection de l'utilisateur qui permet d'affiner, une fois lancée, une interface. **Les données récoltées à partir des parcours réalisés par des usagers en situation sont mises en centralité.** C'est donc à partir des usages réels et constatés, auprès d'utilisateurs qui n'ont pas conscience de l'évaluation possible de leur usage, que les interfaces sont ajustées :

AG : C'est... c'est loin d'être exact, ça tend à l'être de plus en plus avec le nombre de données qu'on peut avoir, mais moins on a de données, plus c'est l'intuition en fait et moins c'est...

[...] **AG :** En fait aujourd'hui le designer, il y va enfin... avant le designer, c'était un entre guillemets, un créatif. Avant, c'était il y a dix ans. **Aujourd'hui, il y a un grand changement qui est les données qu'on reçoit [...]** En fait, le designer, aujourd'hui, il est amené à aller au parcours parfait et on le sait, le parcours parfait puisqu'on a des données qui nous qui... qui nous renvoient, en fait, et en y allant par petites itérations comme ça, on arrive à un taux qui, à un moment donné, sera on ne va pas pouvoir aller au-dessus quoi 70 % des gens qui viennent sur notre site qui achètent on va jamais pouvoir arriver à 100 % et voilà pourquoi je travaille de moins en moins avec eux...

Premièrement, l'usage de données récoltées dans le cadre de phases de tests auprès d'utilisateurs réels permet des ajustements après lancement. Ces données récoltées à partir de l'usage des interfaces et des parcours réalisés en son sein (jusqu'à la validation du projet pour lequel l'utilisateur s'était connecté) permettent d'apporter des corrections bien après le lancement d'un dispositif. Elles servent à optimiser le développement d'une interface. Tester l'application auprès d'utilisateurs réels est une des

211. « Quelques recommandations UX pour la conception d'une application mobile », Newflux, publié le 24/05/2017 (<https://newflux.fr/2017/05/24/recommandations-ux-pour-la-conception-dune-application-mobile/> — Consulté le 05/07/2022).

212. Cf. **Annexe 4.** « L'A/B Testing pour optimiser l'expérience utilisateur (UX) », Arquen, publié le 25/01/2020 (<https://www.arquen.fr/blog/ab-testing-optimiser-experience-utilisateur-ux/> — Consulté le 25/11/2022).

« UX & UI : L'A/B testing pour optimiser vos conversions et votre design », Pure Illusion, publié le 20/04/2018 (<https://www.pure-illusion.com/blog/ux-ui-design-a-b-testing> — Consulté le 11/10/2022).

« Design vs réalité : l'A/B testing peut vous en dire plus sur votre site », par Sophie Lanari, publié le 25/09/2018 (<https://www.abtasty.com/fr/blog/design-realite-ab-testing> — Consulté le 11/10/2022).

recommandations de la norme ISO. Cependant ici, c'est *a posteriori*, et non avant le lancement des applications (comme le stipule pourtant la norme ISO 9241-210) que sont ajustées les interfaces. C'est, semble-t-il, le plus souvent après lancement d'une application que ces phases sont réalisées, et non juste avant. Ces phases font qu'une interface lancée l'est rarement sous une forme que ses concepteurs considèrent comme achevée, mais au contraire, serait toujours à perfectionner.

Deuxièmement, la donnée serait complémentaire de l'intuition : plus les concepteurs récolteraient de données, moins le développement reposerait sur l'intuition. Cependant, pour aucun des deux professionnels interrogés, comme pour les sites de « bonnes pratiques », la gestualité des interfaces n'est un point spécifique de cette manière de faire :

RD : Niveau alors, ou alors là, du coup, c'est intéressant, c'est au niveau des *analytics*, pour le coup. **Les données qu'on récolte, on va dire que nous, ce qui nous intéresse plus, finalement, c'est plus le comportement.** Pas tellement... j'espère que ça ne va pas te décevoir, mais **pas tellement le comportement en termes de gestuelle, plus le comportement en termes de pas de temps passé, mais de par où les utilisateurs passent dans notre application.** [...] **Donc nos *analytics* qui vont plus être mis en place dans ce sens-là en fait. Pour essayer de détecter les meilleurs canaux, là où on perd le moins d'utilisateurs, là où c'est le plus facile pour eux.**

IG : Ça ne me déçoit pas du tout. Je ne suis pas déçue... mais est-ce que quand même, il y a un moment où je ne sais pas dans un projet en particulier ? C'est entré en compte et en fait ils n'ont pas compris qu'il y avait un *tap* à faire à cet endroit-là pour valider, par exemple.

RD : Alors, on ne l'a jamais enregistré en tant qu'*analytics*, **mais on s'est rendu compte qu'il y avait un truc un peu bête** qui était que sur notre application, par exemple sur le profil de l'utilisateur, tu as notamment la liste des expériences que l'utilisateur a faites. Alors la liste des expériences c'est évidemment, les emplois et les stages qui ont été faits, les formations, les diplômes, les langues, les expériences associatives et et les.. Les comment, les centres d'intérêt bon. **Et le problème, c'est qu'en fait, dans cette liste, il y a la possibilité, en faisant un *swipe* (mime) vers la gauche, de rapidement supprimer l'expérience. Et on s'est rendu compte que ce n'était pas du tout visuel quoi, que les utilisateurs ne savaient pas du tout qu'il y avait cette possibilité dans la liste de supprimer rapidement cette expérience.**

RD, développeur iOS, souligne que la manière de manipuler l'écran n'est pas le cœur de ses préoccupations lorsqu'il est amené à développer une interface : c'est le comportement général de l'utilisateur qui l'intéresse. Le « bon sens », ou le sens commun revient rapidement dans la lecture et l'interprétation de ces comportements (comme l'indique la précision « un peu bête ») puisqu'il se souvient que, pour un projet particulier, la gestualité de type *swipe*, a posé problème. Dans cet exemple, les modalités d'interaction ont été un point de focalisation qui a émergé à partir des résultats constatés. Une part d'interprétation des résultats est de ce point de vue laissée au designer. C'est à lui de mettre du sens dans les éléments et les données que lui fournissent les logiciels de captation. C'est à partir de ces représentations d'informations, de ce qu'il observe et de ce qu'il comprend des parcours de navigation, des temps passés, des expériences clients qu'il juge efficaces, que sont déterminées les mises à jour ultérieures et les transformations à faire.

Troisièmement, cet emploi de la donnée dans les manières de faire des concepteurs permet également de construire des *personas*. La documentation en ligne promet aux concepteurs de leur

apprendre à concevoir des *personas* à partir de données récoltées²¹³. Ces personas auraient l'avantage d'être plus précises, plus nuancées, et plus proches de la réalité effective des pratiques. Observer, collecter, centraliser des informations sur les usages des applications sont alors des valeurs propres à la surveillance qui travaillent, de l'intérieur, le design « centré utilisateur ». Sans toujours le savoir, ce dernier fait donc l'objet d'expérimentations dont les résultats sont ensuite utilisés afin d'affiner le plus possible des modèles d'usagers moyens.

L'intuition du designer est, pour terminer, outillée d'un ensemble de données, qui sont explicatives, analytiques, prescriptives, et d'analyses empiriques. Gardons-nous alors de limiter le design « centré utilisateur » à l'intuition des concepteurs d'interfaces, car, si la pratique a quelque chose de l'ordre de la sensibilité, elle est encadrée par des discours, des textes et des outils de mesure promettant de toujours mieux faire. Ceux-ci engagent une forme de *mimétisme*. Le designer imite des modèles existants, assimile et naturalise les normes introduites et édictées par les sites spécialisés en design. Mais tout laisse une part à sa subjectivité. Les concepteurs naturalisent, assimilent ou absorbent, dans un certain sens, les normes des grandes plateformes, ce qui conduit à des écrans qui se ressemblent vivement. Outre un certain savoir trivial composé de leur propre expérience de l'écran, leurs représentations de l'usager et les données sur lesquelles ils s'appuient pour ajuster et modifier leurs productions, les deux designers interrogés affirment utiliser un autre référentiel, ou énonciateur, que sont les *guidelines* des sites de constructeurs.

Le travail normatif des *guidelines* : préparer la rencontre entre un design qui serait bienveillant et un usager qui serait paresseux

D'un point de vue pratique, ce ne serait pas tant le designer qui détiendrait un savoir sur l'usager, mais les constructeurs industriels de ces objets qui les énonceraient. Leurs discours font circuler un certain savoir sur l'usager. Analysons leur travail définitionnel et les normes qu'ils posent en matière de design « centré usager ».

Pour les praticiens, un présupposé n'est pas ou peu questionné : c'est le fait que les procédures d'interaction, au niveau technique de leur développement, seraient, de fait, « centrées usager ». **Les deux designers l'affirment : s'ils ont des choix à faire concernant la gestualité pour passer d'un écran à l'autre et les formes sémiotiques à leur associer, le développement initial, le niveau zéro de la digipulation serait anticipé selon l'usager.** C'est au niveau du choix, d'une procédure et d'une forme, que se cristallisent les préconisations et l'actualisation du design « centré utilisateur ».

213. « Comment créer un persona marketing grâce à la donnée ? [+ kit offert] », par Arnaud Burdet, publié le 4/09/2020 (<https://www.ideagency.fr/blog/creer-persona-marketing> — Consulté le 13/10/2022).

« Comment créer un persona marketing grâce à la donnée ? », sans auteur, non daté (<https://emdigital.fr/comment-creer-un-persona-marketing-grace-a-la-donnee> — Consulté le 13/10/2022).

Il y a dans les *guidelines* d'Apple²¹⁴, l'énoncé de ce qu'est la gestualité. Elle est abordée à travers trois pages : la navigation²¹⁵, les gestes et les interfaces haptiques. Ces trois pages posent les fondamentaux concernant son élaboration. Apple prétend savoir qui sont les usagers, comprendre et connaître leur comportement. Ce type de documentation à destination des designers énonce les protocoles de construction de gestes « centrés utilisateur ». D'abord, ces *guidelines* instaurent la cohabitation d'un double système de gestes. **Ce qui est « centré utilisateur », c'est avant tout la prise en compte des normes logicielles.** C'est-à-dire que toute application est prise dans le système logiciel d'Apple, et les concepteurs doivent veiller à ne pas « interférer avec les gestes de bord d'écran du système »²¹⁶. L'enjeu, pour les développeurs d'applications, est de produire un écosystème de gestes spécifiques qui soit cohérent, ne se superpose pas et ne dévoie pas celui des autres gestes du système iOS en général. La manipulation, ensuite, si elle repose sur un travail, doit passer inaperçue. Concernant la navigation, ce travail doit passer pour invisible²¹⁷. Cela est sensible dans l'injonction à ce que le passage du réel au virtuel ne se fasse pas sentir et à ce que les interfaces paraissent familières. Cette volonté d'abolir la médiation passe par l'usage, dans le discours spécialisé, d'un vocabulaire métaphorique et matériel : la gestualité doit être « fluide », c'est le troisième impératif. Ce type de propos qualifie, cadre et essentialise les gestes d'interface.

Certains designs sont représentatifs de ces bonnes pratiques. C'est le cas de celui de Tinder qui se caractérise par une rhétorique visuelle et culturelle le rendant reconnaissable. D'une part, le glissé latéral du doigt est une procédure gestuelle naturalisée, ordinaire, pour passer des contenus, principalement des photos. Tinder a repris ce glissé et installé une valeur aux bords de l'écran. De cette façon, cette procédure gestuelle s'inscrit parfaitement dans l'écosystème d'Apple, tout en jouant sur la réinvention d'un « geste standard ». D'autre part, les côtés de l'interface répondent à la gestion des espaces d'un droitier « dans le réel ». L'utilisateur opère sur l'écran un schéma gestuel qui rappelle le tri manuel de polaroids, de photos ou de cartes. Ces petites formes-tampons sont ensuite reconnaissables pour une culture vidéoludique et symbolique occidentale. La métaphore du jeu de cartes pour la rencontre propose en plus de dédramatiser ce qui pourrait être vécu comme une violence pour l'utilisateur²¹⁸. Enfin, un travail est fait pour que la carte semble glisser tout à fait sous les doigts de l'utilisateur, suivant le déplacement de ses doigts en dehors du sens du glissé latéral. Ce faisant, ce design et sa gestuelle s'assurent une apparence d'empathie à l'égard de l'utilisateur et passe pour servir ses intérêts. Se retrouvent, dans ce design, des façons de faire standardisées.

214. Cf. **Annexe 2.**

215. <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/app-architecture/navigation/> ; <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/user-interaction/gestures/> ; <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/user-interaction/haptics/> — Consultés le 1/09/2021.

216. (Nous traduisons) « *Avoid interfering with systemwide screen-edge gestures* » *Guidelines* d'Apple, page des gestes de navigation (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/user-interaction/gestures/>) — Consulté le 13/01/2021.

217. Ou encore, lorsque les gestes sont introduits, leur visée est ainsi décrite. La navigation ne doit pas passer pour une médiation et l'interaction ne doit pas être « douloureuse », perceptible, ni remarquée par l'utilisateur, elle doit se faire oublier. « Votre travail consiste à mettre en œuvre la navigation de manière à soutenir la structure et l'objectif de votre application sans attirer l'attention sur elle. » (Page « navigation »).

218. La promesse au cœur du dispositif est de ne pas se sentir rejeté par le masquage du *like* s'il n'est pas réciproque. Sa facilité d'utilisation et ses mises à jour font passer ce design pour bienveillant, se souciant de ses usagers. Un point critique sur l'écran permet ensuite d'éviter les erreurs, ce qui laisse place au calcul de la rentabilité d'une action et à l'imagination des possibles. De même, une option payante octroie la possibilité d'annuler un glissé à droite ou à gauche qui aurait été trop rapide.

Étudiant « l'invisibilité des interfaces [...] comme un nouveau paradigme central du design de l'interaction homme-machine (IHM) » David Pucheu (2016) explicite notamment que les interfaces sont construites « en miroir » de l'utilisateur. Cette construction, qui vient combler les empreintes de l'utilisateur et qui repose sur des productions discursives, mène à une démarche de synthèse de l'utilisateur et à un design, en quelque sorte, autotélique (qui tourne en rond) :

Les discours et les savoirs produits par l'IHM, en même temps qu'ils alimentent le design des interfaces, produisent des représentations de l'utilisateur qui fonctionnent à bien des égards telles des prophéties autoréalisatrices. Les interfaces conçues en miroir de ces représentations façonnent en retour de tels utilisateurs. Il y a d'une certaine manière une dialectique irréductible aux travaux sur l'IHM entre le design des machines et la représentation de leurs utilisateurs et plus largement de l'humain dont les interfaces tentent d'opérer pragmatiquement la synthèse (voir Cooper et Bowers, 50) (Pucheu, 2016).

Il ressort de cela que les *guidelines* instaurent un modèle d'utilisateur paresseux, passant pour ne pas vouloir faire d'efforts lors de l'usage de ses interfaces²¹⁹. **Ces discours sont performatifs : prophéties autoréalisatrices, ils reposent sur des représentations moyennes de l'utilisateur qui passent pour des vérités.** Apple dresse par exemple la liste des gestes de son système et tend à essentialiser certaines procédures dans ce que l'entreprise appelle les « gestes standards ». De ce fait, le constructeur de logiciels participe activement au *mimétisme* qui travaille la conception et contribue de cette manière à forger une certaine représentation de l'utilisateur. Apple indique par exemple sur son site d'aide au développement que :

« En général, répondez aux gestes d'une manière qui soit cohérente avec les autres applications. Les utilisateurs s'attendent à ce que la plupart des gestes fonctionnent de la même manière, quel que soit le contexte dans lequel ils se trouvent. Par exemple, ils s'attendent à ce que le geste de pincement permette de régler le niveau de zoom d'une vue ou de mettre à l'échelle un objet sélectionné. Évitez d'utiliser un geste familier pour effectuer une action unique à votre application ; de même, évitez de créer un geste unique pour effectuer une action standard comme choisir un bouton ou faire défiler une longue vue »²²⁰.

C'est une observation généralisante qui institue le fait que tout le monde se comporterait de la même façon. Cette affirmation s'inscrit dans une démarche de lissage des subjectivités.

Naturalité et transparence des interfaces s'élaborent au niveau des gestualités. Les gestualités résultent de constructions qui, si elles sont mêlées aux pratiques du design, sont finement cadrées par les producteurs de logiciels. **Les « petits gestes » sont finalement des gestes**

219. (Nous surlignons) « Ne définissez des gestes personnalisés qu'en cas de nécessité. Les utilisateurs peuvent avoir du mal à découvrir et à se souvenir d'un geste personnalisé, et s'il est difficile à exécuter, ils peuvent ne pas vouloir — ou ne pas pouvoir — l'utiliser. Préférez les gestes personnalisés pour les situations où votre application offre une expérience immersive qui nécessite des interactions spécifiques au contexte, comme dans un jeu ou une application de dessin, ou lorsque le système ne gère pas un geste standard, comme le pincement dans watchOS, ou un geste dans une scène SpriteKit ou SceneKit : » (Nous traduisons) « *Define custom gestures only when necessary. People might find it difficult to discover and remember a custom gesture, and if it's awkward to perform, people may not want — or be able — to use it. Prefer custom gestures for situations where your app offers an immersive experience that requires context-specific interactions, like in a game or a drawing app, or when the system doesn't handle a standard gesture, such as pinch in watchOS, or a gesture in a SpriteKit or SceneKit scene* » *Guidelines* d'Apple, page des gestes de navigation (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/inputs/touchscreen-gestures>). Cf. **Annexe 2**.

220. (Nous traduisons) « *In general, respond to gestures in ways that are consistent with other apps. People expect most gestures to work the same regardless of their current context. For example, people expect the pinch gesture to adjust a view's zoom level or scale a selected object. Avoid using a familiar gesture to perform an action that's unique to your app; similarly, avoid creating a unique gesture to perform a standard action like choosing a button or scrolling a long view* » *Guidelines* d'Apple, page des gestes de navigation (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/inputs/touchscreen-gestures#best-practices>) — Consulté le 11/10/2022.

technosémiotiques visibles, mais à invisibiliser. Ils viseraient à faire oublier le dispositif qui est pourtant bien présent, bien épais et bien sophistiqué, comme le notaient Bolter et Grusin (2000) :

Pour eux, l'essor des « nouveaux médias » se fait dans une tension entre « *hypermediacy* » (tendance des dispositifs à se faire toujours plus lourds) et « *immediacy* » (leur promesse toujours renouvelée de se faire toujours plus transparents, légers, voire abstraits) (J. D. Bolter, R. Grusin, 2000) (Souchier *et al.*, 2019 : 97).

Les interfaces auraient tendance à être de plus en plus transparentes alors même qu'elles sont, techniquement parlant, de plus en plus lourdes. Cette transparence, qui nie tout à fait la dimension matérielle du support, passerait par la construction d'une gestualité la moins visible possible. Pour cela, les médiations gestuelles doivent passer tout à fait inaperçues. Les « petits gestes » condensent ce double mouvement, *d'hypermédiation* et *d'immédiateté*. Le travail du designer serait de faire en sorte que ces gestes, pourtant essentiels d'un point de vue technique et algorithmique, soient « simplement » sémiotiques. Cela conduit à affirmer que les « petits gestes » relèvent d'une figure rhétorique particulière qui est l'oxymore. Figure rhétorique qui consiste à allier deux termes aux sens contradictoires, l'oxymore est compris entre l'adjectif « petit » et le terme de « geste ». L'adjectif porte cette prétention à la transparence, alors que la gestualité est techniquement lourde du point de vue du fonctionnement de l'interface.

Pour conclure, penser à l'utilisateur lors du développement est une évidence pour tous : les gestes doivent relever d'une approche « centrée utilisateur » pour les designers interrogés. Pour autant, le design appliqué relève de formes d'intuitions, de projections, d'inspirations, de normes industrielles, d'une certaine idée de l'interface et du monde par les logiciels, et moins de l'application systématique d'un ensemble d'étapes. Un hiatus entre le caractère protocolaire du design « centré utilisateur » et la pratique effective du designer s'observe. Le syntagme recouvre un ensemble de manières de faire. Concernant les gestes, il repose sur une norme industrielle et des données captées. La gestualité « centrée utilisateur » se définit comme une vision du designer qui doit jouer avec la norme des constructeurs. Cette norme, avec laquelle négocier est difficile, cherche à s'imposer comme une vérité. Ils construisent en définitive une *doxa* forte : les gestes doivent passer inaperçus dans le flux des navigations et des usages. Ce qui est érigé en centralité, c'est surtout le corps de l'utilisateur, pour les données qu'il peut être amené à produire.

2. Le corps comme centralité

Dans le cadre du design et de ses discours, c'est moins l'utilisateur que le corps qui est construit en centralité. La préoccupation principale du design pourrait se résumer ainsi : anticiper les besoins et l'activité de l'utilisateur en vue de le faire (bien) agir. C'est la mise en mouvement du corps qui est visée. Elle passe alors par l'usage de formes gestuelles (Candel, 2017) culturalisées et la tentative d'un couplage sensori-moteur entre le corps et le dispositif. La capacité factitive, c'est à dire à faire-faire et faire agir, des interfaces repose alors sur un discours qui a une visée plus pragmatique que compréhensive de l'utilisateur.

L'usager, c'est son corps

Si la doctrine du design est de placer l'utilisateur au centre du dispositif, c'est en fait un glissement qui s'opère. Par « utilisateur », elle entend son corps engagé dans l'espace, sa main qui manipule, ses doigts qui glissent à la surface et ses yeux qui regardent l'écran. Cette focalisation sur le corps en mouvement est sensible dans les grands principes du design « centré utilisateur », dans les outils à disposition et dans les différentes figurations de l'usager produites par les professionnels.

Les discours des designers opèrent, pour commencer, une identification entre l'usager et son corps. Cette centralité du corps est encapsulée dans la définition même du design « centré utilisateur » et reprise dans les discours qui circulent autour de la bonne conception de l'interface et de son utilisabilité. **Pour qu'une interface soit qualifiée d'utilisable, le corps doit pouvoir l'utiliser.** L'extrait suivant présente les 5 grands critères d'utilisabilité qui sont un des éléments de la norme ISO 9241-210 :

« Une **définition de l'utilisabilité** pourrait être l'aptitude d'un objet ou service à être utilisé facilement par une personne, conformément à ce pour quoi il a été conçu.

Appliquée à un site web, selon l'expert en ergonomie Jakob Nielsen, l'utilisabilité repose sur 5 critères :

1. **L'efficacité**, la facilité avec laquelle l'utilisateur atteint son objectif
2. La **satisfaction ressentie** par l'utilisateur de l'interface
3. La **facilité d'apprentissage** en découvrant le site
4. La facilité d'appropriation, de mémorisation
5. La **fiabilité**, le faible taux d'erreurs »²²¹

Les éléments évalués sont relatifs au corps. Il s'agit de la capacité d'accomplissement d'une tâche, la rapidité, sa mémorabilité, les erreurs et le plaisir à l'usage. Venant de l'ergonomie, le principe d'utilisabilité s'occupe des relations de travail entre l'homme et sa machine. En creux de ces critères, le corps demeure central. Les principes du design énoncés par Apple tournent également autour²²². Ces critères sont : l'intégrité esthétique, la cohérence avec les normes et les usages familiers des gestes, le fait que la manipulation soit directe, le retour d'information, l'usage de métaphores, le contrôle de l'utilisateur²²³. Le discours du design pose en cela une égalité entre l'usager, son corps et ses besoins, cognitifs ou psychosociologiques, réduits à des fonctions pragmatiques et sémiotiques.

Le discours technique du design produit ensuite des représentations du corps. Ajoutons-y les manuels, les blogs spécialisés en design, produits par des agences ou des professionnels en leur nom. Une typologie des modalités de représentation du corps est possible et trois régimes de figuration sont observables. Distinguons la représentation schématique du corps, de sa représentation photographique et de sa présence en creux²²⁴. Dans ces cadres discursifs et

221. « Définition utilisabilité ou usabilité », Usabilis, publié le 02/07/2018 (<https://www.usabilis.com/definition-utilisabilite-usabilite/> — Consulté le 10/08/2022).

222. Cf. **Annexe 2**.

223. Toutes ces préconisations mettent en avant le corps, sa bonne prise en main, sa reconnaissance, le fait qu'il soit en contact direct avec l'écran et puisse le faire agir.

224. Cf. **Annexe 11**.

représentatifs, le corps est simplifié, croqué par un dessin, réduit à une partie de lui-même. La main vaut pour lui, c'est une métonymie du corps entier de l'utilisateur.

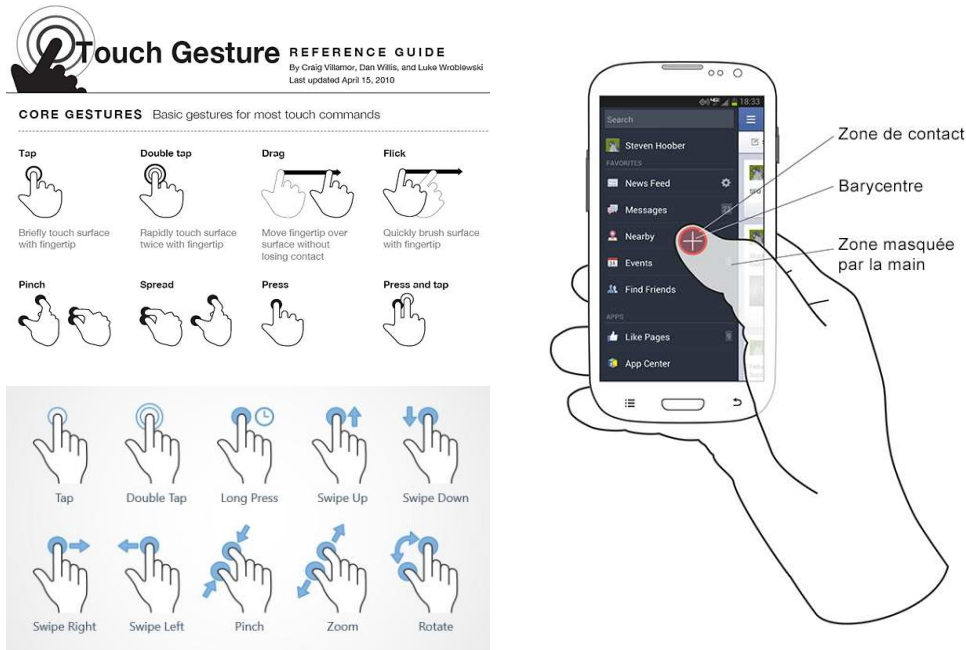


Figure 50. Le corps schématisé dans les discours professionnels

Par exemple, dans le *Touch Gesture Guide* et d'autres tableaux de grammaires de geste ou d'ergonomie, les mains sont plus ou moins finement représentées réalisant des actions sur l'écran. Le doigt est croqué, simplifié, tracé par ces représentations. D'autres outils font apparaître un corps réel, photographié, pour l'incarner au cœur des outils. C'est le cas des *User Persona* ou d'autres documents représentant principalement la main de l'utilisateur, comme ceux préconisant les tailles de boutons conseillés (Figure 51).

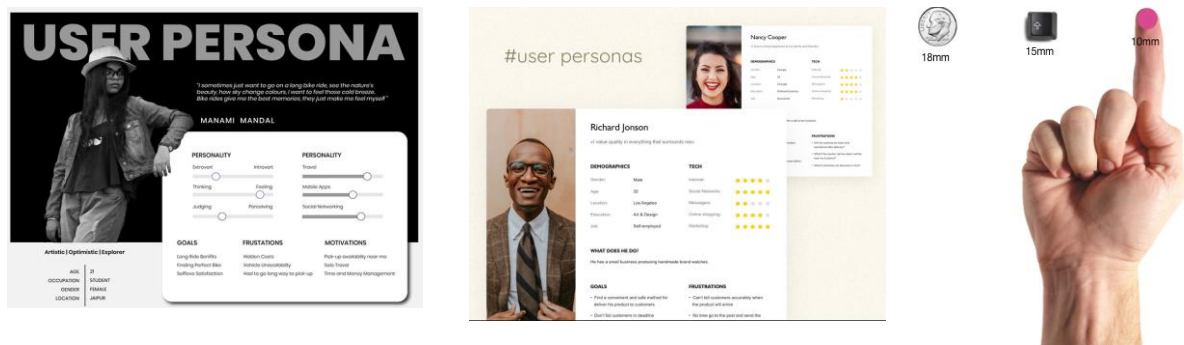


Figure 51. Personas d'utilisateurs ou outils présentant le corps en photographie

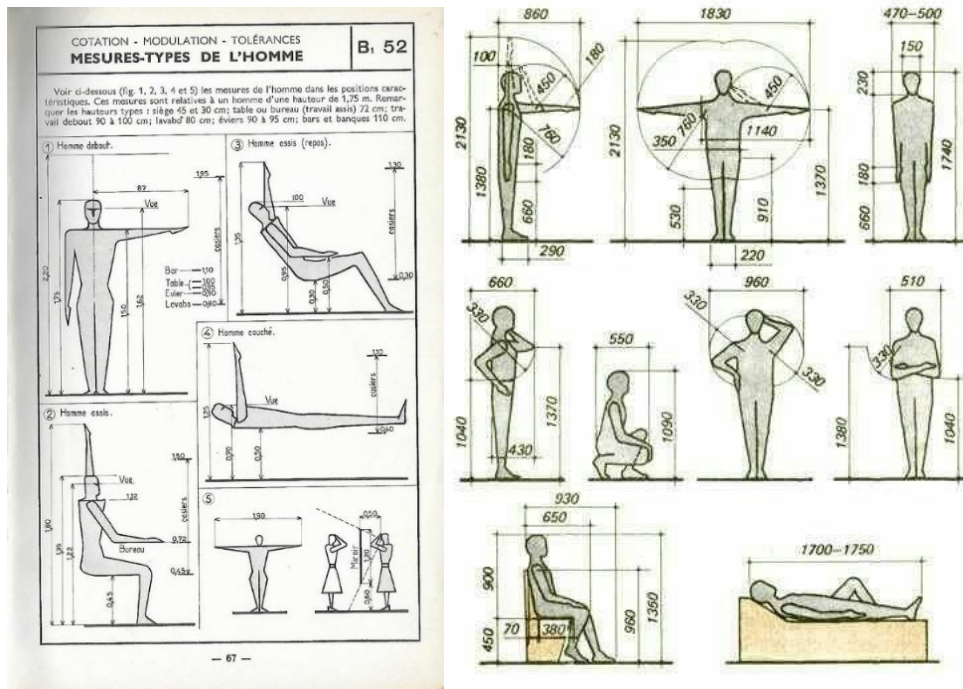


Figure 52. Le corps moyen de l'usager dans les premières planches d'ergonomie

Ces représentations ne sont pas inédites et rappellent celles, plus anciennes, des premières planches d'ergonomie industrielle cherchant à figurer le corps moyen de l'être humain. Le corps est réduit à des dimensions moyennes, mesurables et objectivables. Rappelons également que la main est réifiée par les représentations schématiques du TGG²²⁵. C'est plus précisément tout le corps de l'usager qui, par ces discours, est réduit à des mesures moyennes. Ces mesures standards font du corps une cible, dont les concepteurs peuvent et doivent se saisir.

Enfin, dans d'autres outils, le corps est présent *in absentia* (Chasserey-Peraldy et Jeanneret, 2017). C'est-à-dire non figuré, représenté ou exhibé, mais présent en creux. C'est par exemple le cas des restitutions de *eye-tracking*. Dans ce type de représentation (Figure 53), la trace du passage du corps est captée et modélisée en superposition de l'écran. Ici, pas de corps, mais les lieux et le temps du passage des yeux sur l'écran. Ce régime est différent des deux premiers, dans la mesure où ce sont les traces du corps réel de l'usager, des endroits qui ont été balayés du regard par les usagers, qui sont représentées.

225. Cf. Chapitre 6.

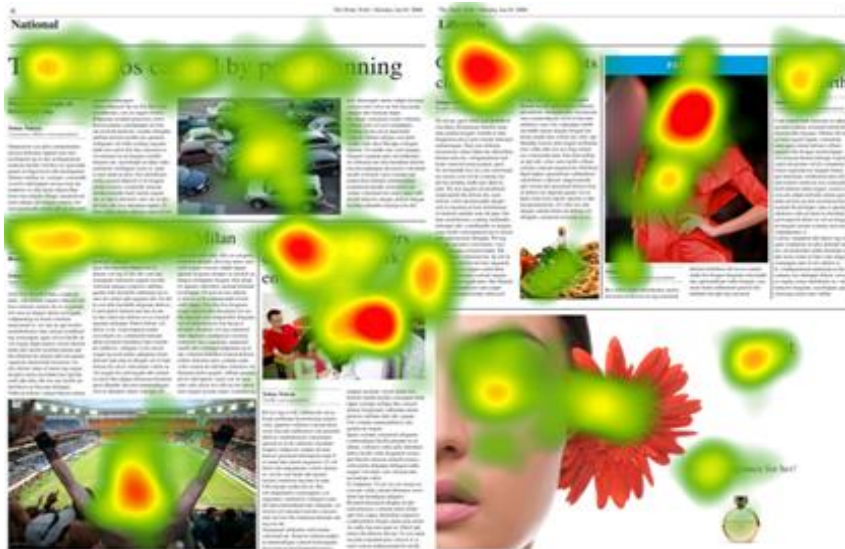


Figure 53. Les dispositifs d'eye-tracking, des représentations du corps *in absentia*

Distinguons bien deux phénomènes interdépendants. Il y a d'une part un processus de normalisation, avec un usage de figures dans la représentation du corps, et d'autre part, une forme de compromis dans cette représentation. C'est que, la norme stabilisée, parce qu'elle fait suffisamment consensus, est celle de la moyenne²²⁶.

Ainsi, plusieurs outils du designer figurent le corps, ou plutôt, en produisent des figures : elles cherchent à rendre le réel présent sous la forme d'une image. Ce n'est, le plus souvent, pas le corps réel de l'utilisateur, qui manipule, mais son corps projeté, préfiguré, idéalisé et simplifié, voire absent, qui est figuré et convoqué. Ces discours impliquent certaines conceptions, pensées et représentations du corps. Le corps est objectivé, réduit à des usages moyens, et utilisé à des fins stratégiques. Ces représentations naturalisent une conception simplifiée de la main, objectivable et manipulable, comme du corps tout entier. Ce corps est construit comme centre du dispositif.

La construction d'un couplage sensori-moteur

L'objectif de la conception, de mettre en mouvement le corps, passe par la préconisation d'une tentative de couplage sensori-moteur au niveau du doigt. Ce couplage s'établirait sur une mémoire de l'utilisateur, se déploierait dans une mémoire du corps et une mémoire des formes visuelles et gestuelles. Comment s'opère, au niveau du doigt sur l'écran, c'est-à-dire de la digipulation, la construction de ce couplage ?

Étudiant le jeu vidéo, Étienne Perény propose, à partir de l'approche cybernétique, la notion de « couplage sensori-moteur » (2013 : 166) pour décrire la relation de l'utilisateur à l'image interactive

226. La moyenne étant la figure majeure du compromis, puisqu'elle est un équivalent quantifié de la majorité quand il s'agit du vote (Martin, 2020).

(et jouable dans son cas). **De même, les écrans d'applications de consommation ou de socialisation ont *prétention* (Jeanneret, 2015, Lexique — entrée « prétention ») à se coupler au corps de l'utilisateur et à prolonger ses sens de la même façon ou presque que le jeu vidéo.** « Le cercle de l'image jouable » (Perény, *op. cit.* : 139) est peu étendu dans ces écrans, mais néanmoins intense puisque, s'il est bien développé, il répond de façon synchronique aux actions de l'utilisateur, cherchant le plus de rapidité et de précision. Cette prétention repose sur les manières d'élaborer ces interfaces et sur un travail pour les rendre les plus réactives possibles pour l'œil.

L'impression est donnée d'avoir une prise sur l'écran, la main dessus et cela passe, pour commencer, par une feintise de la disparition de la médiation. Plus le geste paraît « liquide », *smooth*, fluide, comme le disent les développeurs pour insister sur cette sensation recherchée sous les doigts par l'image en action, plus la digipulation passerait pour naturelle auprès des utilisateurs. **Ces métaphores visent cette sensation de matérialité et d'immédiateté : quelque chose doit se passer entre la vue et le toucher, si bien que l'utilisateur paraîtrait commander l'écran.** Stimulés, les sens sont captés et optimisés pour rendre la digipulation compréhensible et agréable. C'est une forme de kinésie jouant de la synesthésie, de kinesthésie : toute la relation œil/main/écran participe de la signification donnée à l'action.

La mise en marche de ces dispositifs requiert plus que la présence physique dans l'activité de l'utilisateur. C'est son corps, mais aussi sa chair et son esprit qui sont, par l'actualisation de ces gestuelles, mis en mouvement. Outre la vue, stimulée par les interfaces jouant de formes animées, colorées et dynamiques, le sens du toucher est engagé dans la digipulation : le touché du geste sur l'écran déclenche en effet l'activité technique et algorithmique des applications. **La dimension tactile de ces gestualités est, en cela, impliquante.** Le toucher est considéré comme : « Le sens même du corps tout entier : par lui pénètrent en nous les impressions du dehors, par lui se révèle toute souffrance intérieure de l'organisme, ou bien, au contraire, le plaisir de l'acte de Vénus » (Lucrèce, cité par Le Breton, 2013 : 175). Tout geste participe à l'écriture du texte numérique, puisque toucher l'écran est susceptible d'activer la géolocalisation pour l'appareil, et effleurer une forme d'enclencher sa validation. C'est de la qualité du toucher et de la pression du doigt, du nombre de doigts mobilisés, de la direction sur l'écran et du sens dont dépendent toutes les opérations techniques. La chair est donc impliquée. Ce n'est, par exemple, que sur le sens du toucher que comptent les gestes à retour haptiques, avec une vibration sur la pulpe du doigt pour informer de l'opérativité d'une procédure. Le *feedback* est sensoriel et non pas seulement visuel. Cette qualité tactile favorise une relation intense à la machine, rendant l'activité elle-même plaisante.

Par-là s'explique en partie la manie, « routine quotidienne », d'allumer et d'éteindre son écran : ils donnent une contenance, sont rassurants, et sont quelquefois même à peine conscients. C'est ainsi que certains des usagers interrogés ont souligné se surprendre parfois eux-mêmes à se retrouver, *smartphone* en main, sans pourtant avoir conscientisé le fait qu'ils y cherchaient quelque chose de précis.

Ensuite, la mise en mouvement du corps met en mouvement l'esprit. Alignant l'œil, la main et l'écran, la digipulation engage différentes opérations de *sémiologie* en séries presque insensibles, mais nécessaires. Chaque geste a en effet un sens contextuel, selon le contenu sémiotique élaboré par la conception dans les diverses applications. Chaque actualisation demande d'associer l'interprétation d'un geste technique sur une petite forme sémiotique, elle-même symbole ou métaphore d'une activité. L'utilisateur doit faire cet effort, désormais indolore par leur « rejeu », d'interpréter la proposition gestuelle à associer à la forme et à la proposition de l'écran. Le « rejeu » continu d'un geste, ici de gestes aux variations limitées, facilite leur mémorisation :

On a la mémoire de telle interaction, de telle autre interaction, c'est-à-dire que nous ne savons pas tout ce qui s'interactionne autour de nous, mais nous savons ce qui, en interactionnant, s'est imprimé en nous et s'exprime. C'est cela le Rejeu et c'est cela la Mémoire dans son mécanisme vivant et gestuel qui est le seul mécanisme de la Mémoire (Jousse, 1974 : 62-63).

Ces gestes mettent l'esprit en marche, mais en plus sur lui s'impriment ces petits gestes dont la signification se déploie et s'impose de façon presque insensible par l'imitation corporelle. Corps et esprit sont étroitement liés dans la digipulation : c'est deux, voire trois opérations ou plus de *sémiologie* qui s'articulent et dont le corps est le « foyer » ou le « substrat » (Fontanille, 2011 : 16). Par exemple, réalisant un *tap* sur une petite forme de cœur, l'utilisateur se trouve d'abord confronté à une métaphore usuelle, un cœur, qu'il reconnaît comme signe de l'amour ou de l'intérêt. Il lit d'abord la proposition de *like*, puis la décode comme quelque chose d'activable pour déclarer apprécier un contenu ou une personne. Puis actualisant cette déclaration d'intérêt, il interprète sa propre action.

Tout vise ensuite à faciliter la projection corporelle dans l'écran et dans l'action, dans l'espace représenté. **D'un point de vue kinésique et de la maniabilité, les interfaces sont construites pour que l'utilisateur ait la sensation d'avoir un pouvoir de localisation étendu au bout du doigt et jusque dans l'écran.** Cette impression d'évidence, et sa naturalisation, passent par un travail sur les interfaces et sur leurs dynamismes par les concepteurs. Le développement des écrans semble répondre aux « schémas corporels » (Head et Holmes, 1911, cités par Julien et Warnier, 1999 : 20) et cognitifs de l'utilisateur. L'écran en effet est manipulable à l'aide de l'articulation du pouce ou de l'index si l'on préfère se servir d'une seule main. Quant aux formes sémiotiques, leurs dimensions sont pensées et travaillées pour être activables à bon escient, c'est-à-dire en vue d'un nombre d'erreurs réduit. Elles s'appuient en outre sur une rhétorique symbolique et culturelle pour éviter tout contresens de l'utilisateur (par l'usage d'un signe visuel, une icône, et/ou linguistique, d'un mot).

L'interface de Tinder, déjà évoquée, joue ainsi sur une mémoire du geste livresque. Cette mémoire est convoquée via la représentation visuelle dynamique et *digipulable* d'une métaphore de « papier calque » dans la façon dont la carte, en étant glissée à l'écran, donne à voir la suivante par un jeu de transparence, comme si une page était tournée. Cette mobilisation d'une mémoire du corps vise à permettre à l'utilisateur d'incorporer la proposition de l'interface : le geste est convoqué par le design, il est dans la carte qui appelle à être glissée. Plus généralement, le geste dit standard

de *scroll* reprend la gestualité propre au rouleau déroulé verticalement, le « rotulus » (Souchier, 1999 : 36). Celui dit de *snipe* rappelle la gestualité propre aux premiers rouleaux et ensuite au codex (Souchier *et al.*, 2019 : 146). La mémoire corporelle et culturelle de l'activité de lecture est ainsi stimulée par les interfaces et leurs figurations. Les concepteurs s'assurent de la sorte une prise en main rapide et un minimum d'erreurs d'interprétation de la part des utilisateurs.

Le doigt est *representanemen* de l'action. **Le doigt fait, finalement, office d'une médiation, d'un tiers élément, qui est l'interprétant chez Peirce.** Il s'agit de la représentation générale convoquée par le dispositif, imagée par lui, *in absentia*, et actualisée dans la manipulation elle-même. Dans les discours de « bonnes pratiques », la référence constante aux designs antérieurs, comme à des objets connus de l'utilisateur, comprend en creux cette mobilisation d'une mémoire du corps. De façon très dogmatique, les *guidelines* d'Apple imposent aux designers de faire en sorte, de « susciter » quelque chose entre l'utilisateur et son écran. La page « *Gestures* », consacrée aux gestes, précise dans ses premières lignes que :

« Les utilisateurs interagissent avec un appareil iOS en effectuant des gestes sur l'écran tactile. Ces gestes suscitent un lien personnel étroit avec le contenu et renforcent le sentiment de manipulation directe des objets à l'écran »²²⁷.

Les conseils qui suivent cette introduction sont des clés générales pour permettre ce couplage sensori-moteur, ce « *personal connect* » avec l'écran. Ce syntagme est à la fois imprécis, vague, et fort en intensité. Il renvoie à la sensorialité (un attachement qui est une connexion) et à la gestualité (de la manipulation directe des objets). C'est en cela un couplage sensori-moteur qui doit se passer au niveau de l'écran et du doigt. Pour Apple, la manipulation directe, c'est l'impression que ce qui est touché à l'écran est la manipulation d'un autre objet concret, sans médiation. L'accent est mis sur la manipulation, et non sur le contenu trituré. Par glissement techno-sémiotique, ce lien rendrait effective l'impression de toucher, prendre, faire glisser le contenu. Il faudrait, pour qu'un écran « prenne », que les gestes pour le manipuler transfigurent l'expérience et attachent l'utilisateur aux contenus. Apple ici opère un geste provocateur : il y a un renversement de l'intérêt, qui se focalise non pas sur le fond, mais sur la forme de l'écriture.

Le corps est, pour finir, réduit à sa capacité à se saisir des objets, par la main ou par la vue. La posture du corps est dans l'objet lui-même. Il y a un modèle du « bon corps » qui se constitue, celui qui tient correctement l'écran, effectue la bonne gestuelle. Ce « bon corps » de l'internaute croise l'utilisateur modèle produit par le *persona* qui, plus simplement, réalise les actions dictées et encapsulées dans l'écran.

227. (Nous traduisons) “People interact with an iOS device by performing gestures on the touchscreen. These gestures elicit a close personal connection with content and enhance the sense of direct manipulation of onscreen objects”. *Guidelines* d'Apple, page des gestes de navigation (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/user-interaction/gestures/> — Consulté le 02/01/2022.)

Digipulator in tapula

Faisant la critique du design « centré utilisateur », Anthony Masure milite pour un « design acentré » (2017 : 73). Il refuse la possibilité de laisser penser que tous les usagers sont identiques et il souligne l'inexactitude trompeuse du syntagme comme l'aporie de la démarche. Plus précisément, il critique la notion d'« utilisateur » au nom d'au moins quatre raisons. Premièrement, les usages du masculin et du singulier sont problématiques en ce qu'ils excluent, de fait, une grande partie des usagers. Ensuite, ce terme servirait la « fiction du sujet universel » (2019), comme si tous les usagers étaient les mêmes, construits à partir du même moule (il emploie la suite d'adjectifs de « conscient, blanc, valide, etc. » (*ibid.*). Il y aurait ensuite une inégalité entre les usagers lambda, qui ne font que se servir des interfaces, et ceux qui s'en servent tout en étant concepteurs de ces dispositifs, comme l'expriment RD et AG et qui en connaissent le fonctionnement. Enfin, « nous sommes avant tout des personnes singulières et situées ! » (*ibid.*). Autrement dit, il y aurait autant d'usages que d'usagers, et de moments pour les utiliser. Le terme neutralise donc, de façon théorique et idéologique, les subjectivités. Plus encore, l'utilisateur est encapsulé dans un modèle d'utilisateur et compris dans la gestualité, si bien que la critique d'Anthony Masure se retrouve au niveau techno-sémiotique de l'interface et de sa construction.

Dans leurs contributions à H2PTM'19, Étienne Candel et Gustavo Gomez-Mejia proposent l'expression *lector in tabula* (inspirée du *Lector in fabula* d'Eco) pour marquer la place du lecteur des dispositifs dans certains sites. Ils expliquent qu'« une norme littéraire s'établit autour du rapport entre l'auteur et ses lecteurs : « plus qu'un *lector in fabula*, l'internaute serait inscrit comme un *lector in tabula*, c'est-à-dire un lecteur pris dans les espaces tabulaires qui lui sont attribués dans la page » (Candel et Gomez-Mejia, 2010 : 57). Autrement dit, un cadre normatif se déploie dans les dispositifs (dans leurs cas, du littéraire), qui assignent une place, un rôle, une énonciation à l'utilisateur qui ne peut faire que ce que l'interface et ses espaces tabulaires lui proposent. De même, dans le creux des interfaces, la figure d'un utilisateur modèle se dessine, comprise dans le *tap* (ou tout autre geste) qu'il doit réaliser. Cet utilisateur modèle se distingue dans les choix sémiotiques et techniques opérés. Un *digipulator in tapula*, un digipulateur, serait encapsulé dans le « petit *tap* », le *tap* étant ici le type même du « petit geste ». **Pour le dire autrement, au niveau techno-sémiotique, c'est un certain rôle de digipulateur assigné à l'utilisateur qui ne peut faire que ce qui a été prévu par la conception, qui elle-même met en place des « gestes » précédemment encodés dans les couches logicielles.** L'utilisateur a, en quelque sorte, les doigts ficelés. Il ne peut opérer qu'un certain nombre de procédures prédéterminées.

Cette façon de faire et de faire circuler des modèles de conception engage une pragmatique de l'utilisateur. Dans la théorie du « Lecteur Modèle », Umberto Eco évoque une pragmatique du lecteur au sens où il est imaginé et projeté par l'auteur au moment de l'écriture de son texte. « L'utilisateur modèle » (Deni, 2005 : 82), lui, est matérialisé dans le développement des interfaces et des applications. Cette pragmatique appliquée au design d'interface et d'expérience se trouve formalisée sous la forme de profils, des *personas*, ou de tout autre document de type grammaire

gestuelle et conseils²²⁸. **Le *persona* cristallise une pragmatique de l'usager.** Revenons sur cet outil, déjà analysé en partie au début du chapitre pour en poser l'opérativité. En psychologie, Corine Bornet et Éric Brangier en proposent la définition suivante : « les personas représentent des utilisateurs types, afin de penser aux fonctions, besoins, attentes, dont ces utilisateurs futurs pourraient avoir l'usage » (Bornet et Brangier, 2013 : 117). En ergonomie, le *persona* sert au niveau du projet à établir des archétypes possibles d'utilisateur réel. D'un point de vue organisationnel, il sert à proposer une vision homogène entre les équipes et permettre de prendre des décisions pour les suites de ce projet. C'est une construction partagée qui a une visée, non de véridicité, mais opérationnelle ; un outil de projection qui cherche à anticiper les différents cas d'usage, à établir des modèles possibles. Il a été souligné que tous les designers ne s'appuient pas toujours sur un outil aussi élaboré et formalisé. Toutefois, il y aurait très souvent une réflexion et une recherche en amont sur ce qu'est l'usager, sa subjectivité, ses façons de vivre. Cette réflexion tente de modéliser l'utilisateur, son corps et sa façon de se comporter. Ces discours circulants ont prétention à le construire, décréter la substance de son corps, ce qu'il est et comment le faire agir.

En outre, compte tenu du fonctionnement du dispositif et de son idéologie sous-jacente, « l'utilisateur modèle », tel que le donne à penser la conception, est moins interprétant que « digipulateur modèle ». En effet, lorsque l'utilisateur active une forme, la machine compute et discrétise son action, pour la transformer en donnée et en calcul : son interprétation personnelle des gestes et des formes, pas plus que les stratégies qu'il investit ou les détournements d'usage qu'il peut en faire, ne sont enregistrées ou ne comptent pour le dispositif. **De ce point de vue, le digipulateur est moins un interprète des formes qu'un exécuteur des protocoles pré-écrits et précadrés par les couches de développement.**

L'utilisateur est finalement réduit à être le support de *stimuli* visuels et de signes à activer, tant à l'écran que dans les discours. Les *guidelines* insistent sur les dimensions des icônes, couleurs des cadres, modalités de mise en valeur et normes standardisées de signes et de gestes reconnus. Elles sont censées faire signe et sens pour le plus grand nombre, viser la plus large compréhension et non les spécificités encyclopédiques et les capacités interprétatives de chacun. Alors que les discours à destination du grand public prétendent se préoccuper de l'utilisateur, c'est plutôt un cadrage de l'usager et sa construction que les pratiques professionnelles concourent à produire. L'utilisateur modélisé par la conception résulte des choix opérés en amont pour la construction des algorithmes et des gestes qui leur sont liés. **Il est davantage invité à activer des signes qu'à les interpréter, ce qui revient à peu près à être invité à tourner les pages d'un livre, si bien qu'une neutralisation du sujet s'opère entre les couches de ces programmes.** Le *persona* marque en cela définitivement une rupture avec la situation du « Lecteur Modèle ». Malgré les discours et les promesses des concepteurs, l'utilisateur est standardisé, réduit à une culture et à des usages moyens.

228. Annexe 1, Annexe 4 et Annexe 6.

Soulignons que ce qui fait la finesse et la sagacité du lecteur d'un texte, ses interprétations, n'est pas mis en valeur par les « petits gestes » d'écriture et de lecture numériques. **Ce qui est valorisé, c'est sa capacité à les éditer, à les réaliser, à les lire, à les activer à les mettre en ordre, plutôt qu'à les interpréter.** C'est pourquoi nous proposons de parler de *digipulateur modèle* qui serait le « degré zéro » (Barthes, 1953) de l'utilisateur du dispositif.

Terminons, pour conclure cette critique de l'idéologie du design « centré utilisateur », par revenir sur sa définition canonique. Lorsqu'ils définissent l'expérience utilisateur, Donald Norman et Jakob Nielsen expliquent que : « La première exigence pour une expérience utilisateur exemplaire est de répondre aux besoins exacts du client » (Nielsen et Norman, cité par Masure, 2017 : 83). Depuis l'élaboration de cette définition, Donald Norman est pourtant revenu dessus :

Nous dépersonnalisons les individus que nous étudions en les rebaptisant « utilisateurs ». Ces termes sont péjoratifs. Ils nous éloignent de notre mission première « aider les gens [*to help people*]. [...] Les gens sont des êtres complexes et riches. [...] Une étiquette telle que client, consommateur ou utilisateur ignore cette [...] structure sociale. Il est temps de débarrasser notre vocabulaire de termes tels que consommateur, client, utilisateur. Il est temps de parler à des personnes. Le pouvoir au peuple [*Time to speak of people. Power to people*] (Norman, 2006, cité par Masure, 2017 : 84).

Ou encore, « Parmi les horribles mots que nous employons, il y a le mot “utilisateurs”. Je pars en croisade pour nous débarrasser de ce terme. Je préfère parler de ‘personnes’. [...] Nous concevons des produits pour des personnes, pas pour des utilisateurs » (Norman, 2008, cité par Masure, 2017 : 84). L'auteur même du concept est revenu sur les termes employés. Rajoutons que cette neutralisation passe par le fait que ce le terme de design « centré utilisateur » induit une focalisation non sur des usagers ou des personnes, mais, finalement, sur des digipulateurs. C'est une forme de neutralisation qui s'opère dans la *digipulation*, entre les couches des logiciels et des interfaces. De ce point de vue, le *persona* mis en place par les industries opère, de façon pratique, cette neutralisation. En apparence médiations à destination de l'utilisateur, ces gestualités s'inscrivent dans des stratégies économiques qui capitalisent son corps et son affectivité. Pour finir, un phénomène de fétichisation entoure le doigt dans les productions discursives du monde social, professionnel et marchand.

3. La fétichisation du doigt

Le concept de fétiche traverse l'anthropologie, la critique matérialiste du capitalisme et la sémiotique. Ces disciplines permettent d'appréhender le doigt comme fétiche. Le terme « fétiche » vient du portugais *fetiço*, qui renvoie aux notions de « charme », de « sorcellerie », à une dimension extranaturelle d'un objet dans des sociétés explorées par les anthropologues en Guinée et dans les régions avoisinantes. À l'origine, il désigne des objets considérés avec une crainte superstitieuse : il s'agit d'objets façonnés par l'homme, mais investis de symboles et d'un pouvoir.

Les anthropologues, suivant [Charles] de Brosses, commencèrent à utiliser le terme « fétiche » dans le sens plus large d'un objet inanimé adoré par les « sauvages » en raison des pouvoirs magiques qu'ils y croyaient inhérents, ou parce qu'il était animé par un esprit.

Dans un sens encore plus large, le terme désignait un objet que l'on vénérât d'une manière irrationnelle (Seboek, 1989 : 195-196).

Le fétiche est un artefact culturel, doté de puissances surnaturelles et objet d'une certaine vénération. Partant de cette définition, Thomas Seboek fait le point sur la définition sémiotique du fétiche :

Le fétiche est

- (1) un signe,
 - (2) [...] Il est surtout un signe indiciaire,
 - (3) [...] il est un signe indiciaire métonymique, généralement une synecdoque pars pro toto,
 - (4) [...] ce signe indiciaire est, en règle générale, associé à des éléments à la fois iconiques et symboliques, dans des proportions qui varient selon le contexte où il est utilisé. »
- (Seboek, 1989 : 204)

En sémiotique, le fétiche est un signe qui ne vaut pas en lui-même, pour ses usages, mais pour les valeurs et les effets qui lui sont associés. C'est un signe autonome au cœur d'un système de signes et de significations qu'il évoque par sa représentation et sa présence. Partant de cette définition, nous observons que la main est mise en valeur pour sa capacité à véhiculer des programmes d'action, qui montrent les « bonnes manières » de tenir son téléphone²²⁹, les gestes qu'elle va effectuer, mais sont surtout source de significations. En somme, la main est l'indice d'un indice, et cet indice celui d'un index (le doigt), lui-même indice de l'index (le signe qui pointe).

Une fétichisation par les discours

Les discours publicitaires contemporains et *a fortiori* ceux produits par et pour les industries numériques et tactiles mettent le corps en spectacle. Nous pouvons reprendre les propos de Fabienne Martin-Juchat au sujet de la publicité pour analyser les publicités pour des écrans tactiles de *smartphone* ou de tablette, comme pour des applications :

Dans le domaine publicitaire, ce sont les marques qui exploitent le corps [...] Ces pratiques sollicitent un corps-machine, un corps fragmenté, car composé selon des règles, socioculturellement prédéfinies, de représentation sentimentale de la passion, de l'émotion et du sentiment (Martin-Juchat, 2008b : 88).

Le corps, plus largement, est investi d'intérêts stratégiques et de valeurs. Il est augmenté de significations et de pouvoir par ces discours qui, *in fine*, le transforment en fétiche du pouvoir de l'utilisateur dans le numérique — alors que rien n'est moins vrai.

Que l'utilisateur navigue sur son téléphone, se promène dans l'espace public, choisisse une application à télécharger, il croise sans cesse des représentations de corps et de doigts. **Ces doigts sont des idéaux qui véhiculent des valeurs, des usages et des enjeux de pouvoir.** À en croire les publicités et les discours d'accompagnement des applications²³⁰, celles-ci pourraient opérer un décuplement des interactions et des possibilités, ainsi qu'une libération du quotidien et du corps, avec toujours

229. Cf. Chapitre 3.

230. Cf. Annexe 15 et Annexe 16..

une prétention à être de véritables adjuvants au bonheur. Le tout s'appuyant sur une rhétorique euphorique, visuelle et linguistique. Les exemples suivants manifestent cette prétention à la libération, au bonheur et à la maîtrise. Dans la Figure 54, on peut voir, pour quatre exemples, une main qui tient le téléphone ou un visage souriant avec les doigts portés au visage, manifestant cette liberté et ce pouvoir qui serait donné par ces applications.



Figure 54. Le corps fétichisé par les discours publicitaires, photos de publicités pour Cajoo et Getaround, captures d'écran de publications sponsorisées pour Apple et Facebook.

Photos réalisées les : 09/09/2022, Station Cambronne à Paris et 10/11/2022, Station commerce à Paris.
Captures réalisées les : 29/05/2017 et 30/06/2018.

Le corps est fétichisé au sens où :

L'objet devient fétiche par projection de valeurs ajoutées dans l'objet puis par incorporation de l'objet et de ses qualités. L'individu acquiert les qualités de l'objet par cette causalité magique qui caractérise le fétichisme (Assoun, cité par Martin-Juchat, 2008a : 74).

Le fétiche se caractérise par les valeurs ajoutées à la chose, se transférant aux individus. Facilité, simplicité, ludicité, sécurité, mais aussi toute-puissance et action inédite sur le réel sont des qualités supposées se transférer des écrans aux utilisateurs. Face à un mode de conception que l'utilisateur *lambda* ignore, la magie affleure et confirme cette prétention fétichiste des écrans et de leurs gestes en permettant à l'utilisateur un mode d'action inédit et un peu magique.

Les discours techniques et sociaux²³¹ tendent à transformer le doigt de l'utilisateur en fétiche, à en faire un objet ayant sa propre puissance et une capacité évocatoire. Ils transforment le doigt en

231. Cf. Annexe 25.

médiations performatives. **Le doigt devient le signe d'un système, d'un ensemble de pratiques culturelles et sociales, de la condition humaine face au numérique**²³².



Figure 55. Une représentation fantasmatique du doigt dans les discours

Ces deux figures condensent la capacité incantatoire du doigt pour évoquer le numérique en général, tout comme un supposé pouvoir qui se logerait au bout de l'index de l'utilisateur. Dans la représentation de gauche, le doigt de l'utilisateur remplace le doigt divin : c'est bien l'œuvre de Michel Ange à la chapelle Sixtine qui est en creux et que les mains et les doigts évoquent²³³. Le doigt est représenté comme vecteur de communication au bout duquel émettrait le wifi. Cette représentation condense la cristallisation d'un fantasme social et culturel et d'une force omnipotente et presque magique. La représentation de droite, tirée d'une plateforme de téléchargement d'image (Getty Images), met en scène le concept de numérique dans une esthétique futuriste. Rattaché au mot clé « numérique », le doigt y incarne la maîtrise de potentialités exagérées du numérique défini comme système d'information. Le régime de représentation du doigt est celui du pouvoir. La pensée de Leroi-Gourhan, diffusée dans le social, avec la valeur d'humanisation associée à la main, serait devenue un référent culturel mythique.

Cette représentation fétichiste des mains induit un rapport mystique, quasi religieux, aux écrans en particulier et au numérique en général. Le principe de l'objet fétiche est une connexion au divin. Aussi, si les valeurs d'euphorie, de bonheur, de liberté se transfèrent à l'individu d'une part, elles sont également projetées et associées au numérique. Par exemple, une recherche de « numérique » sur Google Image (Figure 56) renvoie à des multiples actualisations de ce fantasme d'un doigt tout puissant au bout duquel se nicherait le pouvoir de l'être humain. Autre exemple, une recherche du terme « numérique » sur une plateforme d'intelligence artificielle (Figure 57) comme crayon met de la même façon en scène une main, voire un doigt, en capacité de contrôle d'un univers numérique composé de chiffres (0 et 1) et d'écrans manipulables directement du doigt. Le fait que la recherche sur Google ou que les plateformes de ce type produisent des figures associant les motifs du doigt,

232. Soulignons en effet que, si les interfaces vocales sont de plus en plus utilisées ces dernières années, c'est toujours le doigt, plus que la voix, qui s'impose comme symbole du numérique.

233. Cette réinterprétation du tableau de Michel Ange est, soulignons-le, un motif circulant des discours et on la retrouve souvent dans les banques d'images ou dans les recherches en ligne associées au mot clé « numérique ».

Chapitre 7

du contrôle, et du des nombres permet d'induire que, dans les textes référencés en lignes, indexés par ces plateformes, ce sont à ces termes que le numérique est, en majorité, associé.

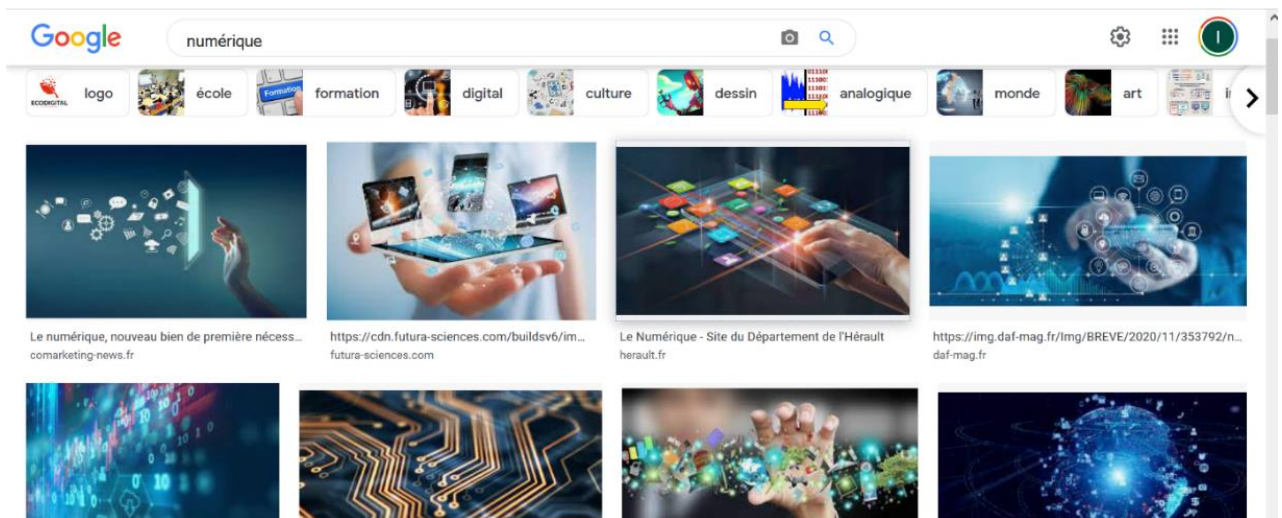


Figure 56. Représentations associées au mot clé « numérique » par Google Image (Recherche réalisée le 2/01/2022.



Figure 57. Recherche « numérique » sur Crayon, plateforme d'Intelligence Artificielle

Dans les représentations ci-dessus, le numérique est figuré comme infini, traversé de réseaux lumineux et scintillants. L'index de l'utilisateur en permettrait la maîtrise physique, mais pas pour autant la compréhension : c'est un espace magique dont les composants sont en lévitation et non rationnellement intelligibles.

Le doigt est donc, pour conclure, fétichisé au sens où il ne vaut pas que pour lui-même, mais pour les qualités qui lui sont associées et les effets dont il est investi. D'un point de vue sémiotique, il est devenu l'*indice* du numérique et de ses nouvelles industries. Cela est également vrai concernant les

discours moins spécialisés : la main est investie d'un certain pouvoir par les usagers, et cela se voit dans les productions discursives du monde social en général.

Le social, caisse de résonance de cette fétichisation

Les imaginaires et les discours sociaux se font la caisse de résonance de cette fétichisation du doigt. Les discours sur la prothèse font ainsi écho aux pouvoirs investis dans les mains sous une forme chimérique qui la normalise²³⁴. Par ailleurs, les tentatives d'illustration de l'activité digitale de certaines productions sociales rendent évidente la compréhension que quelque chose se joue dans la gestualité typique des applications usuelles²³⁵. Cette fétichisation donne donc lieu à deux niveaux de représentation.

Le premier niveau des représentations est celui, fantasmatique, d'une technique qui tendrait vers une augmentation des possibilités d'action de l'être humain. Il implique une pensée des dispositifs écraniques comme toujours plus proches de lui. Cette pensée tend à s'incarner dans l'imaginaire et le concept de « prothèse ». **Cette représentation circule dans le champ académique, social et fictionnel, mythifiant en effet des formes de technologies mobiles dans un prolongement continu du corps.**



Figure 58. La manipulation « magique » de « Safe around » — Philip K. Dick's *Electric Dreams* (S01E06)

Cette prothèse technologique serait en continuité du corps, jusqu'à rendre l'écran obsolète, et passe pour capable d'augmenter les facultés humaines. Ce premier motif se retrouve par exemple dans les romans de Philip K. Dick, et dans *Philip K. Dick's Electric Dreams*, l'adaptation en série de ses œuvres. Dans l'épisode « Safe around », un personnage porte un appareil au poignet lui permettant d'interagir avec un dispositif qui projette le contenu face à lui (Figure 58). Le matériel semble réactif

234. Cf. Annexe 24.

235. Cf. Annexe 34.

au bout du doigt, sans médiation entre la « manipulation » de la lumière et l'action réalisée. Nous retrouvons bien ici l'imaginaire de la prothèse²³⁶ humaine, corporelle et cognitive. Ce type de récit mis en image pense la technologie dans une extension de l'humain. Elle présente une complémentarisation et une égalitarisation des corps et des outils, tout en mettant en scène sa capacité à augmenter celle des usagers.

À un second niveau, les « petits gestes » mis en place par les applications font l'objet d'un propos plus distancié et réflexif, mais tout autant investis d'un certain pouvoir. Le social produit en effet des discours à l'égard de l'écran et de ses dispositifs. La Figure 59 illustre ce rapport interrogateur quant à l'effectivité et au « pouvoir » de la gestualité et de ses « petites formes » associées.

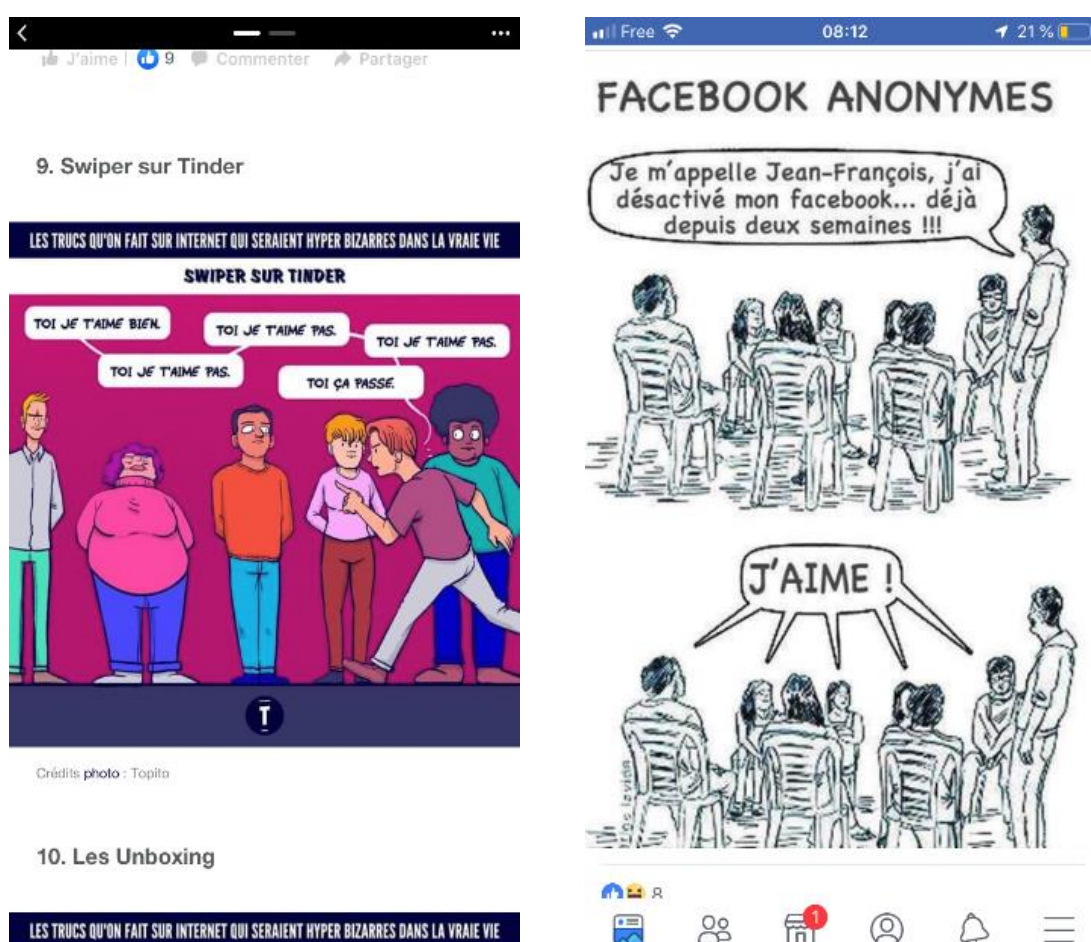


Figure 59. Si le *swipe* de Tinder et le *like* de Facebook étaient des gestes du réel
Captures réalisées les : 10/02/2019 et 29/07/2019.

Le dessin de gauche montre le *swipe* de Tinder dans une scène de vie cherchant à illustrer la violence que serait le geste de Tinder dans le réel. *Swiper* reviendrait à passer devant chaque personne en

236. Cf. Chapitre 1.

courant pour les qualifier à voix haute, les juger de façon rapide. Le second est la réunion d'un ensemble d'individus s'exclamant « j'aime » à l'unisson. Elle rend sensible la communication engagée par le *like* et le processus de « conscription » (Gomez-Mejia, 2016a : 145-146) qu'il opère. Dans ces deux illustrations, il ressort une impression de geste performatif, impossible à faire dans le réel (du fait de l'absence de situation comparable), mais acceptable en ligne.

Lorsqu'en 2016 nous avons interrogé des usagers de l'application Tinder, ceux-ci avaient employé des métaphores expressives pour qualifier le « petit geste » de *swipe*. Il était investi de représentations diverses, d'image pour en décrire le sens et la portée. Toutes se retrouvent dans la pensée que le *swipe* est une médiation de puissance. En effet, pour l'un, Tinder était une « jungle » dans laquelle il utiliserait une machette (le *swipe*) pour se frayer un chemin et classer les profils croisés. Cette métaphore est motivée par le fait que, comme il l'exprimait alors, « tu batailles pour faire toi oui, toi non, toi oui ». Un autre le comparait à un geste de « balayer », car « pour [lui] *swiper* c'est balayer, un truc qui est rapide, c'est un peu d'un geste, l'idée de faire tout d'un geste et de balayer le truc »²³⁷. Il s'agit de décider du sort des profils d'un geste de la main. Un autre encore rapprochait le dispositif d'un « jugement stalinien » lors duquel, en un instant, il expédierait les candidats à la rencontre sans véritable forme de procès, simplement *de visu* et selon son bon plaisir. Le *swipe*, en outre, est souvent mis en parallèle du geste de « César », mouvement du pouce qui, dans la culture populaire, fait référence au geste des empereurs pour juger du sort des gladiateurs lors des combats dans la Rome Antique²³⁸. En 2012, Étienne Candel et Gustavo Gomez-Mejia faisaient déjà remarquer cette mythologie du *peplum* dans la « petite forme » de *like* de Facebook qui se retrouve dans celui de Tinder : « Tout un jeu de connotations culturelles investit cette forme : tradition romaine mythologisée, mise au suffrage des contenus textuels, appel au jugement pseudo-plébiscitaire... » (143). Ici, ces métaphores s'expliquent en outre sémiotiquement. Le *swipe* hybride plusieurs gestes en miniature. Tout d'abord, puisque le doigt vient comme toucher le visage affiché à l'écran, il ressemble à un geste de gifle ou, à l'inverse, de caresse. Mais aussi, par son caractère irrémédiable, il renvoie à un geste qui décrèterait un droit de vie et de mort.

Dans ces représentations, le doigt fonctionne symboliquement comme un « sceptre » (Marin, retravaillé par Candel, 2020 : 147), attribut de l'utilisateur, qui le symbolise tout en l'outillant. **Le doigt est synecdoque de l'utilisateur et de son supposé pouvoir face à l'écran.** La critique par l'art rend manifeste cette transfiguration du doigt en sceptre. Par exemple, dans l'œuvre de Thomas Hirschborn, « *The player – Touching reality* », 2012 (Figure 60), l'index est en gros plan, représenté comme performatif. Ce qui est donné à manipuler est précisément des corps mutilés, ce qui produit un effet de puissance et d'horreur mêlée.

237. Toutes ces citations sont tirées d'entretiens menés en 2016 dans le cadre de notre travail de Master Recherche

238. « Le geste fait un peu comme César, ce n'est qu'un geste. Un geste qui peut déterminer beaucoup de choses. Parce que ce petit geste peut déterminer une grande histoire d'amour ou au contraire rentrer dedans ». La même comparaison était mobilisée par un autre : « ça m'évoque, c'est un peu dans la Rome Antique le truc de gladiateurs, le pouce en haut, le pouce en bas » (Garmon, 2016).



Figure 60. Extraits de l'exposition de Thomas Hirschborn, « *The player – Touching Reality* »

Il y a une ambivalence de la manipulation tactile qui est sensible dans l'œuvre de Thomas Hirschborn. Comme l'explique Pascale Borrel, en études d'Arts plastiques :

L'œuvre souligne la douceur de ces manipulations qui ne rencontrent aucune espèce de résistance physique. Cette chorégraphie fluide sur la surface réactive de l'appareil est toutefois un processus équivoque où se combinent la sensualité de l'effleurement et la raideur du systématisme et de la répétition (Borrel, 2018 : 57).

Ce sont ces deux aspects, pouvoir, fluidité, sensualité, du geste des interfaces, mais aussi raideur et limitation des procédures qui sont rendues manifestes par l'œuvre de l'artiste.

La circulation des gestes, des doigts et des « petites formes », dans le champ culturel et social montre une conscience diffuse, mais avérée, de leurs enjeux de pouvoir. Ce sont des objets traversés par les registres de la croyance, de la puissance, de l'inédit, du progrès, mais aussi par un discours plus distancié, moins fasciné. Cette fétichisation pose problème.

Fétichisme et collaboration : ce que ces représentations ne disent pas

Dans les discours précédemment cités, le doigt n'apparaît pas comme l'outil de collaboration avec la machine et l'industrie. Or, la collaboration de l'utilisateur l'engage dans une activité productive d'abord sémiotiquement. Rappelons que les « petits gestes » sont une écriture, avec laquelle il compose. Son activité discrétisée peut être pensée comme un texte, qui s'actualise dans plusieurs processus de signification. En fait, plusieurs textes sont produits par l'actualisation de ces écritures, dont certains sur lesquels il n'a pas prise. Utilisons la notion de « plus-value »²³⁹ propre au texte écrit et interprété, qui est heuristique pour saisir les déploiements de l'activité de l'utilisateur. Pour cela, la signification que l'utilisateur donne à son action dans un contexte doit être distinguée de l'information utilisée et capitalisée par la machine. À nouveau, l'approche du texte d'Umberto Eco permet de saisir le fonctionnement spécifique des interfaces tactiles.

239. Lorsqu'Eco introduit la notion de « plus-value de sens », c'est pour caractériser les interprétations des lecteurs remplissant les « blancs » d'un texte (Eco, 1979). De façon différente, l'actualisation des gestes produit plusieurs significations.

Il y a en effet une plus-value de sens dans la signification attribuée par l'algorithme à l'action de l'utilisateur et dans la façon dont il peut la transformer et la faire circuler. À partir des pratiques et des « traces d'usages » (Jeanneret 2017), ces dispositifs et leurs algorithmes produisent des données monétisables et réutilisables :

Dans la dynamique de l'Internet des objets, n'importe quel évènement au sens où, quelque chose se passe, quelque part, à un moment précis, peut avoir ses coordonnées existentielles traduites en données et venir nourrir les flux des *Big Data* (Richert, 2006).

La donnée, une fois captée, peut circuler sous la forme d'un sens différent, infléchi, de celui de l'action et du sens attribué par l'utilisateur. D'une part, il y a un sens supplémentaire attribué à une action, vis-à-vis de ce qui avait été investi et engagé par son opérateur. D'autre part, il y a une création de valeur tangible et économique, potentiellement renouvelable du fait des circulations possibles. **Les concepteurs participent à produire des expériences riches de sens pour l'utilisateur, masquant une réalité problématique : le sens qui importe, celui qui est valorisé, lui échappe.** Outils d'écriture numérique, ces gestes engagent la production de textes aux sens liés, tout en étant différents.

L'utilisateur n'a pas la main sur le texte produit par la machine (Garmon, Chevet, 2019). Sur Tinder, par exemple, l'utilisateur qui fait glisser un profil à droite interprète qu'il active un signe de déclaration d'intérêt. Impossible cependant de savoir ce que l'algorithme enregistre et compute : la curiosité pour un contenu, une personne, un centre d'intérêt, une photographie, une position sur une carte, dans la ville, ou tout cela en même temps ? Émettre des suppositions sur le fonctionnement est possible, cependant aucune confirmation ne le rend tout à fait intelligible. En plus, d'autres informations sont encodées, indépendamment de ce qui est déclaré. L'utilisateur ne peut pas non plus y accéder ni ne peut le lire. **C'est un texte fuyant et opaque qui s'élabore à partir d'une même activité interprétative et opératoire.**

Alors que le texte de l'utilisateur lui est propre et singulier et ne se trouve nulle part inscrit, celui opéré par la machine est codé, matérialisé et intégré à des formes statistiques. L'appropriation par le dispositif de ces données désingularise et intègre l'activité de l'utilisateur dans un cadre normatif permettant son fonctionnement et une monétisation ultérieure. L'encodage transforme le texte initial, le standardise et le prive de ce qui fait la particularité de sa lecture. **En ce sens, ce second texte, technique, peut être pris comme un palimpseste de son activité, où les différentes couches d'écriture se superposent et réécrivent le texte de l'utilisateur.** C'est bien celui-ci qui reste en mémoire, tandis que les lectures de l'utilisateur, elles, se succèdent sans pour autant marquer durablement. Polysémiques pour les acteurs en présence, les activités cognitive et scripturaire de l'utilisateur semblent vivre leur vie propre.

La digipulation, en tant qu'activité de lecture, demande en outre la coopération et la collaboration du lecteur, qui est une forme de travail en soi. Dans la lecture de roman, le lecteur doit fournir un « effort interprétatif » (Eco, 1965 : 29). Complicée par les différents régimes dans lesquels l'action s'inscrit, cette activité est ici intense. **De façon plus ou moins consciente pour l'utilisateur,**

toute une activité sémiotique s'élabore, opérant des interprétations en série. Face à son écran, l'utilisateur doit d'abord associer les signes et comprendre leur combinatoire. Ensuite, il doit dissocier la procédure technique (le fait par exemple, dans le cas de Tinder, de faire défiler des photos sur un écran), de son opérativité technique (le fait de la rejeter) et de son opérativité sociale (il ne veut pas être mis en relation avec la personne). Ces trois processus interprétatifs s'enchaînent, commençant par un premier décodage de l'écran — la retraduction des formes métaphoriques et stéréotypées choisies par la conception, suivies de leur traduction sociale possible. Ces opérations sont à chaque instant renouvelées, l'utilisateur étant sans cesse sollicité pour de nouveaux gestes sur l'écran. La lecture de type technosémiotique engage ainsi des niveaux d'interprétation multiples du fait du caractère miniaturisé et iconique de ce qui se trouve entre les mains de l'utilisateur.

Enfin, si le travail de conception est mis au service d'un couplage avec le corps, un ajustement de l'utilisateur et un apprentissage pour connaître ces gestes ont été nécessaires. Cet apprentissage est renouvelé avec les mises à jour impliquant que l'utilisateur modifie ses procédures lorsqu'elles changent. Annette Béguin-Verbrugge, qui s'intéresse à l'activité de lecture sur écran, souligne ce travail du corps par le syntagme d'« adaptation corporelle » (2017 : 49). L'apprentissage est double : l'utilisateur intègre la relation médiatique, opère les processus de sémiologie enclenchés par l'interface, et fournit un effort pour apprendre les subtilités entre les gestes et les bonnes postures pour tenir son *smartphone*.

Tout ce fonctionnement technique s'oppose, pour conclure, à la vision fantasmée, effective socialement, de la main et du doigt. De ce point de vue, la fétichisation invisibilise les enjeux réels, concrets, économiques et politiques des « petits gestes » et des dispositifs numériques.



Comme le souligne Anthony Masure, alors qu'elle semble aller de soi, la méthode du design « centré utilisateur » doit être remise en question.

Dans les expressions circulant à propos du « design d'interface », celles de « design centré utilisateur », « d'expérience utilisateur », et donc de « design d'expérience » pourraient à première vue aller de soi. Le design aurait ici pour but de créer des objets « utiles », partant des besoins des utilisateurs, « centrés sur eux » (Masure, 2017 : 73).

L'expression pose notamment question dans le cadre du développement de la gestualité d'interaction avec les écrans tactiles. Elle tend à établir un rapport trompeur, une analogie entre le syntagme « centré utilisateur » et une visée qui serait un exemple d'éthique, d'une conception entièrement au service de ce dernier. Plaçant le corps en centralité, le syntagme passe finalement à côté des intérêts fondamentaux de l'utilisateur. À cela s'ajoute que les représentations qui entourent le doigt humain contemporain, qui en font son attribut, doivent être nuancées.

Nous avons d'abord vu que, malgré un consensus de la conception autour de la nécessité de construire des interfaces « centrées utilisateurs », de façon pratique, le design relève plutôt de l'intuition, de la projection, d'inspirations, de bricolages ou au contraire de l'application stricte de normes techniques industrielles ou encore de représentations subjectives. Ce constat s'applique particulièrement à la gestualité, qui repose autant sur les préconceptions des designers que les normes des constructeurs, qui tendent à être investies de valeurs de vérité. *In fine*, la *doxa* du design cherche à les rendre les plus invisibles possibles et ce qui est fondé en centralité, c'est le corps de l'utilisateur pour sa capacité à produire de la donnée interprétable, utilisable et monétisable.

Nous avons ensuite vu que le designer auquel est attribuée la paternité du syntagme « centré utilisateur » a cherché à le reformuler. C'est qu'il opère une neutralisation ou un aplatissement des subjectivités, ramenant l'utilisateur à son corps. Les problèmes posés par la formulation et identifiés par le design sont renforcés au niveau techno-sémiotique des interfaces : les usagers sont finalement réduits au bout de leurs doigts, encapsulés dans des interfaces qui ne leur laissent pas d'autre possibilité que d'adopter un certain rôle de digipulateur-gesticulateur.

Enfin, nous avons observé que le doigt est au cœur de nombreux discours qui produisent, mis côte à côte, une certaine culture visuelle contemporaine dans laquelle ce dernier passe pour un attribut du pouvoir et du contrôle pour l'utilisateur. Le doigt est fétichisé par la conception, mais aussi par le social. Cela participe à rendre opaques les mécanismes de collaboration pourtant à l'œuvre dans l'engagement même du doigt sur les écrans : l'utilisateur, par sa main, est mis au travail.

Observons d'une part que, dans le champ de l'informatique et de l'ingénierie, le terme de solution « idoine » est utilisé pour caractériser des propositions qui conviennent à une situation donnée, qui sont parfaitement adaptées au contexte. Or, ici, la démarche de mettre le corps en centralité porte finalement sur le corps rendu idoine, plus que sur l'interface qui serait idoine. Elle serait en fait plus précisément idoine à faire surgir l'idonéité de l'interface idoine. Cela participe à un système action-récompense, à un jeu de miroir entre le corps ajusté à l'interface, et l'interface manifestant au corps qu'il l'est. L'utilisateur est ainsi récompensé pour sa correspondance à l'homoncule construit par l'interface dans le but de le viser, lui, l'utilisateur.

D'autre part, par ces stratégies, le numérique comme espace scripturaire est invisibilisé. Pourtant, le concept d'écriture et de texte est plus que nécessaire pour saisir les implications effectives de l'interaction. Produisant une mise en circulation du sens, le texte n'est pas une « machine paresseuse » (Eco, 1985 : 29), mais est au contraire actif, au point de faire travailler l'utilisateur, rendant chacune de ses activités potentiellement exploitables. L'activité de digipulation est une activité informée par les enjeux de l'écriture numérique des médias informatisés et du Big Data : plusieurs textes s'élaborent, de façon plus ou moins visible. Mettant l'utilisateur à la lecture et à l'écriture, ils le mettent à la tâche. C'est un travail réel, valorisable économiquement, qui repose sur sa capacité à être ému face à la technique.

CHAPITRE 8

Les « petits gestes » aliénants du capitalisme affectif

Après tout, on n'a jamais autant fait de déclarations d'amour depuis qu'on clique, à hauteur de plusieurs millions de fois par jour, sur le bouton J'aime de Facebook. On peut débattre évidemment de qui se cache derrière le Like, rappeler qu'il n'équivaut pas à un Love. [...] Par contre, on se doit d'admettre que ces expressions circulent, notamment sur le web et qu'elles signalent le désir de partager ce qui nous affecte, et peut-être le souhait d'affecter les autres. L'affect est donc un élément qui circule entre le corps, et certains dispositifs numériques tendent à faciliter cette circulation. Il faut alors considérer l'affect comme une donnée informatique et ce qui est en jeu dans cette transformation numérique de nos émotions : une nouvelle façon d'agir sur le corps.

Camille Alloing et Julien Pierre, *Le web affectif. Une économie numérique des émotions*, 2017, p. 11

Pour Camille Alloing et Julien Pierre, les plateformes numériques contemporaines fonctionnent sur un « capitalisme affectif », entendu comme « les différentes formes d'exploitation des affects numériques/numérisés, de leur circulation et de leur mesure » (Alloing et Pierre, 2017 : 32). Dit autrement, les grandes plateformes du web contemporain provoquent des émotions chez les usagers et les rentabilisent par un usage interne (en les enregistrant dans leurs algorithmes), mais aussi externe (en les faisant circuler).

Intéressons-nous à l'inscription de la digipulation dans les cadres du capitalisme affectif. À l'articulation du corporel, du sémiotique et du computationnel, ces gestes offrent un point de vue inédit pour observer la façon dont s'actualise, dans les pratiques, ce capitalisme affectif mis en œuvre par les industries numériques. Comment, avec leurs manières de faire et leurs enjeux, le capitalisme affectif pénètre-t-il le quotidien, les modes de communication, les pratiques sociales et l'intimité ? Nous allons voir, dans ce chapitre, que le capitalisme est une emprise sur le geste et qu'il vient se loger au cœur de l'intimité et du corps de l'individu.

Il faut dénaturaliser l'idée qu'il y a quelque chose de « chimique » dans l'usage des écrans²⁴⁰. Pour cela, une déconstruction des stratégies du capitalisme affectif en digipulation s'impose. D'une part, la digipulation des écrans participe des processus et des ambitions du capitalisme affectif propre à ces plateformes. C'est-à-dire que les « petits gestes » sont le pivot de ce type de stratégie sur mobile. Cela passe par l'élaboration d'une norme sémio-discursive de l'émotion et la constitution d'une certaine culture de l'affect. (1). D'autre part, effectués à la surface de l'écran mobile, ces gestes visent le niveau perceptif et émotionnel de l'utilisateur. Ils passent pour pouvoir générer des émotions pour l'utilisateur, mais permettent surtout l'inscription et l'industrialisation de ce qui l'a touché et l'a ému dans ses pratiques des écrans. Renforcées par des stratégies « d'enchantement » (Winkin, 2001), leurs capacités sensibles cherchent à être amplifiées (2). Le phénomène est sémiotique et opératoire : ces gestes encadrent la communication, et font passer le design du statut de projet à celui de cadre de la vie sociale. Les propriétés du « digipulable », fantasmées, réelles et productives font alors entrer l'utilisateur dans la « vie liquide » que décrit Zygmunt Bauman (2005) (3).

1. Capitalisme affectif et digipulation

S'intéresser à la manipulation des écrans tactiles dans le cadre des productions culturelles et de leur économie, c'est questionner comment les interfaces sont capables de faire interagir de façon complexe les images, les sons et les corps. C'est également interroger la façon dont les expériences techniques, sociales et affectives sont entrelacées d'enjeux économiques. « Affect » est un terme usuel, qui désigne des états qui relèvent du sensible, toutefois ses emplois stratégiques et leurs circulations dans le social demandent un certain effort définitionnel. L'affectif, dans le cas des plateformes et des interfaces, c'est ce qui est ressenti par les sujets et capté par l'industrie.

Les « petits gestes », pivots du capitalisme affectif

Les « petits gestes » sont liés à l'enregistrement et à la marchandisation des affects de l'utilisateur. Plus précisément, ils sont un pivot de l'économie de certains médias informatisés : le « capitalisme affectif peut se sentir au bout des doigts » (Alloing et Pierre, 2020).

Le « capitalisme affectif » est le système économique sur lequel reposent les applications usuelles (Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok...). Celles-ci proposent une multiplicité de fonctionnalités qui visent à capitaliser les affects et les émotions, conscientes et non conscientes, de leurs usagers. Ces fonctionnalités participent d'une création de valeur. En d'autres termes, à partir de ce qui a ému ou touché l'utilisateur (et de ce qu'il a touché) s'opère une valorisation économique. **De la même manière que ce que touche l'utilisateur le touche, ce qui l'émeut est transformé par le dispositif : il y a, dans les couches algorithmiques, une gestion technique**

240. En creux, le discours visé est celui porté par certains spécialistes des écrans et présenté dans le **Chapitre 1** et en **Annexe 23**. Contre l'idée que ces derniers fonctionnent sur des logiques chimiques et hormonales, qu'ils produisent, chez l'utilisateur de la dopamine, nous allons montrer que ces phénomènes de captation reposent sur des stratégies techno-sémiotiques, une certaine culture, et l'industrialisation de routines affectives et cognitives.

des passions qui induit une é-motion, une humeur, ou encore, un circuit des affects. Les interfaces sont en ce sens le lieu où de l'affect et de l'émotion sont produits en vue de faire fonctionner techniquement et économiquement les dispositifs.

Camille Alloing et Julien Pierre s'intéressent aux *Facebook reactions* pour développer l'idée que les boutons et les formes d'interaction de l'interface reposent sur de l'émotion à générer chez l'utilisateur, ensuite transformée en données pour créer de la valeur. Alors qu'ils valorisent les affects et qu'ils sont mis au service des intentions affectives du design, ces outils d'écriture jouent un rôle particulier dans le modèle économique de ces industries. C'est la capacité des dispositifs à construire de l'émotion à partir de « traces d'usage » (Jeanneret, 2014 : 421) interprétables qui permet leur exploitation sociale et économique. En cela, les gestualités typiques des interfaces participent de façon effective au capitalisme affectif des plateformes numériques et mobiles. **Effectués à la surface de l'écran, ils sont construits pour afficher les émotions qu'aurait ressenties l'utilisateur, tout en opérant leur inscription et leur industrialisation.**

Les « petits gestes » sont, par leur forme même, capables de susciter des affects et des émotions. Ils sont un bénéfice inattendu, un élément imprévu, mais dont l'industrie tire parti. Leur dimension tactile et leur caractère compulsif engageant, pour commencer, une forme de satisfaction intime, puisque « [t]oucher, c'est déjà se toucher soi-même » (Merleau-Ponty, 1964 : 308). La dimension prétendument tactile de l'interface a quelque chose de plaisant. L'écran, par sa réactivité au contact du doigt, est en lui-même un média affectif qui met en mouvement l'utilisateur (c'est la racine de l'émotion) et qui est agréable à activer. **Les « petits gestes » se distinguent par leur capacité de séduction qui assure leur actualisation fréquente.** La forme gestuelle, une pulsion sur une interface, engage à la répétition et à une pratique compulsive des formes qui parcourent l'écran de ces réseaux : réactions, *like*, « cœur », émotions, etc. Par exemple, la capacité du *tap* à opérer différentes actions (écrire un texte, prendre une photo, consommer...) peut constituer un motif de fascination pour un utilisateur posé en situation de maître à la fois de la technique et des relations sociales.

Sémiotiquement et physiquement, l'utilisateur est en position de surplomb au-dessus de son écran et symboliquement, des situations et des personnes qui s'adressent à lui. **L'outillage d'activités diverses par les « petits gestes », en cela, une capacité à flatter l'expérience qui assure la captation de l'utilisateur sur la plateforme et provoque l'actualisation des propositions de l'interface.** Cette posture surplombante n'est pas uniquement le fait du *swipe* de Tinder que nous avons analysé dans le chapitre précédent. Les utilisateurs interrogés proposent des métaphores éloquentes :

TD : [...] Je suis sur Facebook. Alors un petit peu. C'est un peu prétentieux, ce que je vais dire, mais c'est un peu comme *Gatsby le Magnifique* qui faisait des fêtes en haut et qui regardait les gens en bas. [1]

DG : [silence] Bah le *scroll* c'est vachement pratique, c'est pouvoir voir un maximum de contenu sans se fatiguer et pouvoir *zapper* ce qui ne nous intéresse pas, parce qu'en gros avec une pulsation, je ne sais pas comment dire, en un mouvement, on peut faire défiler plein de trucs. C'est comme quand on tourne une roue, tu sais la roue de la Fortune. [Silence] Quand par exemple tu es sur Facebook quand

tu *scroll* ou sur Instagram, le fil d'actu bah quand tu fais un... Une longue poussée, il y a plein de trucs qui défilent et là tu vois et hop tu vois passer un truc qui peut t'intéresser, tu bloques, en faisant une petite pression du pouce, et là, tu vois si ce truc, ça t'intéresse. Ah, c'est sympa. Hop, je le rentre, j'ouvre l'article, je lance la vidéo, j'ouvre la photo. [2]

TD rapproche son usage de Facebook d'une posture proprement en surplomb, « en haut d'une tour ». La comparaison avec *Gatsby le Magnifique* évoque une façon de se tenir, de regarder le monde, tout en induisant une distance avec ce social qu'elle regarde de haut et dont elle aurait une forme de maîtrise. De même, pour DG, le « petit geste » de *scroll* le conduit à évoquer une forme de maîtrise de l'interface et de ses contenus. La forme de pulsation motive une comparaison avec une roue de la Fortune. Faire défiler son écran rapidement, engagerait une hauteur et une distance avec ce qui est proposé. En outre, la tentation de découvrir les formes de ces écrans est en soi intéressante et l'utilisateur est autant amené à jouer avec les différentes écritures numériques qu'à engager une action. Rajoutons que, lors des entretiens, les interrogés ont découvert une application inconnue, *Mapster*. Ils ont tous fait la même chose : ils ont exploré l'interface, nommé les fonctionnalités ou essayé de les rapprocher de formes connues. Cela a donné lieu à des comparaisons avec les formes typiques des réseaux sociaux et une certaine satisfaction lorsque la fonctionnalité avait été bien « comprise ». Toucher l'écran et le maîtriser sont donc déjà des expériences plaisantes pour l'utilisateur.

Ces gestualités mettent l'utilisateur à l'écriture, lui font produire de la donnée, écrire dans la couche logicielle de l'application et dans la construction sémiotique de l'écran, sans en avoir l'apparence. Elles permettent l'engagement corporel et cognitif, affectif et ludique, de l'utilisateur, mais aussi une captation de données. L'industrie tire parti en cela des logiques techniques et sociales de ces gestes, tout en redéfinissant, à partir de leurs enjeux propres, les contours de l'émotion.

Une norme sémio-discursive de l'émotion

Les grands services du web élaborent ensuite des stratégies portant sur ce qui affecte les individus, considérant que les affects sont une ressource précieuse, valorisable, monétisable dans l'économie des données. Ils produisent de ce point de vue une norme sémio-discursive de l'émotion. Instagram est un exemple type de ces services qui n'est pas tout à fait exploré par Camille Alloing et Julien Pierre.

Dans les recommandations faites aux marques, les préconisations portent sur la recherche assumée de l'émotion : les marques devraient viser le plaisir, la joie et le divertissement. Ces recommandations reposent sur la prétention à avoir une « vraie » connaissance du consommateur, à connaître ses attentes et les sujets qui les touchent personnellement. **La préconisation d'aller chercher l'émotion, de viser le plaisir et la joie reposerait sur une connaissance qui viendrait du cœur et qui le viserait.** Elle s'accompagne d'un ensemble de données et de statistiques d'utilisation au service de cette promesse. Une bonne stratégie digitale se définirait par des résultats en termes émotionnels. En 2015, par exemple, Facebook préconisait de produire des « contenus positifs » en vue de « toucher » et « d'émerveiller » les usagers :

« Comment sensibiliser les utilisateurs d'Instagram à vos publications ? En essayant de les toucher au plus profond d'eux-mêmes, comme le montre notre étude sur les attentes et perceptions des utilisateurs*.

Produisez des contenus résolument positifs

Dans notre étude, plusieurs points confortent cet aspect : – 81 % des utilisateurs d'Instagram indiquent qu'il s'agit de leur réseau social préféré pour garder une trace de leurs souvenirs favoris. – 31 % des utilisateurs affirment qu'« Instagram est un lieu joyeux »

Émerveillez votre communauté

Pour une personne sur trois, Instagram rend les choses de la vie quotidienne magnifiques.

Ils sont encore plus nombreux à s'émouvoir de ce qu'ils peuvent voir sur Instagram : 58 % des personnes affirment que la plateforme a le pouvoir de les faire rire, rêver ou penser.

Constance Smith, International Digital Communications and Social Media Manager chez Lacoste, confirme ces données sur la base de son expérience :

« Lacoste a lancé une nouvelle plateforme de marque il y a 2 ans : 'Life is a beautiful sport', qui recentre Lacoste sur le lifestyle sportif. Deux ans après ce lancement, notre objectif est triple : ancrer la marque dans son nouveau positionnement, continuer à communiquer sur l'innovation de la marque et raconter l'histoire de l'héritage sportif. Pour ce faire, il est primordial pour nous de raconter de belles histoires, avec beaucoup d'émotion. Or sur le digital, Instagram est probablement la meilleure plateforme en termes de storytelling visuel ». ²⁴¹

*Sparkler, Étude Presenter Effect d'Instagram, avril 2015 menée auprès de 2 282 personnes âgées de 18 à 34 ans)

Facebook préconise ainsi de produire du contenu qui met en mouvement : selon les conseils, il faut « faire rire », faire « rêver » ou donner à « penser » les utilisateurs. L'émotion et le plaisir sont visés. Les préconisations contemporaines de la plateforme *Instagram for business* sont les mêmes. L'émotion est présente sous le vocable du divertissement et de la fascination. Par exemple, pour définir les étapes de construction d'une publication, Instagram préconise de produire du contenu « émotionnel » sous divers formats :

« Partager une publication en trois petites étapes.

Découvrez les bases pour réussir à publier des *reels* divertissants et des photos fascinantes » ²⁴².

Ou encore, les articles de blogs encapsulent cette préconisation à créer de l'émotion, de la passion, qui captiveront l'utilisateur. Quelques extraits non exhaustifs le manifestent :

« Ajoutez des effets sonores pour favoriser l'humour, accentuer la mise en scène ou ajouter de l'émotion dans vos reels, et utilisez l'importation d'audios pour ajouter votre propre piste audio existante, comme des témoignages réels en voix off, directement à partir de vidéos enregistrées dans la pellicule de votre téléphone. Lorsqu'ils sont utilisés conjointement, ces outils vous permettent d'élaborer une narration audio captivante. » ²⁴³

« 'Le pouvoir de la passion sur Instagram' » (4 mai 2017)

« 'Les stories, là où vos clients partagent et découvrent sur les passionné' » (25 juillet 2018) ²⁴⁴

La promesse même de « toucher » un maximum d'utilisateurs joue sur la double signification, dans le domaine digital, du verbe. Toucher des personnes, c'est autant être vu par elles sur leurs réseaux, que les mettre en mouvements.

241. « Sur Instagram, misez sur l'émotion », Meta, non daté (<https://www.facebook.com/business/news/Sur-Instagram-soyez-cratifs-et-recherchez-la-perfection-33> — Consulté le 02/01/2022).

242. « Études de cas. Qu'il s'agisse de marques reconnues ou de boutiques familiales, les entreprises du monde entier obtiennent des résultats concrets avec Instagram », Instagram for business, non daté (<https://business.instagram.com/success> — Consulté le 02/01/2022).

243. « Découvrez les nouveautés d'Instagram. Commencez par trouver l'inspiration grâce aux annonces, aux conseils et aux Success Stories sur notre blog », Instagram for business, non daté (<https://business.instagram.com/blog/new-features-instagram-reels-easier-than-ever/> — Consulté le 02/01/2022).

244. *Ibid.*

Chapitre 8

Tout un discours euphorique des marques devient alors l'expression de cette recommandation. Ces dernières s'adressent à leur public dans l'idée qu'Instagram place l'utilisateur dans la joie, dans la curiosité, et l'engagent à déployer des écritures de la passion. Sur Instagram, il est depuis un certain temps possible de répondre à une question par l'expression d'un sentiment et de son intensité. Dans les *stories*, l'utilisateur peut être invité à déclarer « dans quelle mesure » ou encore « combien », il évalue quelque chose via l'usage d'un « *sticker* », qu'on peut dire « intensité » (les *stickers*, ou autocollants, sont des « petits dessins » que l'utilisateur peut utiliser pour modifier ses publications). Cette intensité discrétisée est ensuite possiblement traitée par les profils qui mettent en œuvre ces types de sondages. Il s'agit de l'expression d'une émotion quantifiée. Instagram peut ensuite être amené à traiter cette donnée, pour son propre algorithme, selon ce qui a été enregistré du profil.



Figure 61. La fonctionnalité « *sticker* » pour l'intensité dans Instagram, une fonctionnalité affective
Captures réalisées au cours de l'année 2018.

Cette « petite forme » (Candel *et al.*, 2012) de réglette d'intensité est une invitation se prêtant particulièrement à une question émotionnelle et au traitement ultérieur de sa réponse par l'algorithme. Dans ces exemples (Figure 61), la déclaration émotionnelle, le fait de déclarer apprécier quelqu'un ou quelque chose, change de statut. Non seulement l'esprit est équipé pour déclarer apprécier quelque chose, mais en plus, ces plateformes en font un usage économique. **L'affect passe désormais pour une ressource, cela est repris par les marques et consenti par les usagers qui ont accepté cette idée que les réseaux sociaux sont un lieu où l'émotion se déploie.**

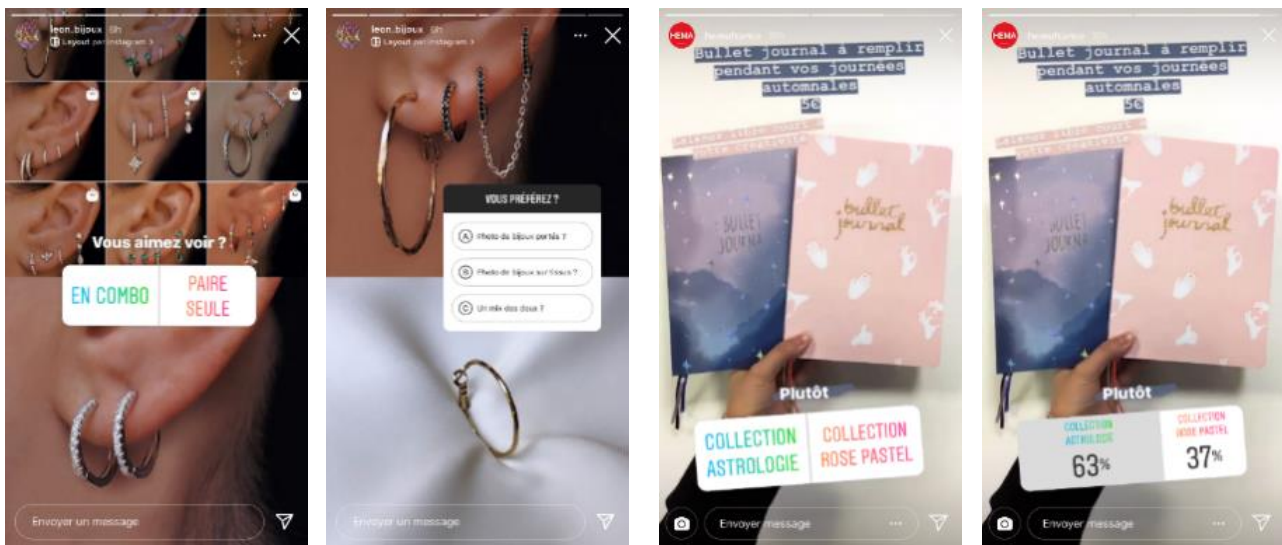


Figure 62. Appropriations des marques autour de la fonctionnalité « préférence » sur Instagram
Captures d'écran réalisées le 14/04/2021.

Certaines appropriations et certains bricolages des fonctionnalités, par les comptes professionnels ou de marque, manifestent une pensée diffuse de la capacité à être affectés, émus sur ces dispositifs. **Ceux-ci participent à faire des réseaux un lieu affectif, qui divertit corporellement l'utilisateur et qui naturalise les médias informatisés comme machine à produire des émotions.** Prenons le cas des boutons de préférence. L'utilisateur se retrouve régulièrement face à des stratégies qui font des *stories* d'Instagram un lieu d'études qualitatives, sans les inconvénients des études rémunérées. Il est en effet assez fréquent, pour les utilisateurs qui suivent des comptes de marque sur Instagram, d'avoir à exprimer leur préférence envers un produit ou une couleur, par exemple, plutôt qu'une autre. Dans les exemples suivants (Figure 62), l'utilisateur est invité à donner son avis comme il le ferait dans le cas d'une enquête marketing. Pour la marque qui traite les réponses, un usage immédiat de ses déclarations d'intérêt peut être fait, sans avoir à rémunérer les consommateurs pour l'expression de leurs préférences. Cette fonctionnalité peut être utilisée comme étude quantitative et un usage marchand peut être fait de l'émotion. C'est une exploitation économique de l'affectivité.

Tous ces contenus, détournements et bricolages, qui jouent sur la dimension affective des réseaux et sur l'imaginaire de performance associé au doigt, participent à naturaliser ces plateformes comme un lieu où les affects sont capitalisés. Dans l'exemple ci-dessous (Figure 63), un compte de marque utilise une fonctionnalité appelée le « *sticker questions* ». Ce qu'interroge ce compte, ce sont les usages, les pratiques, les préférences de ses abonnés. Cette tentative n'est pas unique, et des comptes aux thématiques diverses utilisent la même logique de questionnement. C'est une tentative, pour le compte, d'ajuster au mieux sa production et sa diffusion de contenus. Parmi les possibilités laissées par Instagram, ce questionnement en *story* est encouragé par les discours de

Chapitre 8

« bonnes pratiques »²⁴⁵. Outre des réponses directes aux questions, ce type de contenu passe, pour l'algorithme, pour encourager la visibilité et l'engagement. Il est d'ailleurs intéressant que le nom de cette fonctionnalité soit « *sticker Question* ». Ici, en mettant en place un espace où il est demandé à l'utilisateur de s'exprimer et de collaborer, Instagram affiche une volonté d'atténuer l'effort de réponse, de rendre l'effort économique et physique moins douloureux, plus attrayant pour les comptes qui y souscrivent et pour les usagers qui y répondent.



Figure 63. Usage du sticker « Question » sur Instagram
Capture réalisée le 18/06/2021.

Ces prescriptions débouchent, *in fine*, sur une norme sémio-discursive de l'émotion comme une ressource, attestable dans l'analyse des interfaces. Cette norme légitime les ambitions économiques des plateformes sur quelque chose de profondément intime. Elle fait de ces réseaux un lieu où cette intimité se partage, s'exprime, se célèbre et se monétise. Toute une norme sémio-discursive de l'émotion se construit et les passions humaines passent désormais pour des ressources précieuses. Cela conduit à la constitution d'une culture de l'affect.

La constitution d'une culture de l'affect

Ce qui se normalise, c'est l'idée que les plateformes sont le lieu de « passions tristes » et de « passions joyeuses » selon la classification spinoziste. Les notions de plaisir et de tristesse sont employées par les individus eux-mêmes, dont les expériences et les corps sont affectés par ces réseaux. Mobilisons ce champ théorico-politique afin de comprendre comment les dispositifs

245. « Comment utiliser le sticker question pour son entreprise ? », Communication digitale, publié le 17/11/2021 (<https://dld-communication-digitale.com/comment-utiliser-le-sticker-question-pour-son-entreprise/> — Consulté le 02/01/2022).

contemporains, tactiles, auxquels les individus seraient sensibles, s'incorporent au social et à l'intimité des usagers par le biais d'une culture de l'affect.

Les « affects », tels que cherchent à les mobiliser les plateformes et tels qu'ils sont mis en mots par les usagers, relèvent autant de pulsions définies et fugaces, que d'expériences longues dans le temps. Ils transforment la façon dont les usagers se sentent, se représentent et se considèrent dans l'usage de ces interfaces. La passion, ou l'affect, doit se comprendre comme un état qui touche à la puissance d'agir des individus : « Par affects j'entends les affections du corps par lesquelles la puissance d'agir de ce corps même est augmentée ou diminuée, favorisée ou empêchée » (Spinoza, Eth, III, déf. 3). Camille Alloing et Julien Pierre expliquent que :

L'affect est à la fois un changement du corps, et par l'idée qu'il se fait de ce changement, l'esprit se trouve également affecté. Il est donc possible qu'un changement de l'esprit affecte le corps. Chez Spinoza, les deux vont toujours de pair : ils correspondent au mode de la pensée et au mode de l'étendue, qui sont les deux seuls attributs de la Substance entendable par l'être humain. Le mode de la pensée est composé des idées (dont celles que l'on se fait de l'état de notre corps), en nombre illimité, tandis que le mode de l'étendue connaît deux états opposés : le mouvement et le repos (2020).

La prétention des interfaces et des concepteurs à générer de l'affect, à toucher l'utilisateur, à le mettre en mouvement, affecte de façon sensible les substances humaines. Les corps sont mus par ces objets, mais en plus, la façon que l'utilisateur a de mettre en mots des notions relatives à son intimité, est définitivement altérée par ces objets.

Le langage usuel pour mettre en mots les émotions est tributaire de celui, désormais courant, des interfaces. Certains anglicismes sont passés, au fil du temps, dans l'usage courant de la langue. Par exemple, le terme *liker* est désormais lexicalisé, entré dans la langue. Le Robert en ligne en propose une définition :

« Indiquer que l'on apprécie (un contenu) sur Internet en cliquant sur le bouton prévu à cet effet » (Dictionnaire *Le Robert* en ligne — entrée « liker »).²⁴⁶

Précisant que c'est un anglicisme, le dictionnaire accepte désormais le terme comme un verbe transitif qui désigne une activité de *cliquer* sur un bouton associé à un contenu. Il est également employé sans questionnement par les utilisateurs. AC le décline pour expliquer sa pratique des réseaux sociaux :

AC : Je n'ai jamais vraiment partagé du contenu parce que je suis trop... Je ne sais pas... pudique, pourquoi... À la limite, quelques beaux paysages. Why not? J'ai peut-être mis quelques beaux paysages ou quelques belles choses que je trouvais... mais très, très peu. **Et j'ai peut-être liké des filles** pour leur faire plaisir. **J'ai peut-être liké**, mais c'est juste en me disant que ça allait faire plaisir...

IG : D'accord, donc, *liker*... C'est quoi ?

AC : C'est... ? Qu'est-ce que c'est ? Comment ça ? Pourquoi je *like* ?

IG : En français ?

AC : Aimer.

IG : Et c'est pour faire plaisir ?

246 Dictionnaire Le Robert — entrée « Liker ».

AC : Oui, principalement. **Je me dis quand il y a une fille qui poste la photo de son gosse, ça va lui faire plaisir d'avoir beaucoup de likes.**

L'extrait souligne une certaine évidence de cette action pour cette utilisatrice. Il y a une naturalisation du *like* comme naturalisation du discours de la prédilection. C'est ce que remarquent Étienne Candel et Gustavo Gomez-Mejia :

Au niveau du sujet utilisateur, le bouton « J'aime » représente une des occurrences de l'affirmation contemporaine d'une sorte de *loi du moindre geste* : les opérations d'écriture et de publicisation tendent à réduire progressivement leurs procédures, sous l'effet d'une norme ergonomique plus ou moins conscientisée (2012 : 142-143).

Alors que nous essayons de lui faire requalifier son action, elle pense d'abord que nous lui demandons d'expliquer l'activité et non le terme. Elle le traduit ensuite. Sa définition en français (aimer) mérite un double commentaire. Premièrement, elle traduit « *liker* » par une action transitive, qui oblitère l'affiliation à un contenu. *Liker*, pour elle, ce n'est pas « déclarer aimer un contenu », mais « aimer » des personnes ou des types de contenu. Deuxièmement, elle associe l'activité à la notion de plaisir. Pour elle, un *like* fait « naturellement », ou automatiquement, plaisir à la personne qui le reçoit. Dans un « petit geste » de *like* sont ainsi condensées la naturalité d'une activité et une dimension de plaisir. À un « petit geste » usuel est associée une émotion.

La langue vernaculaire est affectée par les grandes industries du web (Candel et Gomez-Mejia, 2016). Plus encore, le métalangage interprétatif pour évoquer, décrire et qualifier des émotions est également altéré par les interfaces et les « petits gestes ». Lors des entretiens, certains termes sont revenus de façon systématique. Il s'agit de ceux de « plaisir », d'« excitation », d'« addiction », de « frustration » ou de « dégoût ». Lorsqu'il leur a été demandé de qualifier leur vécu émotionnel, les usagers ont mobilisé cette palette d'émotions :

AC : Euh... [Hésitations] En fait, c'est passé et ça passe du... **de l'intérêt au dégoût** presque parfait de vidéos, c'est dégueulasse. Ça se passe de l'intérêt quand il y a quelque chose a un texte qui me plaît... hop je le mets de côté. Après je vais, je vais reculer, je vais avoir un petit **dégoût**. Puis après, je vais voir des petits chats tout mignons. Alors je vais avoir un peu de tendresse et en fait, ça me fait passer... Ça te fait passer un peu à tous les stades. **Tu vois, je c'est pas linéaire**, il y a un peu de tout. Après, il y a des trucs qui te font réagir. Et puis, il y a des trucs qui font réagir, d'autres pas du tout. C'est ça, ça t'endort complètement. [Hésitations] Après aussi, ça ne peut être pas une fille, bien, mais. Des fois, ça... Je me moque pas mal de gens et c'est pour ça. Mais des fois, les gens se mettent... et.... C'est vrai, je rigole beaucoup et c'est pour ça que moi, parce que je me dis que je sais, il y a un petit côté ridicule, en fait, parfois sur les profils des autres. Donc, ça... après il y a des trucs un peu de tristesse où on apprend les décès des uns des autres. **C'est un peu tout, tous les sentiments, tous les trucs mélangés.**

IG : D'accord, c'est le réel, c'est la vie du réel. Et par exemple, quand tu disais j'ai fini par une demi-heure, les yeux abrutis c'est ce qu'il y a, de la fatigue....

AC : Il y a un peu de... **l'addiction** oui il y a de l'addiction, clairement [1]

IG : Et par exemple quand tu utilisais Tinder, est-ce qu'il y a un schéma un peu émotionnel qui revient ?

AH : Après sur Tinder, c'est plus l'émotion, c'est **l'excitation** qui va plutôt, bien au contraire du **dégoût**. Si on pousse l'extrême, c'est : « ah non pas du tout », « elle est grave » [2].

Ces extraits manifestent que les interfaces ne laissent pas les usagers indifférents. Dans le premier extrait [1], AC souligne que « ce n'est pas linéaire », autrement dit, l'usage n'est pas neutre vis-à-vis du corps. Dans le second [2], AH exprime des nuances au point que des émotions « extrêmes »

seraient provoquées. Le corps ne serait en tout cas pas passif face aux interfaces et réagirait, serait affecté, touché, passionné, comme dans la « vie réelle ». Cette palette et cette association entre un « petit geste » et une émotion se retrouvent dans les discours sociaux en ligne.

Les représentations suivantes (Figure 64), tirées de Pinterest et associées au terme de *like* manifestent que plaisir et déplaisir lui sont communément associés²⁴⁷. L'idée exprimée par toutes ces illustrations étant, comme l'ont dit les interrogés, que « recevoir un *like* », ou en fait, plusieurs, ferait plaisir, tandis que ne pas en avoir rendrait triste. Ces dessins font en outre la critique de cette « vérité » sociale, qui fait dépendre l'état affectif des êtres humains de ces « petites formes » et « petits gestes ». Deux émotions sont en fait mises en images, dans une approche assez stéréotypée des passions humaines : la joie de recevoir des *likes*, pour les illustrations du haut et celle de droite, s'oppose à la tristesse de ne pas en avoir, pour celle du bas.

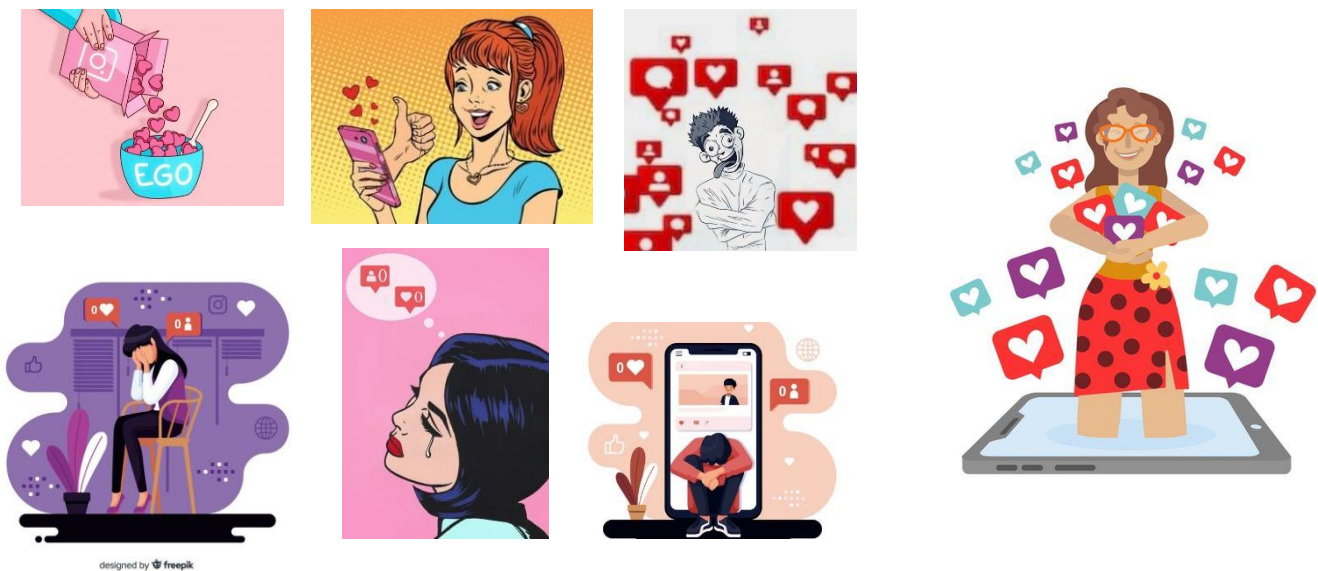


Figure 64. Plaisir et tristesse sont associées au like

Ces représentations, désormais usuelles, des plateformes du web comme lieux d'émotions débouchent sur la naturalisation de l'idée qu'elles sont un lieu où l'affect s'exprime et circule (Gomez-Mejia, 2016b). **C'est de ce point de vue une « mémoire » individuelle et sociale des émotions, une certaine culture de l'affect qui se constitue et s'incorpore au social :**

Bernard Lamizet considère que la question de la mémoire individuelle et collective est en lien direct avec celle de la culture. En effet, la mémoire individuelle « n'est finalement que l'appropriation individuelle des représentations liées au passé. La mémoire met en œuvre tout un ensemble de processus psychologiques par lesquels le sujet individuellement, se projette dans le temps en inscrivant dans une continuité unifiée tous les événements, toutes

247. Cf. Annexe 30.

les situations dans lesquels il est impliqué » (Lamizet, 1992 : 140). Dans ce sens, la mémoire est une expérience individuelle. La mémoire collective peut être envisagée comme un médiateur « la mémoire est faite d'images, de représentations que nous avons en commun avec les autres ». (Lamizet, 1992 : 140) (Patrascu, 2010 : 66)

La culture pouvant se définir comme ce qui est attendu d'une personne, ce qu'il faut pour en être membre, nous affirmons qu'une culture de l'affect se constitue dans la norme sémio-discursive construite par les concepteurs et dans leur appropriation par les usagers. Les affects passent pour une évidence ou une vérité reçue. Les représentations communes des passions passent du champ des discours des marques et des industries à celui du psychosomatique, et sont appropriées par les usagers. Sans en avoir l'air, cette mémoire des formes et des passions est reprise et qualifiée à la première personne par les usagers qui, *in fine*, ânonnent (dans un sens non péjoratif) des discours stratégiques.

Les « petits gestes » sont, pour conclure, par leur aspect même, un moyen par lequel l'utilisateur met son corps en mouvement : ils sont le lieu de l'incorporation de la technique, le lieu où se noue la relation. Plus que les gestes, les usagers incorporent un certain discours de l'émotion traversé d'intérêts stratégiques. Certaines méthodes et pratiques sémiotiques et techniques participent en effet renforcer l'idée d'émotion, à faire de l'écran une expérience vécue « pleinement ». Ces méthodes font de la digipulation, outillage technique et médiation avec le numérique, une aubaine pour l'industrie. Regardons à présent comment les concepteurs d'interfaces s'y prennent précisément pour produire, à l'aide des « petits gestes », des interfaces qui mettent le corps en mouvement.

2. Une ingénierie de l'enchantement

Les designers d'expérience et d'interfaces usent d'une rhétorique visuelle et culturelle caractérisée par un environnement euphorique où les enjeux stratégiques, économiques et politiques sont effacés au profit d'une relation sensible, émotionnelle et enchantée à l'écran et aux dispositifs. Une certaine ingénierie technosémiotique vise alors à permettre que l'utilisateur adhère à l'écran et à son service. Ces stratégies sont formalisées dans les cadres technosémiotiques des interfaces, mais préparées en amont de leur appropriation et assurées en aval de l'usage. C'est pourquoi le terme « d'ingénierie » est le plus propice à qualifier ces stratégies.

Attente et mesures de l'émotion

Autour de l'usage des interfaces, certains procédés optimisent l'émotion à ressentir et à capitaliser. Certains effets d'attente sont préparés par les discours publicitaires en amont de l'usage. En aval, des indicateurs sont mis en place pour mesurer l'émotion qu'aurait ressentie l'utilisateur.

L'attente est définie par Yves Jeanneret à partir de travaux sur le texte et son interprétation, comme un « ensemble d'idées et de moyens d'interprétation et de jugement sur les œuvres et les médias qui

circule dans la société et constitue une mémoire vivante des formes » (Jeanneret, 2014, Lexique — entrée « attente »). L'attente, c'est l'idée que se font les usagers de l'écran et des applications à venir. Dans ce contexte, l'idée partagée est que l'écran est ou doit être un peu magique, un peu ludique et surtout affectif. Les productions discursives des concepteurs des dispositifs cherchent à construire et à renforcer cette attente. **Tout est fait pour que les affects programmés s'actualisent lorsque l'utilisateur rencontre l'objet et le tient entre ses mains.** Les discours promotionnels participent à produire l'attente d'une expérience émotionnelle.

Certaines stratégies rhétoriques sont observables dans les discours promotionnels. **D'un côté, les visuels commerciaux, en ligne ou hors ligne, présentent une forte charge émotionnelle**²⁴⁸. Dans la figure ci-dessous, les publicités pour Tinder promettent des émotions intenses, tandis que celles pour des services de livraison de plats ou de courses à domicile garantissent de la facilité, de la joie et un bon moment partagé en famille (Figure 65). L'émotion que permettrait la technique est mise en avant, si bien que, dans certaines publicités, le service et ses écrans ne sont plus visibles. Les applications font la promesse que ce qui est donné à vivre sur l'application est plus affectif, plus émotionnel, plus vivant et aussi « vrai » que la vie elle-même. Ce « plus que vrai » est à mi-chemin entre l'hyperbole et l'« hyperréalité » (Baudrillard, 1981 : 17). L'exagération, caractéristique du discours publicitaire, permet de faire croire aux scènes représentées. En outre, celles-ci transcendent la réalité elle-même, puisqu'elles mettent en scène, pour la plupart, des situations qui n'ont pas de référent dans le réel. C'est le propre de l'hyperréalité qui

renvoie à un univers dans lequel la différence entre réel et non réel n'a plus de sens. Non seulement il n'y a plus d'original face auquel condamner la contrefaçon ; mais c'est la différence même entre l'être et le paraître qui tend à s'abolir (Pasquito, 2014 : 137).

Les énoncés centraux dans ces exemples amplifient volontairement l'expérience, jouant de l'exagération et de la représentation métaphorique pour illustrer cette promesse.

248. Cf. Annexe 16.

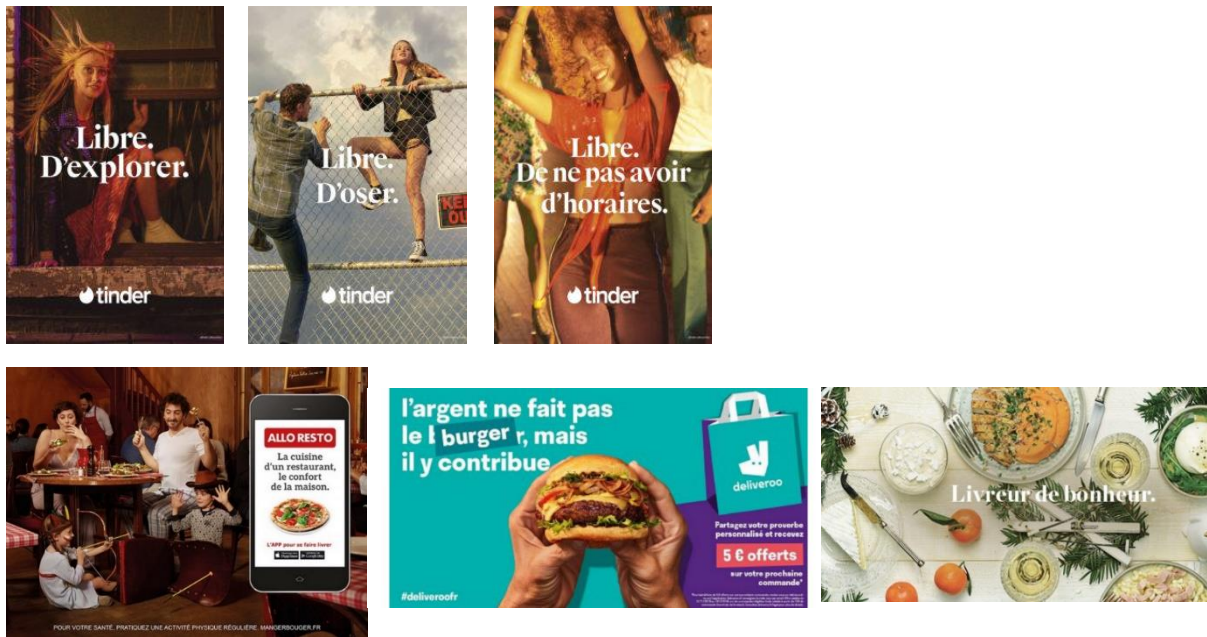


Figure 65. Publicités pour applications mobiles mettant en avant une promesse affective

Les représentations de ces dispositifs, les valeurs et les idéologies qui les traversent donnent leur sens aux pratiques numériques, qui sont sociales et communicationnelles, et préparent l'émotion à ressentir. Ces discours publicitaires tentent « de codifier [...] les affects qui devront être ressentis par les récepteurs lors de l'interprétation des signes » (Martin-Juchat, 2008 a. : 101). Chaque utilisateur présente en effet des variations dans son ressenti. Deux utilisateurs de Tinder peuvent vivre l'expérience de façon très différente. Pour certains, c'est une arme et un « lieu de séduction et de plaisir » divers, pour d'autres, une « parade à l'ennui », voire les deux au cours d'une même journée et de façon successive. **Toutefois, les concepteurs manifestent l'intention de standardiser, via des propositions à valeurs sentimentales, la palette des émotions à ressentir.** Certaines sont mises en avant (la joie, l'euphorie, le plaisir, le ludique) dans les discours et désignées comme objectif de l'usage ; tandis que d'autres (comme l'ennui, la frustration, la colère ou l'égaré) sont proscrites. Communiquant autour de l'affect permis par le design ou le suggérant, les concepteurs s'assurent un terrain déjà propice aux émotions, voire un désir d'affects des futurs utilisateurs. Ces discours participent, de ce point de vue, d'une fabrique de l'émotion.

Certaines constructions sociales sémantiquement affectives circulent, telles que le motif de la « dépendance ». Si celui-ci est un objet de critique pour de nombreux discours (d'experts, de psychiatres, de philosophes par exemple), la capacité de ces dispositifs à engager affectivement l'utilisateur est tout autant valorisée dans les publicités qui en construisent une imagerie positive. C'est le constat de Pierre Marc de Biasi dans son essai, *Le Troisième Cerveau*, qui commente une publicité pour un jeu mobile qui place l'addiction au cœur du message : « Le message ne pourrait être plus clair. Si tu ne veux pas sombrer dans l'ennui, tu n'as plus le choix, deviens dépendant et

nous te fournirons tout ce qu'il te faut pour te sentir bien » (de Biasi, 2018 : 134). Ces objets et leurs gestuelles sont entourés de nombreuses valeurs, affectives et émotionnelles, participant de leur fétichisation et d'une forme généralisée d'« injonction à la dépendance » (*ibid.*).

Plus largement, une attitude d'euphorie, de magie, de rapidité, d'enchantement, souvent attachée aux gestes, et propre à ces publicités, se standardise. **La représentation du doigt dans les visuels, les expressions hyperboliques utilisées telles qu'« en un clic », « d'un seul clic » pour souligner que tout serait accessible d'un seul geste en apparence minuscule, produit un fantasme du digipulé dans le régime affectif de la toute-puissance** (Figure 66). Ces publicités jouent sur l'emboîtement entre le geste technique d'appuyer, son effectivité sociale réelle (commander), et le geste social qui mène à trouver « son bonheur » (ici, une certaine conception du bonheur qui consiste à améliorer un sandwich jambon beurre ou à commander un plateau de sushi). L'hyperbole, procédé rhétorique typique du discours publicitaire, permet ce passage et cette identification entre activité technique et sociale.

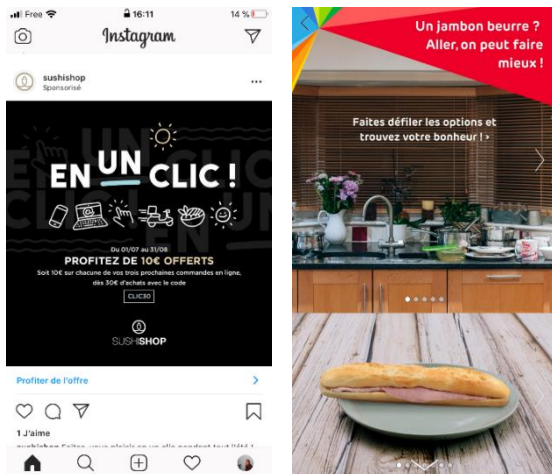


Figure 66. Publicités mettant en avant l'opérativité supposée et euphorique du doigt pour Sushi shop et Alloresto
Captures réalisées les : 23/02/2020 et 04/05/2020.

Avec cette prétention à mobiliser l'émotion va celle de sa rationalisation. Mesures de l'activité et mesures du corps sont liées. Les « petites formes » activables comptabilisent et enregistrent de façon automatique les déclarations affectives des usagers. Ces mesures sont ensuite présentées comme des indicateurs « véridiques » de l'émotion ressentie. Le design émotionnel repose sur plusieurs types de discours : des discours de design d'expérience, des discours des neurosciences, et des discours de l'ergonomie. Certains outils du marketing digital prétendent mesurer les passions ressenties par les usagers. Ils opèrent un lien entre ce qui a été lu, ce qui a mobilisé l'intérêt, et ce qui l'a affecté. C'est le cas des restitutions de *eye-tracking*, où c'est la trace de l'œil sur l'écran qui est mesurée. Le corps et son activité sont interprétés et formalisés comme le serait une carte géologique, à l'aide de zones chaudes et froides. De façon explicite, un lien est opéré entre le temps

passé sur un contenu (fixé longtemps) et une émotion qui aurait été ressentie à ce moment de la lecture de l'écran, sans que cela repose sur une vérité scientifique :

Le regard peut rencontrer des sollicitations visuelles qui, en réalité, ne sont « pas vraiment vues ». *A contrario*, la personne peut saisir des données dans le champ de vision périphérique, là où aucune saccade oculaire ne s'est posée. L'analyste peut prendre pour de l'attention une fixation qui s'installe dans la durée au même endroit, alors que le regardeur a juste « l'esprit ailleurs ». On voit donc qu'il faut plus de vigilance et de rigueur pour que ces captures puissent être érigées en traces d'une attitude ou d'un comportement (Leleu-Merviel, 2017 : 77-79).

Comme l'explique Sylvie Leleu-Merviel, ce n'est pas parce qu'une zone a été parcourue du regard que son contenu a été traité comme une donnée par le corps de l'utilisateur, et encore moins qu'il a pu l'émouvoir d'une quelconque façon. En proposant ce type de manière de tester l'écran, l'idée que la sensibilité se compte, se rentabilise, se provoque, tend à se normaliser.

Une idéologie de l'émotion tend ainsi à se construire à travers le « marketing émotionnel ». L'enchantement, corporel et émotionnel, de l'utilisateur est soigné par un travail qui le prépare et cherche à le mesurer. Ces dispositifs émotionnels préfigurent un comportement de type affectif. Cette affectivité est d'abord construite discursivement et passe par une rhétorique puissante et visuellement codifiée.

Des stratégies technosémiotiques qui mettent l'utilisateur à l'écriture

Yves Winkin, en anthropologie de la communication, propose le concept d'« enchantement » (2001) pour décrire les stratégies recherchées dans des lieux, touristiques ou publics, où une ingénierie soutient une « suspension volontaire de l'incrédulité » (concept qu'il emprunte à Coleridge, 1817). Ces stratégies visent à donner à vivre une expérience où le marchand s'efface, sans pour autant disparaître. De la même façon, les designers d'interface s'appuient sur une ingénierie technosémiotique pour que l'utilisateur adhère à l'écran et à son service. L'objectif est de faire écrire l'utilisateur, de lui faire accepter la proposition de l'interface, en lui faisant toucher l'écran.

Certaines stratégies impliquent un jeu sur la digipulation. Plus particulièrement, les pratiques de *gamification* (de mise en jeu d'un service) passent par des mises en scène de tonalité euphorique. Certaines séquences de gestes sont ponctuées d'une animation, signifiant que l'action a été opératoire, venant la sur signifier. Les « petites formes », déjà évoquées, sont pour beaucoup directement tirées de l'univers du jeu vidéo (le cœur, la croix...), ou stéréotypées (pouce levé, émoticônes...) et teintent l'action d'une valeur ludique. **Différents signes viennent mettre en fête l'activité de l'utilisateur, comme des gratifications symboliques le récompensant d'avoir digipulé l'écran et d'avoir activé une forme.** Sur Instagram, lorsqu'un utilisateur *like* un contenu, un cœur surgit et occupe l'écran, ou encore, lorsqu'il répond à un sondage, il en a les résultats en direct. Visant une expérience simple et ludique, les procédés de *gamification* prétendent offrir des microémotions positives, de la satisfaction et du plaisir visuel. Les concepteurs excellent à transformer des expériences médiatiques en petites jouissances esthétiques propres à essayer de

satisfaire l'utilisateur et à le tirer de « l'insupportable ennui » que décrit Pascal et sur lequel semblent miser ces interfaces : « Rien n'est si insupportable à l'homme que d'être dans un plein repos, sans passions, sans affaire, sans divertissement, sans application » (1670, Fragment n° 25/37).

Une autre rhétorique visuelle est courante, c'est celle de l'infini. Cette pratique vise à donner l'impression que les fils d'actualité des réseaux sociaux sont sans fin. Elle repose sur le geste de faire défiler un contenu et de l'actualiser sans cesse. L'utilisateur est invité à faire défiler son écran sans arrêt, puisque des contenus se chargent, en apparence, sans qu'il y ait de fin. Ce type de pratique de design s'est diffusée à travers le syntagme de « *scroll* infini », qui passe désormais pour être un « piège à usager ». De nombreux discours ont circulé, et notamment critiqué²⁴⁹, accusant les interfaces de capter l'attention et de piéger les esprits. Tout repose sur une certaine manière d'éditer l'information, de formaliser un écran d'accueil. Ce qui fonctionne, c'est une sorte de « vertige », à l'instar de celui de la liste, décrit par Umberto Eco (2009). Faire défiler sans fin son fil d'actualité aurait quelque chose de plaisant et ce plaisir vise la captation de l'utilisateur.

Cette idéologie de l'émotion se traduit donc par le soin qu'apportent les designers, ergonomes et ingénieurs, à la construction des interfaces. **Toutes ces constructions ont pour finalité de rendre agréable l'expérience numérique.** Rajoutons, par exemple, que faire ses courses en ligne est travaillé pour être vécu comme une action précise et rapide du fait de la concentration en un endroit d'un maximum de produits et de la multiplication des applications dédiées. Dans le cas d'Asos, et d'autres plateformes de marques disponibles en application mobile, l'achat passe pour fluide et ludique : l'utilisateur peut constituer sa liste d'envies et ensuite la publier. La consommation devient un moyen de construire une représentation de soi et de réaliser un acte d'achat sans les « frictions » du réel (attente en cabine ou en caisse, par exemple). Ou encore, l'échange de photos est rendu ludique par son caractère éphémère et par les filtres proposés (Snapchat) ; la rencontre n'est plus risquée, elle serait même amusante grâce au *swipe* et sa mécanique (Tinder).

Certaines stratégies visent à créer un enchantement en déplaçant et en recontextualisant le registre émotionnel. Nous pensons plus particulièrement aux applications qui empruntent un design en vue de produire une expérience émotionnelle similaire. C'est le cas des applications qui se disent « Tinder de »²⁵⁰, telle que La Matinale du Monde (qui se présente comme « Tinder de l'information », Shapr ou Swop, « Tinder de la recherche d'emploi » ou Swipe politique, « Tinder des élections ». Certaines applications de *dating* et hors *dating* se revendiquant « Tinder de » instrumentalisent l'application, la marque, son imaginaire, ses fonctionnalités, sa gestuelle, en vue de susciter, nous l'avons dit²⁵¹, des pratiques similaires. Les applications de rencontre réemploient son savoir-faire en vue de s'imposer sur son marché. Ce faisant, elles cherchent à reproduire l'expérience de l'application, mais également l'amoindrissent et la normalisent. Concernant les applications hors-*dating*, ce sont des formes de duplications de Tinder portant avec elles une

249. Voir par exemple à des productions telles que « *Social Dilemma* », « Derrière nos écrans de fumée » sur Netflix.

250. Cf. **Annexe 21.**

251. Cf. **Chapitre 3.**

Chapitre 8

certaine promesse, et surtout un imaginaire fortement chargé en représentations, en usages et en prédispositions d'affects. Cela étant plus ou moins intentionnellement mis en œuvre et au cœur de ces dispositifs. L'enchantement ici est lié à l'association de champs a priori opposés à la rencontre en ligne (comme la recherche d'information, de logement, d'un emploi, jeux divers).

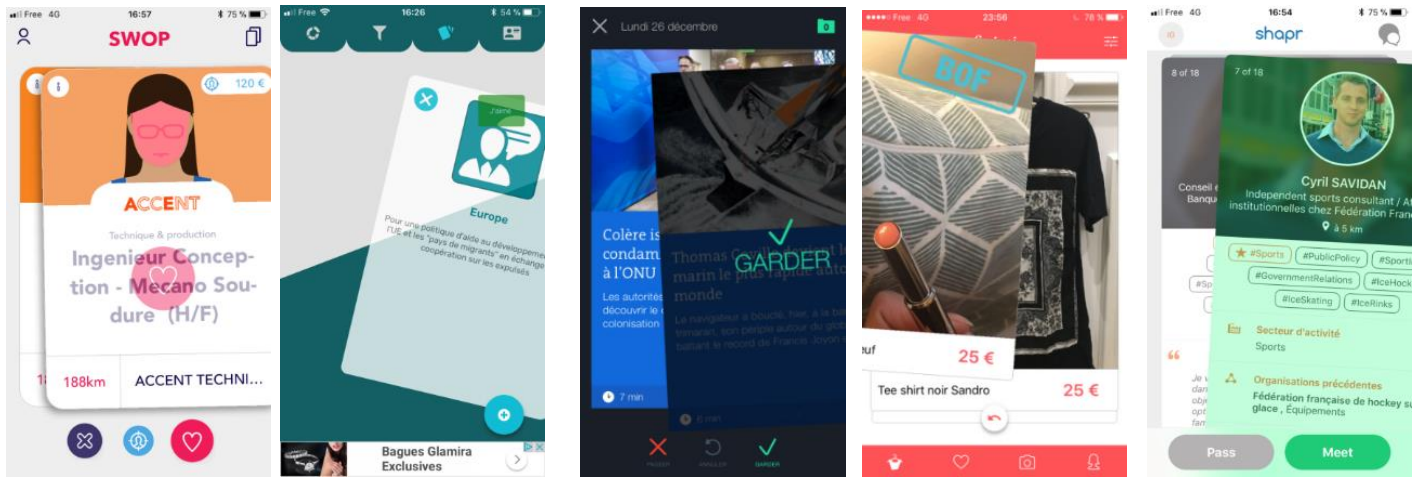


Figure 67. Des applications « Tinder de » qui thématisent le design de Tinder pour enchanter l'usager : *La Matinale du Monde, Swile, Swipe Politique, Swop et Shapr*
Captures réalisées les : 06/03/2017 ; 18/05/2018 ; 10/03/2019 ; 15/09/2019 et 20/05/2020.

L'origine de ces stratégies se retrouve dans les injonctions du design. **Dans la plupart des guides de « bonnes pratiques » et sites de veille, la matérialité et l'affectivité sont des motifs récurrents qui s'actualisent par un certain champ lexical et qui manifestent la centralité des « petits gestes ».** Cette façon de faire les interfaces se réfère au « design émotionnel » (Norman, 2012) appliqué à la conception d'interfaces tactiles et s'élabore autour de la dimension matérielle des dispositifs. L'émotion est exaltée. Les termes spécialisés ou communs, comme « fluidité », navigation « juicy » ou absence de « friction » témoignent de cette volonté de soigner l'expérience et de la rendre corporelle. C'est une idéologie de l'émotion qui se traduit par le soin qu'apportent les designers, ergonomes et ingénieurs, à la construction des interfaces. La pratique du design émotionnel, théorisé et popularisé par Donald Norman ou Aaron Walter, donne lieu à une formalisation des sentiments par la conception. C'est une prétention à la provoquer. C'est le principe de ce design dit émotionnel qui consiste à

« **Accompagner l'utilisateur** dans ses choix à travers des émotions accentuées qui créent un ressenti. Surprendre l'utilisateur en utilisant l'humour pour le pousser à interagir. »²⁵²

Il est admis que les designs visent à engendrer, chez l'usager, une palette d'émotions. La diversité des émotions humaines est cependant réduite à des formes stéréotypées (l'humour, la surprise par

252. « Les micro-interactions au service de l'expérience utilisateur », UX Republic, publié le 9/11/2020 (<https://www.ux-republic.com/les-micro-interactions-au-service-de-l-experience-utilisateur/> — Consulté le 13/10/2022).

exemple), aux six émotions désormais iconiques de Facebook. Il y a un passage d'une dimension pratique, ergonomique, à une dimension esthétique ou technique, bien développée, à une dimension enfin phénoménologique et émotionnelle. L'émotion est le « graal » pour le designer et constitue une préention très présente dans les objectifs de conception.

Ce travail technosémiotique sur une modalité particulière de l'interaction participe à capter l'attention de l'utilisateur, à organiser son activité et certains programmes d'action. Cet enchantement n'est pas neutre affectivement ni cognitivement.

Des « petits gestes » d'enrôlement : simulation, illusion et attention

Repartons du Chapitre 4 pour le mettre en relation avec l'ingénierie technosémiotique des interfaces évoquées. Nous avons vu que la simulation est le procédé général de fonctionnement l'écran. L'effet d'aubaine des « petits gestes » est là : la simulation engage un processus cognitif d'enrôlement de l'utilisateur et de captation de son attention. La simulation fait advenir le capitalisme attentionnel décrit par la sociologie du numérique.

Le design émotionnel, tel qu'il est préconisé par les *guidelines* et appliqué par les concepteurs des applications mobiles, produit des interfaces qui reposent sur la simulation. Les écrans tactiles simulent des effets de volume, de profondeur, de sensibilité et de matérialité qui facilitent la projection. Par l'usage de métaphores, les designers d'expérience s'assurent une bonne compréhension et une bonne appréhension de l'écran tout en soutenant une forme de simulation du réel. Cette simulation d'un geste, miniaturisé ou métaphorisé, opère une transmutation de la représentation à l'écran vécue par l'utilisateur. **L'injonction à la simulation, à la métaphore, présente jusque dans la métaphorisation du corps dans le geste, rend opératives les interfaces.** Dans sa contribution à l'ouvrage collectif *Technologies de l'enchantement. Pour une histoire multidisciplinaire de l'illusion* (2014), Elsa Pasciuto explique que :

Le terme de *simulacre*, qui se réfère généralement à un phénomène secondaire d'imitation relevant de l'illusion, désigne aussi un agent de transformations qui a sa force propre pour modifier les contours de la réalité et ouvrir en elle de nouvelles dimensions (131).

Le simulacre est opératoire. L'illusion ne « se contente pas de “feindre”, en offrant une fiction de la réalité à venir, mais parvient à simuler ce qui n'existe pas — et à le faire advenir » (*ibid.* : 138)²⁵³. La simulation opère en dehors des cadres de la représentation à l'écran. Pour le dire autrement, les jeux de simulacres déterminent une forme de lecture-écriture impliquée²⁵⁴.

253. De ce point de vue, parler de représentation n'est pas exact puisque ce qui est représenté sort de cette logique : « La simulation nous fait sortir de la logique de la représentation : on ne peut plus opposer une image présente à une réalité absente. On ne peut plus non plus parler de vérité comme d'une adéquation de l'image à la réalité, puisque c'est l'image elle-même qui donne forme au réel. En même temps qu'elle devient omniprésente, l'illusion s'abolit comme telle » (Pasciuto, 2014 : 139).

254. Étienne Candel dans sa thèse (2016) s'est intéressé aux contextes créés par les textes des interfaces. Il a montré que le salon de la lecture, de la bibliothèque en ligne ou de la communication interactive reposent sur des jeux de simulacres qui déterminaient

Vanille Goovarts, dans le même ouvrage qu'Elsa Pacuito, montre que les gestes font illusion. Ils sont « le modèle d'une expérience anthropologique fondamentale, qui se manifeste ailleurs sous la forme de trances ou de rituels » (2014 : 183). L'exécution de la pantomime du *Neveu de Rameau* lui permet de saisir les ressorts de l'illusion en tant que les gestes sont « le lieu d'une véritable transmutation » (*ibid.*). **De la même façon, imitant des gestes du réel, des activités métaphorisées, sur le mode de la simulation, l'utilisateur qui digipule un écran tactile est pris dans l'imitation qui fait basculer dans quelque chose de réel.** Dans le cadre de cette pantomime, elle montre que l'imitation d'un geste, avec ce qu'il implique de complexité technique et de défaillance, déborde la reproduction et produit du réel :

Le geste se révèle posséder un statut particulier. Il dépasse le langage et permet d'exprimer, au-delà de toute œuvre de musique, tout un monde. Herbert Josephs le formule de la sorte : « Le geste, plus fugitif que la musique, plus informe qu'elle, transperce les formes pour rejoindre ce qui dépasse les formes et leur survit ; le mouvement passe à travers le langage pour toucher cette vie qui existe au-delà du langage. » (Josephs, 1969 : 171-72) En effet, le geste prime presque sur la musique dans l'expression, car plus informe et plus fugitif qu'elle. Il permet d'atteindre autre chose, de toucher la vie (*ibid.* : 192).

Le geste du musicien a ceci de particulier qu'il engage un basculement où la forme prend le pas sur le fond de ce qui est exprimé. Ici, « L'expression [ne] s'efface [pas] devant l'exprimé » (Merleau-Ponty, 1945 : 459), puisque l'expression informe et prime, en quelque sorte, sur l'exprimé. C'est une expérience d'aliénation. Comme pour le *Neveu de Rameau* qui feint de jouer de la musique, l'utilisateur face à des simulacres d'activités concrètes est « progressivement aliéné par un geste qui le possède pour échapper à son contrôle » (*ibid.* : 188).

Ces travaux sur l'illusion rejoignent le concept « d'aliénation formelle » (Gomez-Mejia, 2016a : 114). Il y a une aliénation à la forme du geste et à celle de l'écriture, qui relève de décisions éditoriales, sémiotiques et techniques, qui elles-mêmes reposent sur des présupposés, des objectifs et une approche matérialiste soumise à l'économie néolibérale des industries. Cela nous conduit à nous intéresser aux enjeux attentionnels de ces interfaces, puisque l'implication physique de l'utilisateur est ensuite amenée à circuler comme traces de son implication cognitive. L'attention est une double construction : elle est toujours « co-construite », par l'acteur qui la porte à un sujet, et elle est encadrée par des « dispositifs complexes ». Ici, il y a une forme de transmutation qui est opérée entre les industries des GAFAM et les annonceurs, qui est l'attribution d'un sens à ce que la gestualité a donné lieu comme enregistrement. **Les « petits gestes », comme écriture numérique, subissent une transformation et leurs circulations les accompagnent de valeur en termes attentionnels.** Les producteurs des dispositifs jouissent des traces laissées par l'utilisateur,

effectivement les pratiques : « Un autre exemple serait l'habitude de considérer Internet comme une gigantesque bibliothèque, alors que l'on doit bien reconnaître qu'il n'en est rien, et que la base de données mobilise des avatars, des simulacres et des constructions éditoriales qui font penser à la bibliothèque, qui en convoquent l'imaginaire culturel (128) ». La bibliothèque et son imaginaire sont convoqués par des constructions techno-sémiotiques qui sont des formes éditoriales impliquantes. De la même façon, les jeux de simulacres et de simulation induisent, ici, un modèle mimétique de l'émotion « Le simulacre de la communication interactive, en ce qu'il est une production médiatique, engage une communication construite sur un modèle mimétique de l'interaction » (*ibid.* : 87).

utilisées et monétisées comme des traces d'attention. Ces traces du « petit geste » sont en effet vendues comme de l'engagement de l'utilisateur.

Enfin, c'est également le concept d'aliénation, tel qu'il est employé par Yves Citton (2012) qui permet de saisir les enjeux politiques de cette gestualité. Pour lui :

Tout geste est une expérience d'aliénation : je n'en suis pas plus l'auteur que la guitare n'est l'auteur des sons ou des harmoniques qu'on fait sortir d'elle. « Mes » gestes émanent bien du réseau de nerfs/cordes constituant mon corps, avec ses tensions particulières et probablement uniques. Pourtant, à travers ces effets de résonance déterminés par la constitution propre de ma personne, quelque chose s'exprime par un mouvement dont je suis le lieu de transmission davantage que l'auteur (40).

La mise en signes du geste et les formes affectives sont travaillées pour permettre la prise en main de l'interface par l'utilisateur. **Ces médiations servent moins l'utilisateur que les industries derrière ces plateformes et, finalement, le déploiement du capitalisme affectif sur mobile.** Les « petits gestes » sont les médiations d'une prise sur le corps. Ils engagent la collaboration, encouragent à l'usage. Cette ingénierie de l'enchantement cherche à provoquer le jeu et le rejeu de la gestualité par l'utilisateur. Il y a, pour terminer, un passage du design comme projet, à cadre dans lequel se déploie la vie sociale et, de ce point de vue, les gestes informent affectivement la communication.

La digipulation favorise, pour conclure, un « enrôlement » de l'utilisateur, de son corps dans l'activité, dans l'action. Les « petits gestes » sont des procédés de mobilisation, telle que la définissent les sciences de l'Éducation. Empruntons à Bruner, et avant lui à Vygotski, leur approche interactionniste de la relation pédagogique professeur/élève : les gestes d'enrôlement désignent ceux qui sont des embrayeurs de maintien de l'attention. Les « petits gestes » fonctionnent comme un processus dynamique d'appel, d'engagement et de recrutement : c'est ce qui en fait des capteurs d'attention. C'est l'enrôlement des « petits gestes ».

3. Le design affectif de la vie sociale

Le design est une méthodologie. La conception d'interface se définit comme une construction technosémiotique, comme un cadre et un projet. L'opérativité des stratégies de design fait cependant passer ce cadre sémiotique, technique et idéologique, à cadre de la vie sociale. D'une part, ces dispositifs mettent au travail sémiotiquement et économiquement l'utilisateur en lui faisant produire de la donnée en série. D'autre part, les manières de faire et une certaine idée de la conception informent, donnent forme à la communication.

Des gestes de travail

L'activité numérique demande la participation active du consommateur-utilisateur. Prétendant prolonger le corps et capitalisant les sens pour encadrer l'activité cognitive, ces modalités de lecture

visent à opérer un couplage sensoriel qui ne peut se passer d'un ajustement corporel de l'utilisateur. L'engagement est provoqué par un travail des concepteurs pour que la technique se greffe et se coule dans les schémas sensori-moteurs. Ce travail engage un effort des usagers pour les adopter. Ils sont aujourd'hui incorporés, c'est pourquoi ils passent inaperçus. Mais aussi, les gestes de digipulation des interfaces, mettant à l'écriture l'usager, sont une des modalités du *Digital Labor* (Casilli et Cardon, 2015), un travail du *cliv* qui repose en partie sur l'affect.

D'un côté, soulignons d'abord la nécessité d'adaptation de l'usager, qui constitue en soi un travail sur le corps proprement dit. L'usage programmé et la rhétorique visuelle qui l'accompagne soumettent l'utilisateur à un travail subjectif (Dujarier, 2014), comparable à une violence. En un sens, dans l'usage des interfaces, ce dernier choisit et accepte de se couler, dans une certaine mesure, dans les normes émotionnelles et affectives de ces dispositifs. Ayant malgré lui l'impression de tenir un objet un peu merveilleux, l'utilisateur épouse, plus ou moins facilement, le design. Le travail de conception est mis au service d'un couplage sensori-moteur, et la mémoire corporelle participe de l'interprétation de l'utilisateur et en guide le sens. Cependant, un ajustement corporel est induit pour leur réalisation, passant par une forme de dressage des gestes et de la gesticulation.

Pour le dire autrement, beaucoup de gestes sont aujourd'hui routinisés. **Le corps cependant, de façon insensible, a dû fournir un effort pour les maîtriser.** Cet apprentissage des procédures est renouvelé régulièrement avec les mises à jour impliquant que l'utilisateur s'adapte et modifie ses procédures gestuelles. Ensuite, il doit adapter sa posture, tenir l'écran d'une certaine façon, en position de surplomb la plupart du temps. Tout cela en gérant sa propre présence au monde et son corps dans l'espace réel (le bus, la salle de classe, le travail, etc.). C'est une forme de « schyzokinésie » au sens où une dissociation constante est à opérer pour l'utilisateur entre l'action à l'écran, l'activité de calcul et l'action réalisée du point de vue du projet de communication.

En outre, si ces gestes s'appuient sur la mémoire corporelle, leur interprétation demande sans cesse une adaptation cognitive de l'utilisateur, dans la mesure où chaque application ou presque propose son univers éditorial, c'est-à-dire formel, gestuel et sémiotique. Cela se traduit par une différence du sens proposé à l'interprétation (par exemple, le *like* de Tinder permettant de sélectionner des candidats à la rencontre diffère de celui de Facebook permettant de déclarer apprécier un contenu) ; et par des variations sémiotiques qui les rendent reconnaissables tout en les distinguant. **Du fait des variations nombreuses auxquelles est confronté l'usager combinant ces interfaces, il opère sans cesse un recadrage de ce qu'impliquent certains gestes et de la vision du monde proposée.** Ces médiations soumettent l'intellect, nous l'avons dit²⁵⁵, à un double « apprentissage » (Béguin-Verburge, 2017 : 128) : l'utilisateur intègre la relation médiatique et opère les processus de *sémiose* enclenchés par l'interface, tout en fournissant un effort pour apprendre les subtilités entre les gestes et les bonnes postures pour tenir son *smartphone*.

255. Cf. Chapitre 7.

D'un autre côté, l'étude des écrits d'écran a, depuis longtemps, montré la mise au travail de l'utilisateur des interfaces avec la remobilisation du concept économique de « servuction » :

Le sémiologue assiste donc à une banalisation, dans l'écrit à l'écran, du phénomène de « servuction » décrit par les économistes à propos de la spécificité de la production dans la sphère des services. Or la servuction se traduit sémiotiquement par la fragmentation. Il est essentiel de comprendre que l'internaute ne peut plus être un usager-lecteur banal. Il intègre désormais la chaîne de production du média [...] Cette entrée en production de l'utilisateur passe donc dans et par le jeu des « petites formes ». Toute une industrie est du reste en train de se mettre en mouvement pour produire des usages interstitiels potentiellement médiatiques par l'association de l'informatique et de la sémiotique. Ce processus de mise à l'ordinaire de l'usage médiatique d'un dispositif informatisé est illustré de façon exemplaire par les applications réalisées pour l'I-phone. Le texte sémiotisé par l'application n'est que le prétexte à un « faire faire » (Candel *et al.*, 2012 : 22-23).

Dans l'écriture des sites, l'utilisateur est mis au travail par l'activation des « petites formes ». Ce phénomène est généralisable à l'ensemble de la digipulation des interfaces. Les gestes permettent la production d'un texte monétisable. Ils mettent au travail (Dujarier, *op. cit.*) l'utilisateur, de façon invisible, mais réelle. Au sens littéral, une valeur économique est produite : c'est, littéralement, un « travail du *clic* » (Casilli et Cardon, 2015).

Les sociologies du travail et de la consommation ont théorisé le rôle du consommateur contemporain amené à « co-produire » le service qu'il manipule en proposant des concepts tels que la « collaboration » ou la « servuction » (Dujarier ; Eiglier et Langeard). Dans leur article sur l'automate bancaire, Yves Jeanneret et Emmanuël Souchier reviennent sur ces notions en SIC (1999). Dans le cas des plateformes du web, la coopération de l'utilisateur est requise jusque dans son intimité. **L'usage des applications mobiles et de leurs services nécessite qu'un travail (de choix, de classification, de sélection, etc.) soit opéré par l'utilisateur, à la main et au doigt.** La dimension minuscule de ces gestualités favorise en outre une discrétisation des affects et ainsi des recompositions et traitements très précis. Ces dispositifs sont capables, à partir d'un nombre réduit de « traces d'usage » (Jeanneret, *op. cit.*) de tirer un grand nombre d'informations, comme le souligne Antonio Casilli : « Le capitalisme des plateformes arrive justement à recomposer ces fragments [*smileys, emojis, likes*], les petites traces d'interaction entre humains et interfaces et à les mettre à profit » (2017 : 5). Dès lors, les choix sociaux, les achats en ligne, les déclarations d'intérêt ou les partages photographiques deviennent l'occasion d'une production de valeur, selon le traitement qu'en fait l'algorithme.

Le geste engage de la force et de l'énergie pour mettre en marche la machine. Ce système est cependant en rupture avec les modèles précédents : la frontière entre geste de consommation, geste de socialisation, geste de loisir et geste pour se divertir ou pour se rassurer n'existe plus. **Tout « petit geste » est un geste de travail en puissance.** Le fonctionnement de ces écritures transforme en effet le geste de l'utilisateur en valeur, le mettant — symboliquement et dans les pratiques — au travail. Chaque geste peut produire une valeur économique, quand bien même l'utilisateur n'a pas l'impression de produire quelque chose. Il coopère malgré lui, il est mis au travail sans même s'en rendre compte. Cette spécificité repose sur la capacité qu'ont les plateformes à

objectiver et à créer, à partir de l'activité de l'utilisateur, un profil monétisable. Lieu de la transformation de l'activité sociale et affective en écriture calculée, la digipulation est au cœur du fonctionnement de l'économie du Big Data.

Ces dispositifs ont la prétention d'organiser les sensations, les modes de vie et de communication. Les « petits gestes » participent à la légitimation, à la normalisation et à l'incorporation du capitalisme affectif.

Des gestes de communication et de sociabilité codifiés

Les choix opérés en amont par les producteurs déterminent également les formes de la communication. C'est une éthique de l'interaction²⁵⁶, observable et attestable, qui se manifeste. Pour le dire autrement, il y a des normes de comportement qui s'instituent, qui elles-mêmes reposent sur des manières de digipuler et des choix élaborés en amont.

L'agentivité de l'usager est bornée par les normes techniques des « petits gestes ». Une grammaire limite, de fait, le nombre de gestes de digipulation et de « petites formes ». Les choix du designer sont contraints par la façon dont les industriels (Apple, etc.) ont construit les interfaces, mais aussi leurs appropriations sociales, les habitudes qui leur sont associées. Les gestes sur l'écran sont limités. **L'usager ne peut faire que ce qui a été prévu en amont par les constructeurs et développé par les designers d'expérience et d'interface.** La limitation est gestuelle, opérative, mais aussi agentive, du point de vue de l'action possible.

Rappelons que, pour Yves Citton, la réduction métaphorique de tous les gestes en un seul marque une forme d'« atrophie des gestes » mentaux de communication (2012 : 22). Effectivement, ces « petits gestes » opèrent une réduction de la complexité des émotions, de la communication en régime numérique, ainsi que des activités humaines. Outre la réduction métaphorique, un même *swipe* permet des activités très hétérogènes au fil des pratiques et des écrans, opère des gestes aux intentions diverses et aux degrés d'implication de l'utilisateur bien différents. **La miniaturisation propre à ces dispositifs s'accompagne de dynamiques communicationnelles renouvelées et informées par ces gestes, réduits à leur plus simple expression, un mouvement imperceptible sur un écran.** Alors que faire défiler des photos est peu impliquant, ou peu énonciatif, qualifier des personnes en vue de les rencontrer l'est beaucoup plus, de même que répondre à des questions sous la forme de cartes *swipables* pour favoriser l'ancrage mémoriel d'une formation en e-learning. Pourtant, c'est le même glissé sur l'écran qui les opère. Cela s'observe dans certains retours d'utilisateurs. Il semble par exemple que nombre d'utilisateurs débutants sur Tinder soient surpris quand ils voient à quel point un *swipe* peut se traduire rapidement en échange présexuel avec autrui, réalisant à ce moment-là, brutalement, qu'il les engage dans quelque chose de réel.

256. Goffman, dans l'ordre de l'interaction, définit l'« éthique de l'interaction » comme manifestation attestable. De même, la digipulation est un phénomène visible inscrit dans un contexte social.

Dans *Le langage des nouveaux médias*, Lev Manovich propose le concept de « métaréalisme » pour décrire le régime de l'activité dans le cadre des médias qu'il étudie (principalement le cinéma et l'ordinateur). Il nomme par là une « attitude d'oscillation constante entre immersion et émergence, perception et action, croyance et incrédulité » (Citton, 2017 : 323). Le métaréalisme désigne la façon dont l'utilisateur se tiendrait dans une demi-illusion qui consiste à se laisser prendre par les logiques dynamiques, douces et fluides de l'écran, tout en sachant que ce n'est « que » de la technique. Dans le métaréalisme, l'utilisateur a une posture active qu'il n'avait pas avec les médias plus traditionnels²⁵⁷. **L'écran tactile n'est pas l'ordinateur et l'effet de « trajectoire mentale » est renforcé par le contact direct, tactile et gestuel, et par l'iconicité des formes, souvent métaphoriques.** La digipulation cependant est un phénomène technique inscrit dans un contexte social. Cela, le métaréalisme n'en rend pas pleinement compte.

Investiguons plus finement le régime de communication via les interfaces. **Cela nous conduit à affirmer que les « petits gestes » sont des gestes de cadrage, ou des cadres pour l'expérience.** Comme l'explique Étienne Candel à partir des travaux d'Erving Goffman²⁵⁸, au sujet des formes éditoriales, il y a « une dimension d'usage de ces formes, qui est tout à fait centrale, car c'est elle qui permet leur appropriation. Les formes éditoriales, pourrait-on dire, constituent des contextes d'usage, convoqués par les textes » (2009). Autrement dit, des références sociales, culturelles, idéologiques sont comprises dans les formes sémiotiques des écrits d'écran, que reconnaissent les usagers. Si bien que :

En rejouant le jeu de la communication d'interaction, les usagers du dispositif de communication transforment et gonflent de représentations et de pratiques les cadres modélisés de la communication. Ils rejouent, dans ces cadres, les jeux de la communication (Candel, 2009).

Réalisant les « petits gestes » des interfaces, les usagers s'approprient les formes communicationnelles sur le mode du jeu et du simulacre. Le geste de l'utilisateur, finalement, est conditionné par les manières de faire de l'industrie et du design, il est emboîté dans les possibilités, les enjeux et les contraintes qui pèsent sur la conception. Certaines normes, certaines représentations de l'utilisateur, une certaine idée du design sont déterminantes dans la façon dont l'utilisateur actualise l'interface.

Le *swipe*, comme « petit geste » est bien plus qu'un geste : il inscrit et rend sensible un régime spécialisé de la communication. **L'outil a une opérativité sociale, symbolique, et fait même émerger une forme sociale de la communication.** La conception donne forme à la

257. Dès l'introduction, nous rappelions ces propos de Lev Manovich : « Si auparavant le spectateur d'un film convoitait et essayait d'imiter le corps de la vedette, l'utilisateur d'un ordinateur est désormais invité à suivre la trajectoire mentale du concepteur des nouveaux médias » (Manovich, 2001 : 149).

258. « De la même manière donc qu'il y a des cadres institués pour toute communication, il faut considérer ce qui me paraît le plus important : la construction de la communication par les cadres éditoriaux, c'est-à-dire par les formes de la communication en ligne. Et il ne suffit pas de dire comme le font Jeant-Marc Leveratto et Mary Leontsini qu'Internet est un nouveau cadre social de l'expérience pour rendre compte de cette strate sémiotique : il faut encore montrer comment ce cadre se charge en lui-même de représentations — c'est-à-dire qu'il faut faire la part de son opacité, de son épaisseur » (Candel, 2009).

communication en ce qu'elle en détermine les modalités, les conditions de possibilité, les significations. C'est ainsi que les « petits gestes » font passer le design de projet à cadre des réalités.

Pour conclure, en se naturalisant, le numérique s'accompagne d'imaginaires, de représentations, de l'attente d'un certain comportement tactile, corporel, engagé et affectif, avec l'écran. Il y a, au cœur de l'interaction usager/écrans tactiles, un « sens commun qui est en même temps un sens pratique. Ce sens commun manifeste la présence du social au sein même de la psychologie individuelle sous forme d'une certaine compétence » (Bonicco, 2007 : 31). Il y a des références autour de ces gestes, des routines, des attentes, des valeurs, des injonctions, qui sont partagées par les concepteurs et les usagers de ces écrans vis-à-vis de l'interaction être humain/machine²⁵⁹. Parmi ces valeurs, celle de la « liquidité » mérite d'être analysée.

Le digipulable ou la « vie liquide »

Pour Zygmunt Bauman en sociologie, la métaphore de la liquidité est heuristique en ce qu'elle permet de qualifier et de comprendre le social. Elle induit à la fois une dimension de fragilité et de mouvement, typiques pour lui des modes de vie contemporains :

La vie liquide est une vie de consommation. Elle traite le monde et tous ses fragments animés et inanimés comme autant d'objets de consommation : c'est-à-dire des objets qui perdent leur utilité (et donc leur éclat, leur charme, leur pouvoir de séduction et de valeur) pendant qu'on les utilise. Elle façonne le jugement et l'évaluation de tous les fragments animés et inanimés du monde suivant le modèle des objets de consommation (Bauman, 2005 : 19).

Bauman s'intéresse à la société et à son fonctionnement général, aux relations de sociabilité, telles que les relations amoureuses. Ses travaux permettent d'aborder, d'un point de vue phénoménologique, la digipulation. La métaphore de la liquidité est opératoire pour comprendre les enjeux du design vis-à-vis des activités qu'il outille. Nous retrouvons les notions d'incessante mobilité, d'instantanéité, de consumérisme qu'il évoque au sens propre dans le cadre des médias informatisés tactiles. Ce fantasme de « fluidité » de la conception conduit à une posture intenable pour l'utilisateur : entre l'attention à accorder et le bombardement d'informations. Enfin, l'engagement à produire de la donnée mène à une interrogation sur les processus de subjectivité et la posture du sujet.

Une forme de liquidité du digipulable travaille les interfaces et les concepteurs. Ou plutôt, la métaphore du liquide est usuelle dans le champ du design, et c'est le constat de Claire Siegel et d'Emmanuelle Jacques (2014) :

Ces interfaces sont devenues hégémoniques depuis le succès des téléphones et tablettes multimédias. Elles sont au cœur d'un changement paradigmatique : le passage de

259. En outre, cette éthique de l'interaction peut également être prise au sens, non de face-à-face, mais de sociabilité. Les médias informatisés et leurs « petits gestes » typiques proposent en effet des manières nouvelles de faire société. Ces dernières sont informées par les « petites formes » caractéristiques qui requalifient, par leurs configurations éditoriales et leurs évocations, les liens sociaux.

l'informatique au numérique ubiquitaire, de la métaphore de bureau à la métaphore liquide.
(5)

Le champ lexical du design et plus particulièrement du design d'interfaces tactiles est traversé par la métaphore de la liquidité. Les notions d'« immédiateté », d'absence de « friction », d'« interaction » ou de « parcours fluide », d'interface « *juicy* », renvoient à une forme de liquidité que devrait traduire, formellement et visuellement, le design. L'idéal d'une interface qui « coulerait » sous les doigts de l'utilisateur, sans résistance, renvoie à une volonté de rendre matériel l'écran, tout en faisant au mieux pour qu'il se fasse oublier. L'écran ne doit pas faire écran.

Terme spécialisé du design, le *flow*, en tant que fantasme du développement d'interface, cristallise cette prétention à proposer une interface liquide et permet d'en étudier l'objectif. **Ce qui est visé, avec le *flow*, c'est une sensation qui mêle à la fois le mouvement, la légèreté, et de la douceur.** Cette notion articule une ambition double de fluidité, relative à la fois à la forme et au fond de l'interaction. Il s'agirait d'une sensation trompeuse qui passe pour devoir se manifester dans l'expérience de la digipulation et du contenu de la matière numérique (Vial, 2016) manipulée, digipulée. L'utilisateur devrait réaliser un minimum d'efforts pour y trouver ce qu'il y cherche et le parcours dans son ensemble passe pour devoir être agréable. Assurant la captation dans le dispositif, cette sensation est perçue comme favorisant son implication. Cet idéal d'un parcours et d'un *flow* s'appuie sur des savoirs théoriques, principalement sur les travaux de Mihaly Csikszentmihályi en psychologie comportementale.

En passant des sciences de l'éducation au design appliqué, le concept a été infléchi. Les professionnels se sont en effet dotés d'un outil, que certains sites proposent de façon pratique pour guider la conception : le « *User Flow* ». Alors que le *flow* décrit un état mental spécifique, un embarquement total du corps et de l'esprit dans une activité, cet outil cherche à encadrer de façon très précise l'usage, à anticiper tous les parcours possibles au sein de l'application et dans la navigation. De la sorte, l'utilisateur est pris dans une posture ambivalente : d'un côté, celle de se laisser aller, de laisser son esprit suivre avec attention ce qui a lieu dans le cadre de l'écran, de l'autre, il doit se mouler dans les cadres et le parcours de l'utilisateur modèle. Le *flow* est ramené à une série d'étapes qui suit une logique de l'optimisation du parcours tel que :

« L'utilisateur arrive sur la page d'accueil du site,
Il se dirige vers la catégorie chaussure,
Depuis la page catégorie chaussure, il choisit la chaussure qu'il cherche,
Sur la page chaussure, il choisit sa taille et l'ajoute au panier,
Il clique sur son panier pour passer au checkout,
Il termine sa commande et est redirigé vers une page de confirmation de paiement »²⁶⁰.

Cet exemple de *user flow* renvoie aux mêmes défauts que le *persona*²⁶¹ : il repose sur un utilisateur moyen, qui suivrait toujours un parcours identique. Il nie les possibilités de faire différemment et il réduit l'activité numérique à une suite logique d'événements. Ainsi, ces outils visent autant à établir des

260. « Qu'est-ce qu'un User Flow ? », Le pressing, non daté (<https://www.lepressing.com/qu-est-ce-qu-un-user-flow/> — Consulté le 11/01/2022).

261. Cf. Chapitre 7.

chemins qui anticipent les comportements de l'utilisateur, qu'à produire des représentations figuratives et compréhensibles pour l'ensemble de l'équipe d'un projet. En souhaitant faire atteindre un état, une sensation d'absorption dans les opérations numériques, en faisant un idéal et en proposant un modèle de fluidité dans la digipulation, ces industries font l'économie d'une réflexion sur les capacités cognitives humaines. Une tension entre l'intensité de l'expérience en théorie, et sa répétition au fil de la journée est observable. L'ambition d'implication, censée mener à la joie de l'utilisateur, peut conduire à des migraines, ou surtout, à un sentiment de saturation et de dégoût²⁶².

Cette approche de l'attention doit être mise en perspective de l'entretien dirigé par Cléo Collomb auprès d'Igor Galligo et de Felipe Pais sur le design de l'attention. Ces derniers analysent le design de l'application Tinder et la façon dont il faut le penser du point de vue des routines et de l'algorithme. D'un côté, Felipe Pais évoque le phénomène du *zapping* qui serait propre à Tinder. Il avance que :

Parce que l'hyper-attention — générée par Tinder, due à la quantité de profils que la plateforme met à disposition, ainsi que par la pratique de *zapping* qu'elle propose — devient de l'infra-attention (Stiegler, 2008, p. 135), il devient difficile de se voir et de se revoir [...] de se concentrer sur une seule personne pendant une certaine durée, ce qui permettrait pourtant de construire une interaction plus riche (Collomb, 2016 : 118).

Il évoque le phénomène de routinisation du *swipe* dans lequel l'utilisateur retrouverait le *zapping*, par exemple, de la télévision. Articulé au fonctionnement algorithmique de l'application, il engage une pratique qui tend à l'accumulation et à l'impossibilité de l'attention à se fixer dans ces cadres.

De l'autre côté, Igor Galligo lie la question attentionnelle à celle de la production du désir : « La pratique de Tinder configure notre attention de telle manière qu'elle ait davantage tendance à se disséminer qu'à se cristalliser. Donc il s'agit davantage de disposition que de formation » (*ibid.* : 119). **C'est dans la manipulation de l'interface que se forme l'attention et, avec elle, le désir et sa fixation** : « la répétition systématique d'une même disposition peut être susceptible de générer une transformation conjointe de l'économie attentionnelle et de l'économie libidinale » (*ibid.*). La forme du *swipe*, en tant que « petit geste » répété et répétitif, de classement et de sélection est à l'origine de pulsions proprement humaines. Igor Galligo poursuit : Tinder est représentatif d'une tendance des dispositifs à favoriser « une hyper-sollicitation attentionnelle qui génère une dissémination attentionnelle (Stiegler, 2008) » (*ibid.*). Effectivement, ces reproches sont ceux formulés à certains gestes ou à certains dispositifs : c'est le cas du « *scroll* infini » qui est réputé addictif, comme le geste de « tirer son écran » pour le mettre à jour — geste de « refresh ».

Posons enfin la question de l'identité, car celle-ci est liée aux conditions de déploiement de la subjectivité. Bauman le souligne : la société liquide se caractérise par la non-permanence du sujet,

262. Ecœurement et lassitude sont en effet des leitmotivs de l'expérience de Tinder. Qu'il s'agisse des discours utilisateurs ou médiatiques, tous dénoncent une forme de dégoût vis-à-vis de l'application, une sorte de répulsion provoquée par l'interface elle-même. Celle-ci, par les vertiges qu'elle procure, peut rapidement donner lieu à une sensation de nausée, mais c'est surtout un phénomène de saturation qui prend le pas et qui est au cœur de la distanciation au service par tous constatée.

par l'instabilité de l'identité. **De fait, c'est un profil tronqué qui s'établit dans les couches calculatoires de l'écriture numérique.** Au moins deux sujets sont produits par les dispositifs (Agamben, 2006) : celui manipulant la matière numérique d'un côté de l'écran et exprimant sa subjectivité, et celui composé sur la base de la captation automatique de ses données. Deux processus de mémoire co-émergent de manière hétérotopique et asynchrone. D'une part, celui du sujet « humain », impalpable et propre à chaque individu, et de l'autre celui de la machine, automatique, constante dans ses critères de sélection et le plus souvent inaccessible. Ainsi, l'inscription est portée par le geste. Son sens et une partie de sa mémoire sont pris en charge par le dispositif numérique.

Pour conclure, ce ne sont pas les individus en tant qu'êtres humains libres et à l'existence particulière que le design pose en centralité²⁶³. Ce n'est pas non plus l'individu qui est pris en considération au regard du mode de fonctionnement des industries du numérique, mais le « dividuel ». Le « dividuel » est conceptualisé par Thomas Berns et Antoinette Rouvroy (2013), à partir des travaux de Gilles Deleuze et à propos des techniques algorithmiques grâce auxquelles les agences publicitaires ou les services de sécurité dressent des « profils » selon les traces produites par leur fréquentation des sites Internet :

Ces pratiques ne cherchent plus à repérer des individus unifiés par une subjectivité intégratrice (un « moi », une personne, un sujet) ; ils ne visent à repérer que des rapports qui s'établissent temporairement entre nos clics et certaines catégories préétablies (achat de livres de philosophie, téléchargement de jazz, visite de site islamiste, etc.) (Citton, 2012 : 71)

Ce n'est définitivement pas un individu à la subjectivité propre qui est au cœur du design appliqué, c'est l'utilisateur liquide, qui passe d'un sujet à l'autre, active des boutons, écrit pour la machine. Cela conduit à interroger les enjeux et les conditions de subjectivité dans le contexte de digipulation.



La mise en signes du geste et les formes affectives agissent donc comme une diversion sémiotique et sensuelle. Les « petits gestes » de digipulation des interfaces tactiles, mis à disposition des utilisateurs, sont soignés pour favoriser une expérience émotionnelle. Ils soutiennent les enjeux de pouvoir qui traversent les dispositifs numériques. Travaillés par la conception et comme mis en œuvre dans les applications mobiles courantes, ils servent les intérêts du capitalisme affectif des plateformes numériques. Les observer à travers la perspective de l'anthropologie de la communication a permis de confirmer le rôle de la médiation gestuelle comme lieu de déploiement des stratégies économiques et affectives de ces industries.

263. Cf. **Chapitre 7.**

Chapitre 8

Nous avons vu que la digipulation constitue le pivot du capitalisme affectif. Les représentations d'émotions par les industries du numérique participent de la tendance généralisée, décrite par Fabienne Martin-Juchat, à la standardisation des émotions et des pratiques émotionnelles et affectives. Les gestes, thématiques par les discours publicitaires, sont un moyen par lequel le corps est transformé en genre affectif et instrumentalisé par les industries²⁶⁴. Nous retrouvons les stratégies qu'elle dépeint (2008a), avec un corps dont on éprouve la chair « pour marquer les esprits, tisser du lien social, construire du sens » (Kyrech, 2010 : 138).

Le corps affectif est le lieu d'une argumentation persuasive, il est objectivé et par lui passent les « bonnes émotions » à ressentir. Il est codifié par les publicitaires qui cherchent à faire passer leurs valeurs via la représentation du corps de l'usage :

Ce sont les marques qui par le biais des publicités visuelles et audiovisuelles (dont l'Internet) exploitent le plus les caractéristiques communicationnelles du corps affectif, afin de tenter d'attacher (pour reprendre les caractéristiques de la relation d'attachement) les consommateurs potentiels (Martin-Juchat, 2008a : 100).

Le corps affectif est souvent exploité, car il est devenu un acte de communication qui incarne et véhicule un système de valeurs, ou, en d'autres termes, les idées par le mouvement. Il est travaillé en vue de transmettre une axiologie, de l'imposer par ces représentations émises de corps en mouvement. Le doigt de l'utilisateur, dans celles-ci, est un prétexte au sens où il est un pont entre les enjeux sémiotiques et politiques. Transformé en motif structurant de la culture numérique et de l'interprétation, il est exposé et objectivé par ces industries.

Puis, nous avons vu que la digipulation favorise un enrôlement de l'utilisateur au sens interactionniste : ils sont des moyens, ou plutôt des embrayeurs, de captation et de maintien de l'attention. Dynamiques, les « petits gestes » appellent, engagent et recrutent l'utilisateur pour le mettre à l'écriture. *In fine*, l'action des « petits gestes » s'actualise dans un régime qui croise le divertissement et la consommation. La digipulation implique une manière fluide de vivre, où la permanence du sujet tend à se trouver dans le profil constitué par la machine, une identité tangible et pérenne dans la mesure où c'est une écriture du social.

Soulignons que les gestes ne sont jamais ceux de l'utilisateur en propre, mais appris, transmis par l'expérience, une personne, une pratique, un savoir-faire. Avec la gestualité des interfaces tactiles, l'aliénation corporelle rejoint l'approche marxiste, son sens économique-politique. Un « petit geste » n'est pas mon geste, mais celui que lui impose la machine. Le digipulateur est pris dans les « chaînes opératoires » (Leroi-Gourhan, [1964] 1988 : 225) du dispositif, bien qu'il le colore à sa manière. C'est-à-dire que son geste est imposé par la machine. C'est la différence que souligne Yves Citton entre le « machinal » et le « lucide » :

Lorsque la machine fonctionne, les chaînes opératoires dont nous nous servons semblent ne relier que des mécanismes bien huilés et des participants consentants, lorsqu'elle

264. Rappelons que Fabienne Martin-Juchat s'intéresse au corps comme support d'inscription des signes et vecteur de communication. Son ambition est de montrer qu'il possède un genre affectif de communication qui n'est pas uniquement adjuvant d'une communication verbale, mais qui communique à lui seul bien plus encore par l'émotion, générée et ressentie.

s'enraye, ces chaînes se révèlent nous asservir à des tyrans invisibles, auxquels nous sommes soumis pieds et poings liés (2012 : 67).)

La panne, que décrit Bruno Latour montre cette asymétrie dans l'usage des machines et la tyrannie qui les gouverne de façon sous-jacente : les gestes sont imposés, contrôlés, le digipulateur y est asservi matériellement parlant.

Chaque « petit geste », enfin, est une médiation économique. Pour Marx, l'aliénation revient au fait de créer de la valeur de façon invisible, sans rétribuer ceux qui l'ont produite, c'est un processus de dessaisissement. C'est exactement ce qui se joue dans l'interaction des « petits gestes » : une rentabilité financière a lieu, et tout se passe comme si l'utilisateur acceptait avec enthousiasme de partager ses données, d'aliéner le travail de ses mains. Cela est renforcé par des stratégies d'enchantement qui exacerbent les possibilités affectives de la gestualité. Intéressons-nous pour finir, aux « petits gestes » comme objets plus étendus qu'il n'y paraît et par lesquels le numérique se naturalise et se culturalise.

CHAPITRE 9

Des opportunités qui construisent le numérique comme évidence et comme culture

Pour résumer, je dirais que les strates informatiques et culturelles s'influencent mutuellement. Pour reprendre un autre concept provenant des nouveaux médias, nous pouvons dire qu'elles forment un composite dont naît une nouvelle culture informatique : un amalgame de significations humaines et informatiques, de conventions dont la culture humaine modélisait le monde et de moyens propres à l'ordinateur de représenter celui-ci.

Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, 2001, p. 126.

Dans *Le langage des nouveaux médias*, Lev Manovich propose le concept de « transcodification » pour caractériser un processus propre aux écrans contemporains. Il introduit avec ce concept l'idée d'une transmutation, par le numérique et l'ordinateur, de quelque chose qui serait lisible par les dispositifs (du code) en quelque chose qui fonctionnerait comme embrayeur de sens et d'action (de la signification). Il invite à observer le rapport entre le niveau technique et le niveau culturel des médias informatisés, des imaginaires, de leur naturalisation.

Entre la couche technique de l'ordinateur et la couche sociale des usages se joueraient des influences, des relations et des interactions. Cette rencontre entre deux cultures produirait une « nouvelle culture de l'ordinateur » (Catoir-Brisson et Versel, 2016). Certaines formes informatiques et industrielles circuleraient dans le social et se fixeraient au niveau culturel. Dans ce processus, les « petits gestes » sont justement le lieu d'un passage entre l'activité numérique, algorithmique et binaire, à un processus de signification ayant une résonance sociale. Quelque chose se joue, un basculement, entre la ligne de code désignant la procédure technique et son sens pour l'utilisateur qui la réalise.

Revenons, pour finir, aux propriétés physiques concrètes des dispositifs tactiles. Ceux-ci relèvent d'un régime et d'une matérialité spécifiques qui condensent un fonctionnement sémio-industriel global (1). Adoptant ces gestes, « jouant et jouant » (Jousse, 1969) le rôle du « digipulateur modèle », l'utilisateur performe cette culture numérique (2). Dès lors les « petits gestes » sont le lieu où se reflètent les conditions de production des dispositifs, où se niche

une certaine idée du corps dans l'industrie et ce par quoi, entre autres, le numérique se naturalise et se culturalise (3).

1. Un fonctionnement sémio-industriel global

Les écrans tactiles des médias informatisés relèvent d'un régime de fonctionnement sémiotique et industriel qui les dépasse. Ils permettent, de ce point de vue, d'approcher le fonctionnement des écrans contemporains, et non uniquement celui du *smartphone*. Un déplacement d'échelle et de situation permettra de mieux saisir ce que, épistémologiquement, l'étude des « petits gestes » apporte aux questionnements contemporains au sujet des écrans. Ce régime de la digipulation repose sur une matérialité spécifique qui implique le corps. La gestualité permet alors de saisir le système de valeurs qui l'encadrent dans un monde qui digipule.

Déplacer le regard

Vivian Shobchack, dans sa contribution à l'ouvrage collectif *Vivre parmi les écrans* (2016), soutient qu'ils sont un milieu, un « écosystème », dans lequel baigne l'individu :

Alors que les écrans se sont multipliés et ont convergé en dépit de leurs différences dimensionnelles et fonctionnelles, au lieu d'éclairer nos relations avec eux, ils n'ont fait que les compliquer encore plus. Plutôt qu'un « paysage d'écrans » [*screen scape*], les écrans constituent une « sphère d'écran » [*screen-sphere*] unifiée d'un point de vue systématique et diversifiée dans ses composantes [...]; ils nous saisissent de manière plus complète que nous ne les saisissons. C'est-à-dire que nous vivons aujourd'hui dans et à travers les écrans plutôt que sur ou avec eux. Ils ne sont plus une petite partie, même significative, de notre monde de la vie; ils sont notre monde de la vie — leur expansion historique a des implications ontologiques et épistémologiques. Les écrans ne sont plus seulement les médiateurs de notre connaissance du monde, de nous-mêmes et des autres; au-delà de la représentation, ils sont devenus le moyen privilégié par lequel s'affirme notre existence (30).

L'être humain serait amené à évoluer, à voir, à sentir le monde à travers les écrans. Vivian Shobchack insiste sur l'opposition entre *avec* et *à travers*: les écrans sont plus que des médiations, ils seraient omniprésents, et constitueraient une sphère dans laquelle évolue l'utilisateur. Ce constat le conduit à la reprise des propos de Charles Aucland :

En dépit de toutes ses variations [...], le mot « écran » regroupe une série identifiable et sensée d'artefacts. Nous savons intuitivement ce dont il s'agit : une chose lumineuse qui attire notre attention avec des images, des sons et des informations qui changent (Aucland, cité par Shobchak, *ibid* : 35).

Cette définition matérialiste est une première façon de les fédérer. Pour saisir ce « milieu », ouvrons cette définition et réinscrivons ces objets dans des contextes communs qui sont économiques,

sociaux et culturels. Considérons pour cela une expérience personnelle : la visite d'une exposition reposant sur la proposition d'écrans comme médiations du savoir²⁶⁵.



Figure 68. Les écrans au musée, un modèle agrandi du fonctionnement des « petits gestes »

En octobre 2020, le Grand Palais a organisé une exposition consacrée à Pompéi. Celle-ci avait pour caractéristique un très fort équipement technologique : plutôt que de proposer des vitrines d'objets ou des statues, tout le dispositif consistait en une déambulation d'un écran à un autre. **Or, dans le spectacle ou la manipulation des écrans du musée, certaines manières de faire rappelant les pratiques des interfaces des smartphones sont observables.** Cette visite met en évidence trois caractéristiques essentielles des dispositifs tactiles qui impliquent le corps en mouvement. Premièrement, les écrans ont, dans ce cadre, une capacité à organiser l'action. Leur disposition dans la galerie opère une organisation stricte des espaces et une répartition des corps pour y souscrire. Par exemple, et cela est visible sur les photos prises ce jour-là (Figure 68), tous les visages sont tournés attentivement vers une interface, que les visiteurs soient assis ou debout. Les visiteurs se positionnent stratégiquement face à elle, avec pour objectif de pouvoir observer les contenus diffusés, sans gêner les autres, petits et grands, dans leur propre spectacle. Deuxièmement, le caractère ludique de l'écran se donne à voir en acte. Ceux de l'exposition, qui proposent du contenu informatif et ludique, sont systématiquement occupés (pour des durées assez variables). Les visiteurs, en majorité les enfants, se pressent pour utiliser les grandes tablettes qui proposent diverses activités pédagogiques et ludiques, passant de l'une à l'autre pour les tripoter et comprendre ce qui est attendu d'eux. Enfin, l'expérience muséale, culturelle, est, dans cette exposition traversée d'une marque de logiciel : Ubisoft. Le musée devient le lieu où s'exprime un

265. Cf. Annexe 36.

discours technique et capitaliste, un moyen pour l'industrie de s'afficher. Des enjeux de pouvoir, d'organisation et de fascination pour les usagers pour la technologie sont à l'œuvre.

Cette scène au musée est analogique de ce qui se joue, quotidiennement, avec le *smartphone* : les écrans encadrent, structurent, déterminent les pratiques qu'ils outillent. **L'expérience au musée et celle, routinière, des écrans tactiles ont en commun le fait qu'ils demandent les mêmes procédures gestuelles. Ils impliquent en outre un même ajustement corporel, engagent des rapports ludiques et fascinés et sont traversés de marques logicielles.** Les « petits gestes » condensent certains enjeux de pouvoir relatif aux dispositifs écraniques et tactiles, quelles que soient leur dimension et leur facture.

Mettons cette expérience en perspective des interrogations traversant les recherches sur les écrans en SIC. Une tension travaillerait le champ de ces objets contemporains : ceux-ci se trouveraient pris dans un triple processus, entre une multiplication, un phénomène de gigantisme et un autre d'invisibilisation (Caccamo et Catoir-Brisson, 2016)²⁶⁶. De plus en plus d'écrans coloniseraient le quotidien. Par exemple, les individus sont à leur contact en attendant un bus, au tabac, dans les musées, lors de promenades en ville. L'utilisateur aurait désormais affaire à toutes tailles d'écran, du minuscule boîtier se portant au poignet et manipulable du bout du doigt, à ceux des caisses électroniques au supermarché ou des salles de formation qui remplacent les tableaux blancs et les feutres Velleda. Ils seraient aussi variés en dimension que nombreux, quelquefois très présents dans l'espace public.

Enfin, certains seraient plus discrets que d'autres. L'invisibilisation serait « envisagée comme synonyme de banalisation psychologique et socioculturelle des écrans. Ceux-là sont tellement présents dans notre environnement qu'on finit par ne plus y faire attention » (*ibid.*). Ces trois échelles, qui sont celles de l'espace, des volumes, et du socioculturel, ne permettent pas de rendre compte d'une homogénéité, alors qu'il s'agit de la même classe d'objets. Le déplacement au musée des scènes de vie de l'écran ouvre alors une voie pour sortir de cette classification. Les gestes sont le plus petit commun dénominateur aux enjeux homogènes, et permettent de les penser. **L'analyse des « petits gestes » constitue une manière de transcender l'hétérogénéité et de dépasser ces différentes tensions internes aux écrans.** Elle permet d'approcher, d'un point de vue matérialiste du numérique et de la communication, la myriade d'écrans parmi lesquels l'être humain évolue.

En somme, la scène des écrans au musée montre une stabilité dans leur capacité à préfigurer certains usages, à cadrer le corps, à éprouver d'une certaine manière dans la façon dont ils structurent les pratiques. Le geste, avec son engagement corporel, est une manière de repérer et d'interpréter ce qui le constitue et ce qui le fait fonctionner, dans la mesure où il soutient cet écosystème écranique. Adopter le point de vue du minuscule permet d'apporter des éléments de

266. « Quoi qu'il en soit, nous assistons actuellement à une tension entre multiplication, gigantisme et invisibilisation des écrans. Autrement dit, ces trajectoires (au sens de Gras, 2003) seraient moins à comprendre comme des phases technologiques distinctes que comme des principes pouvant se compléter » (Caccamo et Catoir-Brisson, 2016).

compréhension à des scènes de vie ordinaires. Plus précisément, ces écrans relèvent tous d'un régime de fonctionnement et d'une matérialité spécifiques.

Un régime de fonctionnement sémio-industriel global

Les dispositifs tactiles se caractérisent par des propriétés physiques concrètes qui promettent l'effleurement et le contact comme modalités d'action. Cette manière d'activer et d'user de l'écran n'est pas unique et se retrouve dans de nombreux écrans de dispositifs aux tailles diverses (iPad ou écrans dans divers lieux marchands, station de bus, musées, etc.). Sur le plan technique, les interfaces tactiles des écrans des *smartphones* fonctionnent de la même manière que tous ceux croisés au quotidien.



Figure 69. Écran tactile sur un arrêt de bus parisien qui propose un geste familier des smartphones, le tap, pour l'activer
Photo prise le 28/12/2021.

Le régime d'action du tactile est celui du « comme si »²⁶⁷ l'utilisateur touchait dans l'écran, ainsi que de la délicatesse et de l'effleurement. Cette « finesse » des écrans est contre-intuitive (c'est le cas des boutons des bus désormais « tactiles », par exemple, que l'on aurait envie de presser). Elle est de l'ordre de l'enchantement et de la magie. **Les interfaces sont des espaces activables, mais presque sans action et sans « ressort » (dans tous les sens du terme).** C'est-à-dire que taper « pour de vrai » sur des objets pareils, vraiment taper, ne sert à rien. Débloquer une interface n'a rien de mécanique et l'utilisateur le sait. De même, un lave-linge se lance ou s'arrête par erreur, d'un effleurement accidentel de la cuisine. C'est un régime de fonctionnement où une classe d'objets

267. Cf. Chapitre 4.

dépend à un très haut point d'une matérialité spécifique. Cette base technique semblable à tous les écrans étend, en conséquence, considérablement l'objet « petit geste ».

En fait, le geste de tapotement, léger, ou des manières de se servir de ses doigts se sont complètement diffusés et sont entrés dans le répertoire corporel et cognitif des individus équipés de téléphones mobiles :

Mais ce qui est vrai c'est que ce changement de régime de matérialité appelle des recompositions nombreuses [...]. En place de matérialisation, il conviendrait de parler de tangibilité, car il est vrai que le fait de ne plus pouvoir toucher directement le document en tant qu'objet et le voir matérialisé sous forme de signe, d'icône, de représentation, change fondamentalement la donne (Cotte, 2007 : 2).

C'est comme si, en prenant l'habitude de digipuler un objet tactile, l'utilisateur avait développé un sens particulier du toucher. **S'habituer aux écrans a introduit une modalité sensorielle spécifique, celle de triturer des objets et des figures du bout du doigt pour les animer, et faire faire quelque chose à une machine.** En effet, le numérique et ses écrans dits tactiles ont habitué l'utilisateur à manipuler des objets sans vraiment les toucher, tout en conférant un pouvoir opératoire au doigt²⁶⁸. Les utiliser demande du « tact et du doigté »²⁶⁹. Le corps s'est habitué à avoir affaire à des surfaces lisses, opaques, attrayantes à activer. C'est le rapport à l'inanimé et au corps de l'être humain qui est modifié.

Ce fonctionnement repose sur la matérialité *hardware* de ces écrans (leur cadre matériel tangible), qui pour la plus grande partie relève de la technologie *multi-touch* déjà évoquée²⁷⁰ ; ainsi que sur des choix sémiotiques de construction et de scénarisation des interfaces au niveau du *software* (le niveau logiciel). **Tous ces écrans fonctionnent techniquement de la même façon (l'utilisateur doit les toucher pour les mettre en mouvement) et les interfaces ont des airs de famille, voire sont similaires.** L'utilisateur se sert des mêmes gestualités, dans des systèmes proches, visuellement et pragmatiquement, de ceux des *smartphones*. Ces choix s'expliquent par le principe des « compétences acquises » appliqué par les constructeurs d'interfaces. Selon ce principe, « l'action à accomplir est déléguée à la reconnaissance d'une sémiotique qui a déjà été apprise et reconnue par la manipulation des outils quotidiens » (Zinna, 2005 : 180). Non seulement les écrans ont la même matérialité technique, mais ils invitent en plus à un faire-faire qui tire parti des écrans qui les ont précédés²⁷¹. Les interfaces sont construites pour que l'utilisateur comprenne rapidement ce que Zinna appelle le « point d'intervention » (*ibid.* : 176.), c'est-à-dire la façon dont il aborde l'écran. Si les écrans se ressemblent, c'est d'une part parce qu'ils ont des constructeurs *hardware* et logiciels semblables, et de l'autre parce qu'un principe général de mimétisme guide leur usabilité.

268. Il y a, rappelons-le, une dichotomie entre ce qui est touché et ce qui est manipulé : le doigt sur l'écran n'est pas source de savoir sur l'artefact.

269. Pour reprendre l'expression d'Astérix dans l'album *Le fils d'Astérix* (Uderzo, Tome 27, 1893).

270. Cf. **Chapitre 4**.

271. C'est ce principe qui guide les « bonnes pratiques », vues dans le **Chapitre 7**, imposant aux développeurs d'utiliser des gestes dits « standards ».

La gestualité spécifique des écrans tactiles permet, pour conclure, d'interroger ce que certains ont appelé « l'écranosphère » (Lipovestky et Serroi, 2007). Elle donne, avec une approche matérielle, les moyens de comprendre ce que les écrans, avec leurs gestes typiques, ont de commun, mais aussi de particulier dans l'environnement écranique et numérique au sein duquel l'utilisateur évolue. Ces écrans tactiles partagent tous le même régime de fonctionnement et ils imposent un certain régime du corps. Universels et singuliers, ils sont le lieu où se condense toute une idéologie de conception.

Des écrans qui reposent sur une matérialité spécifique : de la chair et de la viande en sémiologie

Au sujet du concept de « trace », Yves Jeanneret affirme que « considérer une trace, c'est y chercher le signe de quelque chose et souvent d'un autre être vivant » (Jeanneret, 2011 : 61). De là, les gestes des interfaces tactiles sont des productions porteuses de traces révélatrices des conditions de production d'un objet, au sens technique, social, politique et écologique.

La gestualité est finalement un moyen de déceler les traces des conditions de production d'un système technique et économique général. Il ressort, en creux de l'usage des écrans tactiles, une représentation du corps qui relève de la « viande » plutôt que de « chair ». La Figure 15, commentée dans la deuxième partie²⁷², fonctionne comme une métaphore du traitement de l'utilisateur par l'application Tinder, mais aussi à un second niveau où elle manifeste, malgré elle, la façon dont le design et les constructeurs de logiciels traitent le corps.

Le couple chair et viande, introduit par Gilles Deleuze, rend compte du traitement du corps par les écrans. Les propriétés qui leur sont associées sont différentes et les nuances sont importantes. Revenons d'abord à l'approche de Maurice Merleau-Ponty. Pour ce dernier, la « chair » est ce qui met en relation « ce que l'on nomme le psychique et le corporel » (Cotten, 2000). Ses travaux sur la pensée ont montré qu'elle émerge d'une chair mise en mouvement, affectée. L'individu pourrait s'attendre à ce que ce soit sur cette approche d'un corps mis en activité, en micromouvements, que s'appuie l'idéologie des écrans tactiles, donnés à manipuler et à interpréter. Pourtant, l'usage qui est fait du corps n'est pas tant un usage de « chair » que de « viande ». Plus précisément, il est ici question du concept de viande deleuzien forgé à partir de la peinture de Francis Bacon. De l'analyse de Deleuze, il ressort une approche de cette dernière comme souffrance, « l'idée de la sensation dans sa dimension négative, qui affecte en mal » (Girard, 2016). La viande s'oppose à la chair en ce qu'elle est dénuée de toute forme d'idée. Alors que la chair marque un basculement dans le proprement humain, vers l'interprétation, la viande, à l'inverse, renvoie à une animalité, voire une bestialité. **La sollicitation du corps au quotidien liée à l'omniprésence ou à la récurrence des écrans tend à interpeller le corps et à jouer avec sa mémoire, à l'objectiver dans sa matérialité, dans sa viande.** La sensibilité, qui traverse le régime de l'illusion et qui participe à l'objectivation du corps, est mobilisée dans sa dimension négative.

272. Cf. Chapitre 3.

Pour conclure, si le capitalisme affectif repose sur une idéologie de l'émotion, les gestes qui l'actualisent se caractérisent, paradoxalement, par une machinisation de l'humain, lui retirant peu à peu sa créativité, gommant ses particularités et limitant son agentivité. C'est un asservissement machinique. Avec ces procédures, il ne s'agit plus de « produire du sens, des interprétations, du discours, des représentations, à travers le langage [...], mais de produire des opérations, déclencher des actions, fonctionner, constituer les composantes d'inputs et d'outputs d'une machine sociale ou technologique » (Lazzarato, 2013, cité par Citton, 2012 : 70). Les logiques observées montrent que l'utilisateur est envisagé comme cet ensemble *d'inputs* et *d'outputs* émotionnels. La densité subjective de l'individu se trouve « aplatie » par sa mise en document. **Le corps, c'est de la viande en ce que les interfaces s'arrangent pour le réifier et le stimuler.** L'idéologie contemporaine des écrans est une pensée du corps dénué de ses capacités interprétatives et réduit à ses dimensions matérielles. L'écran porte cette pensée, car il porte les traces idéologiques de la conception. Et cette pensée est problématique en ce qu'elle touche aux modalités d'individuation de l'individu.

Pour l'anthropologue André Leroi-Gourhan, et à sa suite, pour certains philosophes comme Gilbert Simondon ou Bruno Latour, les êtres humains sont façonnés par les outils qu'ils fabriquent. La rencontre entre une technique, comme l'interface d'un dispositif numérique, et le corps de l'utilisateur, induit en cela un flou dans lequel techniques et individus se fabriquent mutuellement :

La mémoire de l'outil comporte une zone de flou nécessaire à son usage, zone d'imprécision, qui fonde sa fonction d'adaptabilité. L'outil n'est jamais « juste à la main », c'est à la main de se « faire à lui » au point parfois de se fondre en ses contours. (Souchier *et al.*, 2004 : 44)

Au contact des outils, et notamment les dispositifs mobiles, se réalisent des processus d'individuation. L'utilisateur digipulant son interface manipule bien des données encodées, actualise un geste opératoire, tout autant qu'il est marqué par ce geste. Il en porte, en quelque sorte, l'empreinte (Fontanille, 2003). Cette empreinte porte les traces des représentations pratiques du corps de l'individu ; quand bien même les concepteurs n'en auraient pas conscience.

Cette représentation du corps portant l'empreinte matérielle des conceptions est sensible dans les nombreux discours qui accusent les écrans tactiles contemporains de changements organiques concernant le corps. Par exemple, le nombre de tendinites du pouce aurait augmenté ces dernières années. Un lien direct est fait entre les problèmes affectant de nombreuses personnes aujourd'hui et leur usage excessif des écrans pour communiquer. Les extraits suivants rendent explicite cette représentation :

« La textonite ou tendinite du texto au pouce »²⁷³.
« **Le smartphone déforme nos mains et nos bras**

273. «La textonite ou tendinite du texto au pouce», par Dr Patrick Bacquaert, dernière révision le 26/08/2020 (<https://www.irbms.com/tendinite-texto/> — Consulté le 17/01/2023).

Les téléphones portables sont en train de modifier nos mains et provoquent des tendinites et inflammations dans le bras ou les doigts »²⁷⁴.

« Quels sont les dangers méconnus du smartphone ?

La textonite : quand le pouce dit stop » !²⁷⁵

« Comment les smartphones transforment nos mains

On nous le répète : le temps passé devant les écrans, notamment de téléphone, serait mauvais pour les yeux ou le sommeil. Mais on oublie que les smartphones peuvent aussi modifier nos mains »²⁷⁶.

L'idée que les écrans sont néfastes pour le corps a fait son chemin. Régulièrement, de nouvelles études rendent publics les problèmes supposés réels qu'ils occasionnent sur le développement cognitif et les enjeux concrets de leur exposition. C'est devenu une idée reçue, que les usagers reprennent au fil des échanges sociaux. Cette idée a été acceptée comme effet secondaire de leur nécessité au quotidien. « On ne peut plus s'en passer », qui est une expression commune à leur sujet, contient l'idée que les individus doivent désormais faire avec cette puissance opératoire de l'écran sur le corps. Il est directement incriminé et condamné, pour autant, s'en séparer ne semble pas concevable pour une majorité d'utilisateurs. C'est un paradoxe.

Le problème d'une approche du corps humain comme d'un morceau de viande réside dans une pensée de l'écran restreinte à ses dimensions charnelles et dans des processus d'individuation soumis aux conceptions matérialistes des industries de l'écran. D'un côté, le corps est simplifié, maltraité, subordonné à l'écran, de l'autre, il est définitivement changé par la fréquentation, au quotidien, de ces objets. Après avoir étudié l'intérêt des « petits gestes » pour comprendre le système sémio-industriel global qu'il incarne, analysons la vie des « petits gestes » pour observer leurs traces dans le registre culturel.

2. Avec les « petits gestes », une culture numérique se diffuse

Pour comprendre en quoi les « petits gestes » concourent au phénomène numérique, observons leurs circulations dans le social. Ces formes sémiotiques engagent une culture. Il y a une « vie des [petites] formes » (Focillon, 2013, retravaillé par Esquenazi, 2016) et, avec elle, des « petits gestes ». Dans cette circulation des formes, ces artefacts technosémiotiques font du numérique une culture ordinaire. Plus particulièrement, la production de *mèmes* autour des gestes de l'interface participe d'une diffusion discrète des « petites formes » dans l'espace public. Cette production n'est pas neutre. Enfin, actualiser les « petits gestes », c'est contribuer pleinement à la naturalisation du numérique comme pratique, comme habitude et comme mœurs. La culture numérique est, dans ce

274. « Le smartphone déforme nos mains et nos bras », par cht, publié le 28/08/2018 (<https://www.lematin.ch/story/le-smartphone-deforme-nos-mains-et-nos-bras-297053107622> — Consulté le 02/01/2022).

275. « Quels sont les dangers méconnus du smartphone ? », par Dora Laty, publié le 14/01/2019 (<https://www.doctissimo.fr/sante/diaporamas/15-dangers-sante-smartphone/smartphone-danger-textonite> — Consulté le 02/01/2022).

276. « Comment les smartphones transforment nos mains », par Daphné Lepertois, publié le 27/08/2018 (<https://www.slate.fr/story/166265/sante-smartphone-mains-transformation-doigts-nerfs-tendinite> — Consulté le 17/01/2023).

développement, un cadre, mais aussi un objet d'étude. Nous apporterons des éléments de compréhension à la façon dont elle se constitue.

Des « petits gestes » et des *mèmes*

Un premier phénomène permet d'étendre le champ de circulation des « petits gestes » : c'est celui de la création de *mèmes* dont ils sont le sujet. Ils sont employés au sein de productions typiques du web et d'Internet. Ils manifestent une autonomie de certains « petits gestes » qui sont désormais des phénomènes culturels au sein d'une certaine du numérique.

Dans l'ouvrage collectif *Comprendre la culture numérique*, les deux coordinateurs introduisent, à partir des travaux de Milad Douhi sur la culture numérique, l'idée qu'une culture numérique se diffuse, et est même déjà là. C'est un constat :

Cette culture numérique englobe aussi bien les pratiques créatives des utilisateurs — à travers leurs aspirations continues à vouloir augmenter leur possibilité d'agir et de s'exprimer — que les nouvelles formes d'agencement et de participation politique, sociale et économique proposées par les organisations (entreprises, institutions, médias). L'ensemble de ces activités permet la captation et la monétisation par les marchés, de sources, de données, d'algorithmes issus des activités des utilisateurs et des sociétés (Escande-Gauquié et Naivin, 2019 : 6).

Pour introduire les différentes notions présentées, qui incluent des objets autant disparates que le *hashtag* et les algorithmes, les chercheurs définissent la culture comme la cristallisation de pratiques. Le terme recouvre les usages, les imaginaires, les stratégies, et les enjeux de captation de données. Camille Alloing étudie, dans cet ouvrage, comme objets de cette culture, le *scroll* et le *swipe*. Ces deux gestes typiques des écrans tactiles la manifestent :

Un simple geste ordinaire, et auquel nous ne faisons surement pas ou plus attention, fait ainsi écho à un ensemble de tactiques et de stratégies. Des tactiques développées par les usagers pour tromper l'ennui, rythmer leur navigation, se laisser affecter ou non en fonction des contextes, des pratiques et des usages, mais aussi des possibilités offertes par les interfaces. Des stratégies mises en place par les concepteurs des plateformes et applications afin de quantifier l'attention, puis mettre en mouvement les contenus comme les affects des usagers dans une optique de capitalisation attentionnelle et in fine financière (Alloing, 2019 : 169).

Pour Camille Alloing, le *swipe* et le *scroll* sont des objets « parfaits » de la culture numérique en ce qu'ils en couvrent les différentes dimensions. En tant que gestes, ils y participent. **Ils la donnent à vivre et induisent des manières d'être qui dépassent le cadre des pratiques et des tactiques.**

En outre, une culture des « petits gestes » existe, mais celle-ci est trompeuse. L'utilisateur, ou l'individu, croit les connaître, parce qu'il les a nommés et a l'impression de se les être appropriés. Mais il continue d'ignorer leurs enjeux et fonctionnements techniques. Certaines expressions, qui renvoient à une culture des gestes, soulignent en effet une compréhension de l'utilisateur que quelque chose se passe dans la pratique gestuelle, bien qu'elle peine à les désigner autrement — la langue

bute sur les mots. Cela, parce que le seul mode de donation est marqué par cette énonciation industrielle distribuée entre concepteurs et usagers des technologies²⁷⁷. **Ces circulations les font passer de formes informationnelles du numérique à formes culturelles spécifiques.** Un certain nombre de « petites formes » sémiotiques et linguistiques circulent en effet d'un espace numérique à un espace physique, marchand, culturel et engageant des transformations. Certaines « petite formes » circulent tant qu'elles finissent par faire culture en soi, par condenser des pratiques et des imaginaires. C'est le cas de deux formes, le *swipe* de Tinder et le « *scroll* infini ».

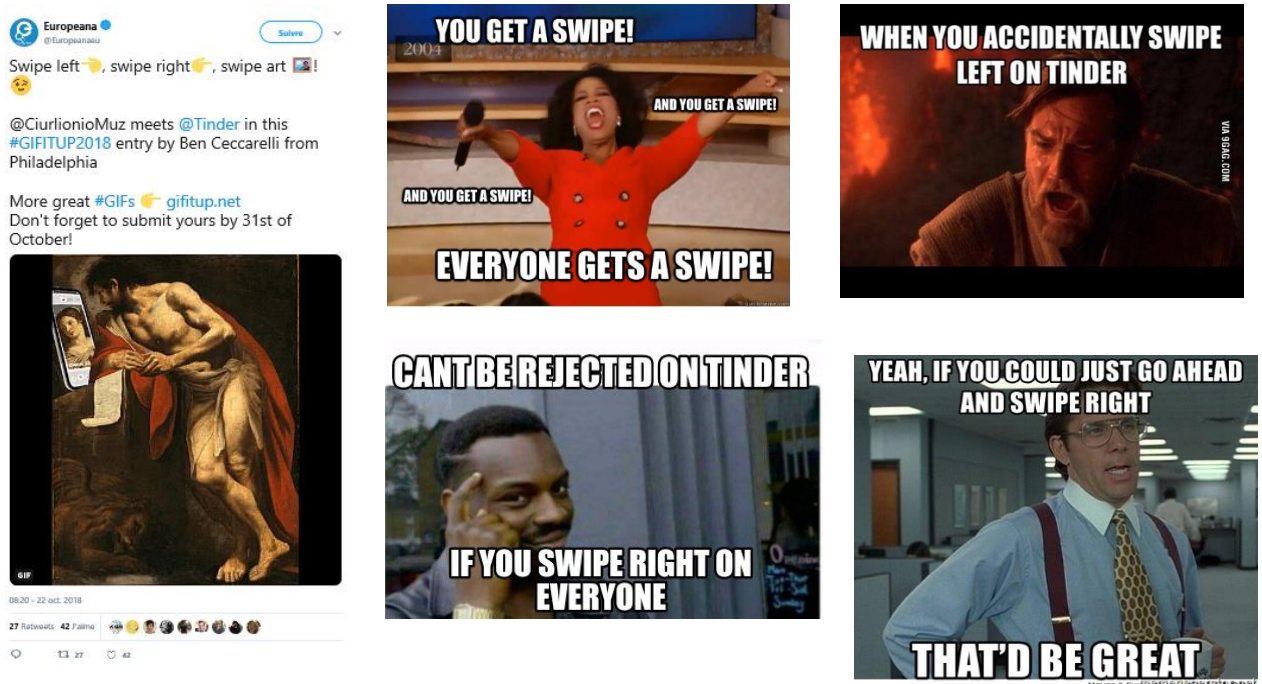


Figure 70. Echantillons de mème du *swipe* de Tinder

Le questionnement commencé par Camille Alloing peut être poursuivi par une mise en culture en apparence plus douce, indolore et plus profondément ancrée dans le social. Cette circulation se fait via des formes sémiotiques précises, qui circulent dans les productions discursives sur Internet, les *mèmes*. Certains « petits gestes » circulent au-delà des écrans et au sein des productions culturelles des réseaux, sous la forme de *mèmes*²⁷⁸, images satiriques ou humoristiques typiques de la culture de l'Internet²⁷⁹. La Figure 70 présente un échantillon de mèmes circulant au sujet du *swipe* de Tinder. Ces représentations font référence à des expériences, supposées réelles et partagées, du « petit geste » de l'application. Elles renvoient à des pratiques de distribution facile de « *likes* » afin

277. On doit à Yves Jeanneret cette remarque lors de notre soutenance de Master Recherche (2016).

278. Cf. **Annexe 33**.

279. « Concrètement, un mème circule sous une forme relativement simple, alliant un texte bref et riche en références symboliques transmissibles, avec une image liée à un phénomène culturel ou d'actualité, ce qui permet un phénomène de sémosis rapide, percutant et immédiatement reproductible chez les initiés, lui assurant ainsi une diffusion dynamique, jusqu'à ce que le phénomène s'éteigne de lui-même » (Wagener, 2020).

de s'assurer des chances de réciprocité ; à des erreurs dues à une lecture trop rapide des profils ; ou à la peur de se sentir rejeté. **Tous ces *mêmes* manifestent l'ordinarisation et une certaine culture du « petit geste » de l'application.** Pris dans cet objet typique de la culture numérique (le *mème*), le geste est légitimé comme artefact culturel numérique. L'emboîtement culturel par les internautes, à l'origine de ces contenus, manifeste, autant qu'il soutient, la culturalisation du « petit geste » de Tinder.

Le « petit geste » dit de « *scroll infini* » s'impose également comme forme culturelle. Ce syntagme désigne moins une application en particulier qu'un design d'interaction passant pour permettre un engagement des usagers. Ce serait une méthode d'*UX Design* mobilisant un effort moindre de l'utilisateur et permettant sa captation. Le contenu passerait pour n'avoir pas de fin. De nombreux discours entourent ce syntagme : des discours spécialisés, critiques ou admiratifs, ainsi que des croyances. Ce « *scroll infini* » est également l'objet d'un processus de création de *mèmes* : il se diffuse et cette transformation manifeste sa culturalisation comme artefact à part du numérique dont il incarne certaines manières de faire. Dans la Figure 71, on voit que, là encore, le geste de « *scroll infini* », sans s'appliquer strictement à une interface en particulier, renvoie à des expériences, positives ou négatives, communes. La procédure de glisser longtemps le pouce ou l'index sur un écran, sans arriver au bout d'une liste passant de la sorte pour infinie, est transformée, par ces productions, en artefact culturel, typique d'une culture du design et de l'usage.



Figure 71. Echantillons de *mèmes* du « *scroll infini* »

Une troisième pratique de l'écran, qui désigne cette fois un ensemble de gestes, est également comparable dans ses circulations : il s'agit des pratiques dites de *stalking*. Ces manières d'utiliser des réseaux sociaux désignent des tactiques d'espionnage ou d'observation par des particuliers, d'autres internautes. Elles recouvrent des ensembles de « petits gestes » réalisés dans un but de surveillance d'autrui (navigation, suivi de liens hypertextes, partages de contenus, captures d'écran qui se ritualisent au fil des navigations et des échanges). Elles recouvrent une pluralité de gestes d'écrans liés à des enjeux de surveillance, qu'il s'agisse d'un seul ou d'un ensemble de gestes. Ceux-ci engagent une manipulation de l'interface au service d'un projet de captation ou d'enregistrement de quelque chose (un contenu, un souvenir, des traces numériques, etc.). Ces modalités de contrôle se donnent à voir sous la forme d'un protocole gestuel à opérer sur l'écran, à sa surface ou sur ses côtés, c'est-à-dire en appuyant sur des formes technosémiotiques prévues à cet égard. La

surveillance est une thématique importante de la culture numérique contemporaine et se retrouve également dans des *mèmes* circulants. Ces représentations renvoient également à des expériences communes de surveillance d'autrui. Ces contenus créés par les usagers manifestent, autant qu'ils soutiennent, la culturalisation des pratiques de surveillance. Les mèmes présentés dans la Figure 72 évoquent tous certaines pratiques routinières, frénétiques, émotionnelles du *stalking*, ainsi que des stratégies d'optimisation de recherche. Elles insistent sur un plaisir sémiotique à transformer les traces des internautes en indices de leur vie et à s'autoproclamer espion certifié sur Internet. **Cette mise en culture des « petits gestes » participe à faire du numérique une culture, si bien qu'ils structurent des façons de penser et diffusent le « capitalisme surveillant » (Aïm, 2020).**



Figure 72. Échantillons de mèmes sur le *stalking*

Le *mème* fonctionne donc comme écran performatif de la culturalisation des « petits gestes ». Rappelons que l'objet est « typique de la culture numérique contemporaine » (Jost, 2022 : 11). Cette circulation atteste de l'autonomie linguistique et sémantique de certains gestes des interfaces. Les *mèmes* se définissent comme le « partage d'un univers commun de sens et ils peuvent être compris comme “objets” sémantiques partageables, partagés et “symptomatiques” d'une culture » (Bonenfant, 2014). **Ces productions attestent d'un répertoire formel, linguistique, d'expériences de ces « gestes ».** Elles témoignent de leur force de popularisation et d'un imaginaire commun auquel ils renvoient.

Albin Wagener, qui a publié un ouvrage consacré à l'analyse des *mèmes* (2022), précise que « personne ne sait exactement pourquoi les *mèmes* sur Internet ont été appelés *mèmes* par les internautes qui ont commencé à les créer » (6). Ici, l'objet médiatique retrouve la définition originare du concept, dans le sens où il participe de la transmission de certaines manières de digipuler l'écran :

Cette dénomination trouve ses origines dans la théorie contestée de Richard Dawkins qui propose en 1976, dans son ouvrage *The Selfish Gene*, de conceptualiser une théorie qui ferait état de la reproduction et de la transmission de comportements culturels entre les individus (5).

Ils renvoient plus ou moins à des idées similaires. Ceux autour du *swipe* de Tinder évoquent certaines pratiques routinières, frénétiques, émotionnelles de Tinder, ainsi que des stratégies d'optimisation

de l'algorithme. De même, les *mèmes* du « *scroll* infini » renvoie à la fois au fait qu'ils sont omniprésents, que les écrans proposent systématiquement cette modalité de gestion, mais aussi à l'énerverment qu'il peut susciter. Enfin, les *mèmes* des pratiques de *stalking* renvoient à un certain savoir-faire, savoir naviguer, savoir interpréter, comme à une jubilation d'avoir réussi à reconstituer ce que l'on peut supposer être la vie d'une personne. Ces objets condensent des comportements et du sens commun sur ces gestes, tout en les naturalisant.

Pour conclure, le *swipe*, comme le « *scroll* infini », sont entrés dans notre « mémoire sociale des formes » (Jeanneret, 2007 : 94). Certains deviennent structurants de la culture numérique. Ces gestes et de ces « petites formes » ont une certaine autonomie. Ils font eux-mêmes culture, au sein de la culture numérique.

La vie des « petits gestes » ou la mise en culture visuelle de certaines « petites formes »

Un second phénomène, plus discret, concerne la vie des « petites formes » (Candel *et al.*, 2012) sémiotiques composant les « petits gestes ». Certaines sont thématiques par les producteurs de représentations, et entrent peu à peu dans la culture visuelle contemporaine. Pour Jean-Pierre Esquenazi, qui s'appuie sur l'historien de l'art Henri Focillon, les formes ont une vie :

Je crois qu'il y a une vie des formes, à côté des vies technologiques. Aussi ne vivons-nous pas seulement parmi les écrans, nous vivons également au milieu de formes. Les unes et les autres ne sont pas séparables d'agencements sociaux et machiniques, à l'intérieur desquels elles prennent sens. Cependant, il est vrai qu'il y a une histoire des formes et une histoire des technologies, qui, sans être indépendantes des autres sortes d'histoire, ont des propriétés propres. Notamment, les formes sont douées d'une sorte de rémanence qui leur permet de s'adapter ou de s'accoutumer à de nouveaux contextes sociaux, économiques, de façon inattendue (Esquenazi, 2016 : 136-137).

Cette vie des formes implique leur circulation et leur autonomisation, ainsi que d'éventuelles transformations. Esquenazi déplace la notion dans le champ de la production culturelle audiovisuelle pour étudier les productions médiatiques au prisme des formes qui les composent. Liant histoire des formes et histoire des techniques, il renforce, avec une approche iconique et matérialiste, le concept de « trivialité » d'Yves Jeanneret. Certains motifs circulent à travers les interfaces et en dehors. Il y a une autonomie des « petites formes » sémiotiques et la culture visuelle contemporaine s'est enrichie de certains petits motifs récurrents.

Les interfaces numériques sont traversées de formes sémiotiques dont l'une des propriétés est de participer à leur « standardisation » (Candel *et al.*, 2012). **C'est le propre des « petites formes » que de circuler d'écran en écran et d'assurer une stabilité sémiotique entre elles.** Certaines ont rejoint la culture visuelle contemporaine. C'est le cas du *like*, comme pouce levé dans Facebook ou comme croix et cœur (signe validé) dans Tinder. Sa circulation s'opère à plusieurs niveaux : celui, communicationnel, des productions médiatiques des marques ; celui, artistique, de la critique des écrans en général ; celui, bricolé, des usagers ; et celui, axiologique, de ce qui se fait, ou de ce

qui ne se fait pas²⁸⁰. La typologie suivante des recirculations des « petits gestes » dans les créations sociales montre la complexité matérielle des formes de cette culturalisation des « petits gestes », comment elle s'opère et ce qu'elle fabrique comme artefact culturel.

Les discours marchands se réapproprient, pour commencer, la « petite forme » typique du *like*, dans ses dimensions iconiques ou linguistiques. **Investies d'intérêts stratégiques, les formes sémiotiques des écrans entrent dans la culture par le biais de ce type de productions médiatiques qui leur donnent un espace de visibilité et une légitimité à exister en tant que forme autonome.** Ces publicités font précisément référence au *like* des réseaux sociaux.



Figure 73. Circulations du like de Facebook dans les productions médiatiques des marques

La première publicité, pour Domino's Pizza, utilise strictement la « petite forme » de Facebook avec un pouce levé (telle qu'elle a été employée par l'interface pendant un certain temps). Le référent du *like*, au sens sémiotique, est l'action à réaliser sur la plateforme : en échange d'une déclaration d'intérêt en ligne, l'utilisateur se voit offrir un produit Domino's Pizza. La pictogrammisation du *like* dans la seconde image est un peu différente. Une liberté a été prise avec le modèle initial de Facebook. Le titre de l'émission (« Like et dislike »), cependant, appuie la signification par référence au champ linguistique de Facebook. Le linguistique redouble donc le signifiant iconique stylisé, toutefois, le référent dans le réel n'est pas une activité à faire par l'utilisateur. Le *like* s'autonomise, dans ce contexte, en partie de la plateforme dite sociale. Dans la troisième image, les réseaux sociaux Facebook ou Instagram sont fortement suggérés : la jeune fille dessine un cadre avec ses mains (rendant présent l'écran) et le hashtag « Sansfiltre » renforce encore ce sens. L'autonomie des « petites formes » est ici plus grande, puisqu'il y a ici une absence de référents iconique aux formes des réseaux.

En analyse de la publicité, plusieurs auteurs se sont intéressés à la façon dont les productions discursives des marques agissent en mobilisant des éléments de la mémoire collective :

280. Cf. Annexe 34.

Chapitre 9

À travers un jeu subtil de réappropriations et de réélaborations [...] afin d'activer les souvenirs des individus visés (Fantin, 2015) et pour rappeler des expériences de consommation qu'ils auraient vécues (Grandi, 2007) (de Iulio et Vinti, 2018 : 11).

Les publicités de la Figure 73 ne font pas qu'un réemploi d'images du passé, mais reproduisent et détournent de formes médiatiques contemporaines avec une visée équivalente. Elles cherchent à activer des manières de faire, des manières d'être ainsi qu'une connivence entre marques et usagers. De cette façon, les marques affirment connaître leurs publics et cherchent à établir un état d'esprit, voire un engagement en ligne (pour Domino's Pizza), mais aussi une attente et un lien affectif avec eux. Ce réemploi n'est pas neutre : il manifeste, tout en soutenant ce même phénomène, que le terme « *like* » est naturalisé, manié comme un verbe et introduit dans l'espace public.

Un autre discours s'est emparé du *like* de Facebook, avec pour visée principale de faire la critique de tout le système médiatique industriel²⁸¹. Dans ces productions artistiques, le *like* comme « petite forme » activable est métonymique du réseau en général, et vaut la plupart du temps pour les autres réseaux sociaux.

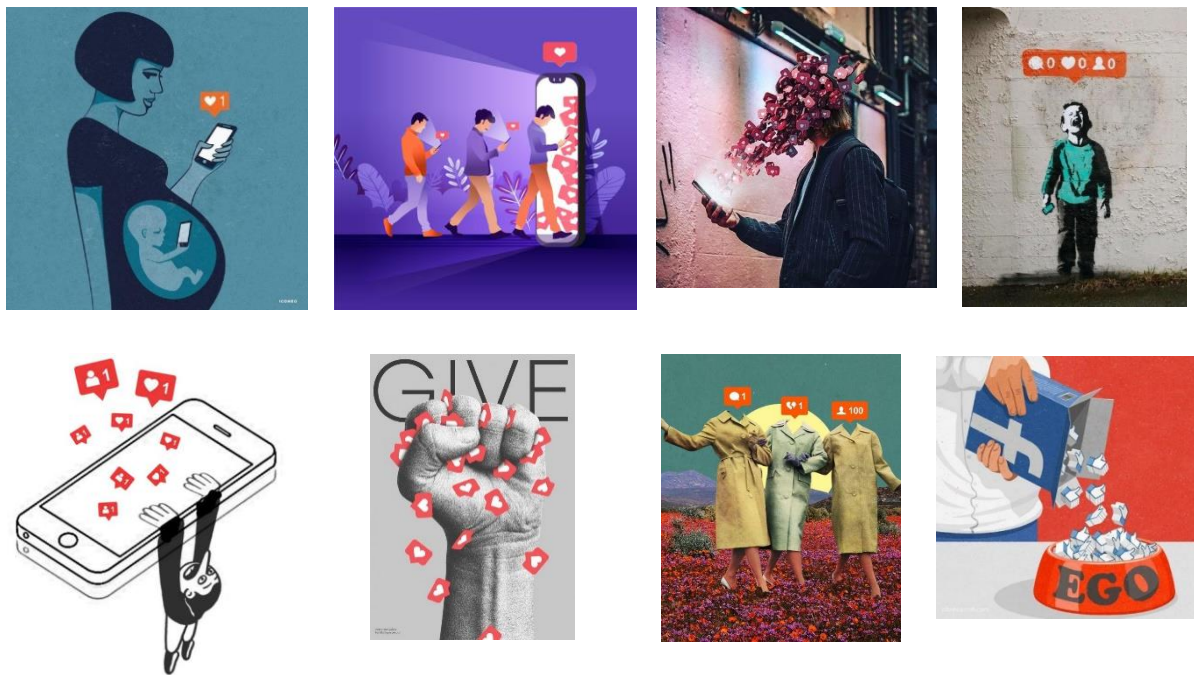


Figure 74. Circulations du like de Facebook dans les productions artistiques et critiques

Ici, la « petite forme » de *like* de Facebook ou d'Instagram est réemployée dans le régime de la satire pour dénoncer les effets supposés néfastes de ces réseaux sur les subjectivités, sur les rapports à soi des individus, ou encore sur leur relation au monde et aux autres. La figure en ouverture de ce

281. Cf. **Annexe 29**.

chapitre fait partie de ce même corpus. Ces illustrations critiquent des usagers entièrement tournés vers la recherche de *likes*, inscrite dans un régime d'accumulation. Cette reprise de ces « petites formes » typiques du web opère un basculement en comparaison des processus de productions de *mèmes*. Ces dernières concernent un nombre réduit d'internautes puisqu'ils demeurent propres à certains groupes, tandis que ces illustrations ont une force de circulation plus large. Les occurrences et représentations de « petits gestes » dans le domaine de l'art visuel sont la manifestation de leur circulation au-delà des communautés du web. **Les « petites formes » sont un motif récurrent des écrans, mais aussi désormais un motif en soi, artistique et esthétique, qui incarne des manières de faire et des manières d'être et, *in fine*, un système global.** Il est, dans ces discours, métonymique des industries du numérique, et porte toute la charge critique des producteurs de ces œuvres.

Dans un autre registre, il existe des bricolages, par les individus, de cette « petite forme » et du geste qui l'accompagne. Le « petit geste » de *liker* se détache alors tout à fait du contexte des réseaux sociaux et est utilisé comme symbole quasiment autonome. C'est par exemple le cas dans les deux photographies médiatiques ci-dessous (Figure 75), où il est utilisé pour signifier le rejet d'un gouvernement politique lors d'une manifestation ou comme outil de vote « à main levée », à « pouce levé », dans une assemblée. La présence du réseau social est en creux, mais ce n'est pas tant le contexte numérique qui importe, que l'usage communicationnel et expressif qui est fait de cette « petite forme » (il n'est plus le référent du signe). Le support papier appelle un commentaire : ces discours, qui mobilisent une « petite forme » typique de l'écran et des réseaux sociaux, se l'approprient par le dessin pour reprendre les valeurs et les significations qui leur sont associées. Ce passage au papier recharge cette forme en valeur scripturaire et sémiotique. Il y a un investissement nouveau en signification, ce qui renforce la polychrésie²⁸² de cette « petite forme » qui peut supporter des faits de communication et des stratégies toujours plus diverses.



Figure 75. Des bricolages scripturaire autour du like

Ce bricolage sémiotique, qui s'inscrit plus largement dans une circulation discrète des « petits gestes », mène au constat de changements iconographiques des façons de signifier une

282. Cf. Chapitre 1.

axiologie pragmatique concernant le faire/ne pas faire. **De plus en plus, les formes de pouces levés ou baissés, ou de cœur et de croix, sont en effet utilisées pour signifier plus largement l'interdiction ou la validation.** Par exemple, une recherche Google Images de la formule « *Do/Don't* » manifeste l'iconicité forte des « petites formes » de Tinder. Ces résultats rendent compte, côte à côte, d'un même univers esthétique, avec les mêmes codes de couleurs : la croix et le rond. Tinder a repris ces codifications conventionnelles reçues, du oui et du non, du permis et de l'interdit, du favorable et du défavorable, et a participé à leur transformation : il les a définitivement marquées. De cette façon, l'application fait partie du monde et de sa réalité culturelle et visuelle.

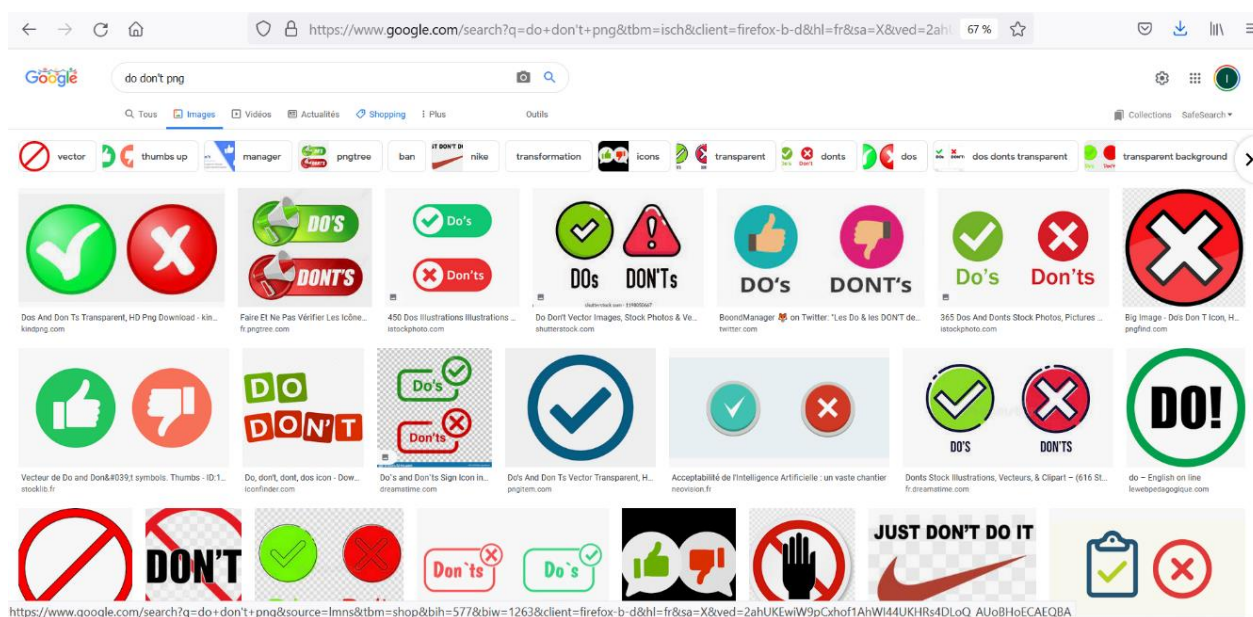


Figure 76. Une nouvelle culture visuelle du faire/ne pas faire
Recherche réalisée le 10/02/2021.

Cette entrée des formes typiques dans la culture visuelle manifeste la circulation vive de certaines « petites formes » qui l'augmentent et l'enrichissent. La symbolique n'est pas fixée, elle évolue et ces formes typiques se sont fait une place dans l'étendue des formes visuelles contemporaines. Il est possible, désormais, de les croiser dans des textes à visée réglementaire, comme c'est le cas sur cette affiche aperçue au CELSA au moment de la publication des mesures barrières (Figure 77).

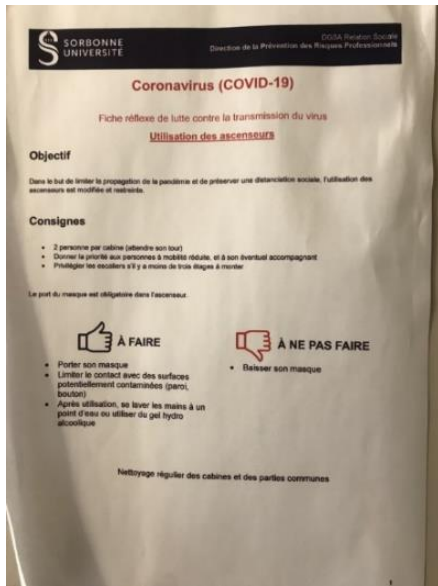


Figure 77. Feuille affichée au CELSA qui utilise le like
Photo prise en janvier 2022.

Le succès et la circulation de ces « petites formes » s’expliquent par le fait qu’elles sont créées à partir d’un répertoire iconique partagé (pour être comprises rapidement, elles prennent souvent appui sur une iconographie existante) et métaphorique. Ces processus de réutilisation, qui passent par de multiples recontextualisations d’artefacts médiatiques, changent leur statut. Elles se détachent de leur typicité numérique et connaissent une forme de permanence culturelle et visuelle. Dans ce contexte, la culture numérique peut être définie comme manière d’être.

La performance d'une culture numérique, un *faire-être*

Pour plusieurs auteurs en SIC, le numérique est synonyme de « révolution culturelle » (Rieffel, 2014). Les modalités gestuelles et technosémiotiques permettent alors de penser précisément cette révolution : les actualiser, c’est s’engager dans un faire-être derrière lequel toute la culture numérique se déploie. Ils justifient de passer de la culture comme ensemble d’objets composites à la culture comme *style*²⁸³. C’est-à-dire comme transmission, apprentissage et manière d’être.

Les SIC ont depuis longtemps travaillé le numérique par le prisme de la « culture ». **Elles proposent de l’interroger à travers des objets, des pratiques et des manières de faire.** Deux approches postulent précisément une centralité des artefacts dans sa constitution et son élaboration. Remy Rieffel, dans *Révolution numérique, révolution culturelle ?* (2014) explique faire le point sur « l’influence du numérique sur les individus » (16) :

283. Ce point sera plus finement abordé dans la quatrième partie.

On a donc choisi de se pencher prioritairement sur l'influence des technologies numériques sur la culture, entendue ici comme un système de valeurs et de représentations, mais aussi un ensemble de productions, de pratiques intellectuelles et artistiques qui caractérisent une société donnée (17).

Cette approche pourrait être qualifiée d'évolutionniste, au sens où elle envisage la culture comme typique d'une société et plastique aux artefacts qui la composent. Dominique Cardon, dans *Culture numérique* (2019), passe, lui, du paradigme de l'influence à celui des effets. Il cherche à synthétiser « la somme des conséquences qu'exerce sur nos sociétés la généralisation des techniques de l'informatique » (18). Pour ces deux chercheurs, la culture numérique se caractérise par certains objets, qui eux-mêmes véhiculent certaines pratiques, certains imaginaires et certaines manières de produire.

Plus particulièrement, la culture peut être considérée comme un apprentissage des modèles de conduites typiques qu'intègre l'individu et qui lui permettent de s'insérer dans une communauté. Ainsi, le frottement d'un sujet à la matière et son appropriation des artefacts sont fondamentaux dans le développement d'un groupe et d'un être humain. Avec les « petits gestes », la culture numérique se banalise au fil des usages et des circulations, et ce faisant, s'incorpore. Elle est en effet vue comme un apprentissage des modèles de conduites typiques qu'absorbe l'individu dès l'enfance et qui lui permet de s'intégrer dans une communauté. La théorie de l'activité ou l'anthropologie de la culture matérielle posent ainsi le lien entre artefacts et culture :

La confrontation à l'environnement matériel, l'appropriation des objets, ses transformations, sont facteurs d'identité au même titre que l'appartenance religieuse ou sociale. La confrontation à la matière [...] et son appropriation sont des éléments primordiaux de construction du sujet et du groupe. L'observation du geste et des objets se situe donc à la charnière des théories sociologiques qui mettent l'accent sur l'appartenance socioculturelle et des théories psychologiques, psychanalytiques, neuropsychiatriques, etc., et qui s'intéressent à la construction du sujet (Warnier et Julien, 1999 : 12).

Ce lien repose sur le constat qu'« en adoptant les artefacts fournis par leurs cultures, les êtres humains adoptent simultanément les ressources symboliques que ceux-ci incarnent [Cole, 1999, 90] » (Roda, 2014 : 183). **De là, nous pouvons affirmer que la performance gestuelle participe de l'incorporation d'un écosystème d'objets spécifique, les interfaces « tactiles »..** De cette façon, le capitalisme des plateformes s'insinue au plus près de l'intimité des individus.

Cela conduit à envisager la culture comme « transmission » :

Il se trouve que la culture peut se définir comme transmission et apprentissage. Transmission de valeurs, de choix et d'héritages. Et apprentissage de méthodes et de façons de faire et de penser. L'intersection des deux fait en quelque sorte la culture tout en la transformant (Doueïhi, Louzeau, 2017 : 12).

Ces gestes, effectivement, se transmettent entre concepteurs et entre concepteurs et utilisateurs, et avec eux leur façon de penser. **Performant les gestes, ils performant cette culture numérique.** La gestualité, adoptée et incorporée par l'usager, est un des moyens de transmission de la culture du design, des industries et du numérique. Rappelons la définition, par l'anthropologie de la

communication, de son objet : « La communication étant conçue comme “performance de la culture” et la culture, comme “tout ce qu’il faut savoir pour être membre” » (Lallemant et Winkin, 2015). Performant la gestualité typique des interfaces tactiles et des écrans, c’est toute une culture que l’usager actualise, à laquelle il consent, qu’il reconnaît et accepte dans sa chair, par son geste. Cette performance corporelle réactualise sans cesse cette culture, la confirme et la soutient.

Ces gestes et ces formes, inscrits dans une certaine mesure dans les « cadres sociaux de la mémoire » (Halbwachs, 1925), sont structurants de façons de penser. Par ceux-ci, qui condensent les choix opérés par les concepteurs, le capitalisme affectif informe les pratiques et se diffuse culturellement. **Des manières de faire et une certaine idée de la conception participent donc à informer la communication et la culture, une culture en action.** Nous verrons dans la dernière partie que le faire-être des « petits gestes » passe par la capacité de ces « petits gestes » à enrôler l’usager. La culture comme transmission repose d’un côté sur la routinisation de certaines procédures gestuelles, sur le basculement dans l’action qu’elles engagent. De l’autre, elle relève de choix éditoriaux opérés par les concepteurs et de formes proposées à l’interprétation.

Pour conclure, ces formes de représentation et ces remises en circulations de formes visuelles confirment les propos, en esthétique des écrans, de Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmaso et Jacopo Bodini :

Même quand nous ne sommes pas en train d’utiliser des dispositifs ou des médias optiques, notre commerce avec eux ne cesse de déborder sur notre perception. Voir le monde, c’est toujours le voir à travers le prisme de notre histoire individuelle et collective, dont celle de nos expériences médiatiques. Par conséquent, de telles expériences contribuent à façonner notre approche sensible au monde ainsi qu’à constituer l’étoffe même de notre imaginaire. (Carbone *et al.*, 2016 : 7)

L’utilisateur vit dans un écosystème d’écrans et ceux-ci façonnent les manières d’être, à soi, aux autres et au monde. Imaginaire, perception, mémoire, sont informés par cette fréquentation des dispositifs. Les technologies nous ont « appris » (*ibid.* : 8) à voir et à vivre dans le monde, et aller à l’encontre de ce phénomène est impossible.

3. De l’évidence des « petits gestes »

Les « petits gestes » participent enfin à naturaliser le numérique, à l’établir définitivement comme milieu. Cette naturalisation passe par la mise en discours de sa matérialité et de ses gestes typiques. Ceux-ci sont pris dans un faisceau de discours et de croyances qui entrent en tension et qui manifestent que le numérique est en passe de toujours plus s’ordinariser. À y regarder de plus près, cette naturalisation passe par la mobilisation des attributs du corps « grâcieux » de l’usager. Ceci conduit, pour conclure, à travailler le concept d’« incorporation ».

De l'évidence des gestes à l'évidence du numérique

Les discours autour des interfaces tactiles sont marqués par une certaine évidence de la gestualité. Les critiques négatives, qui sont les discours les plus chargés, font en effet état d'une naturalisation de la gestualité, et induisent une évidence du numérique.

Les discours critiques ne visent pas les gestes, mais certaines propriétés du numérique. Ceux autour de l'« addiction au numérique » sont exemplaires de ce type de discours²⁸⁴. Il y a une supposée addiction aux écrans, et les médias sont les premiers à faire circuler cette idée qu'on ne pourrait s'empêcher de les utiliser, qu'ils auraient quelque chose de l'attraction immodérée. Cette addiction fait l'objet de différents types de discours, chargés en intérêts stratégiques et en préconceptions, qui produisent des effets antagoniques. Cette addiction est d'un genre particulier : elle n'est pas à prendre au sens clinique, mais selon une représentation sociale forte qui repose sur les capacités des écrans à capter et garder l'attention. Cette représentation se traduit par une autoreprésentation d'être sans cesse le téléphone à la main et, en contrepoint, une posture moralisante en jugement. Pour comprendre ce phénomène, rappelons les procédés sémio-techniques mis en œuvre par les praticiens du design pour générer des émotions et cet imaginaire de l'addiction. **Si l'addiction est construite par les discours, ce qui se joue, c'est une résignation à cette attraction mystique et fétichiste de l'écran.**

Certains discours avancent des arguments scientifiques et les écrans passent pour stimuler la production, dans le cerveau de dopamine, « l'hormone de la récompense », responsable d'une sensation de joie²⁸⁵. **Ces discours manifestent et permettent la naturalisation du numérique comme pratique routinière et inévitable.** Ils usent du registre de l'attachement, de la dépendance et de l'addiction dans les représentations sociales de l'application Tinder, d'Instagram ou de Twitter, et les utilisateurs se voient comme dépendants de ces objets et des affects qu'ils leur procurent. Si cette représentation est si forte, c'est parce que les applications mettent en œuvre une captation puissante de l'utilisateur. Finalement, le sentiment de dépendance exprimé par les utilisateurs est habilement alimenté par les applications qui jouent avec ingéniosité de leurs frustrations pour les inciter et « provoquer » (Candel, 2015) à la connexion et à rester sur les plateformes. Certains discours font, pour finir, dans une démarche réflexive, la critique des *smartphones* dans leur dimension anthropologique. Ceux-ci ne passent pas pour neutres et des effets psychocognitifs leur sont directement associés.

En fait, ce sont les effets des écrans qui sont critiqués, et moins les gestes qui sont déjà naturalisés. L'illusion d'une immédiateté et d'une « puissance d'agir proprement miraculeuse » (Citton, 2012 :

284. Cf. **Chapitre 6**.

285. Cf. **Annexe 23**. Par exemple : « Dopamine... de rien : comment les écrans captent l'attention (de nos enfants) », par Mon enfant et les écrans, publié le 27/04/2020 (<https://www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr/dopamine-de-rien-comment-les-ecrans-captent-lattention-de-nos-enfants/> — Consulté le 18/10/2022);

« Les écrans, une drogue plus dommageable qu'on le pense », par Cynthia Burnet, publié le 23/11/2018 (<https://www.noovomoi.ca/vivre/sante/article.ecrans-drogue-plus-dommageable-qu-on-pense.1.8576440.html> — Consulté le 18/10/2022);

« Les conséquences d'un usage excessif des écrans ? », Le bon usage des écrans, non daté (<https://weeeprep.org/addiction-aux-ecrans-comment-fonctionne-notre-cerveau/> — Consulté le 18/10/2022).

72) que ces gestes procureront favoriseraient leur naturalisation. L'utilisateur cherche rarement à savoir comment tout cela fonctionne, ce qui pourrait rompre le charme des pratiques. Au moment où il accepte d'utiliser l'interface, il accepte d'essayer d'adopter un point de vue, une façon de voir, de faire et de ressentir qu'il manifeste dans l'actualisation de chacun des gestes. **Ces gestes sont en fait devenus naturels, évidents, au sens physico-chimique.** Ils sont, en quelque sorte, une assomption psychosomatique, c'est-à-dire une hypothèse intégrée au niveau infracorporel par l'utilisateur. Cette assomption psychosomatique d'une naturalisation anthropologique des gestes des écrans est visible dans les représentations médiatiques de l'évolution de l'être humain (dans les représentations de la technologie comme prothèse). Un autre type de discours illustre cette acception psychico-chimique de l'écran : les propositions de fresques d'évolution de l'humain menant au *smartphone* (Figure 78). Ce type d'image, illustrations plus ou moins critiques, ancre l'idée que les gestes seraient désormais intégrés au répertoire gestuel. Ils sont naturalisés comme une co-évolution de l'être humain touchant au développement corporel.



Figure 78. Représentations de l'évolution espèce humaine menant au *smartphone*.

Dans ces deux illustrations, le téléphone portable et son écran tactile sont mis au même niveau que les outils techniques primitifs qui ont, selon Leroi-Gourhan, fait advenir l'être humain (comme le silex ou la lance). De la même façon que ces objets ont construit *l'anthropos*, les écrans tactiles passent, dans ce type de discours à portée critique, pour amener des modifications anthropologiques. C'est autant la posture de l'individu qui est mis en perspective de ces gestes (station debout, en position penchée sur l'écran ou face à lui, tenant à bout de bras une « perche à *selfie* »), que le style de l'humain, au sens propre. La silhouette de l'individu contemporain, la signature actuelle de l'homme, serait définitivement marquée par ces écrans. C'est ce qui permet d'affirmer qu'ils sont naturalisés, incorporés, acceptés comme hypothèse du biologique, du somatique, et du cognitif.

Ces deux exemples, manifestent que le social a déjà accepté cette culture numérique. Ce niveau de la critique suppose l'acceptation des écrans tactiles, de leurs croyances et de leurs imaginaires. Cette

évidence des « petits gestes » permet au numérique de se naturaliser. Ils passent pour quelque chose de biologique ou d'organique, tout en n'ayant rien de naturel.

Des gestes qui jouent sur le « sentiment gracieux » (Bergson)

Le concept de gestualité, parce qu'il touche à l'éthos, engage une part de mystère (comme le mouvement) et d'évidence, de naturel. Cela conduit à constater que les interfaces tactiles, avec leurs gestualités typiques, se naturalisent grâce à un certain type de sentiment esthétique, la grâce.

Suivant les travaux d'Henri Bergson (1881), la grâce d'un mouvement, d'une mélodie, ou ici, d'un « petit geste » engage un basculement dans quelque chose qui transcende le corps. La grâce est accompagnée de l'aisance, de la facilité et de la maîtrise²⁸⁶. Il y a en outre un rythme propre aux digipulations de l'écran. Cette importance du rythme est soulignée par le philosophe, pour qui ce dernier a une puissance d'embarquement dans l'action forte :

Le rythme nous amène à rentrer en plein dans le processus de création et manifestation du mouvement gracieux. Ainsi, il nous donne la sensation que c'est exactement notre même pensée et notre même volonté qui trouvent expression dans ce mouvement (Bergson, [1888] [1970], 2011 : 11)

C'est un constat général que les usagers manipulent avec une certaine cadence, une dextérité, les interfaces tactiles. Lorsque nous avons demandé aux usagers de mimer leurs pratiques de l'écran, ceux-ci ont simulé une danse précise des doigts autour d'un écran absent. Ils se sont mis en action dans une maîtrise rythmée, fluide et rapide, de « petits gestes » typiques. Reproduire, en rythme, une opération renforce l'impression de contrôle. Cela n'a rien de naturel et est programmé par la conception : les interfaces sont, nous l'avons souligné, travaillées finement par les concepteurs des dispositifs. Les écrans et les « petits gestes » sont encadrés par des normes techniques, sémiotiques, sociales et ont été développés en vue de coller parfaitement au corps. Ils sont façonnés pour être les plus faciles d'actualisation possible. Ils visent enfin à laisser penser à l'utilisateur qu'il a la main sur ce qu'il produit à l'écran. Ceci explique que les pratiques frénétiques de l'écran, de consultation ou d'échanges, passent pour naturels, agréables et pour donner une impression de toute-puissance.

286. Ce n'est d'abord, écrit-il, « que la perception d'une certaine aisance, d'une certaine facilité dans les mouvements extérieurs. Et comme les mouvements faciles sont ceux qui se préparent les uns les autres, nous finissons par trouver une aisance supérieure aux mouvements qui se faisaient prévoir, aux attitudes présentes où sont indiquées et comme préformées les attitudes à venir [...]. Si la grâce préfère les courbes aux lignes brisées, c'est que la ligne courbe change de direction à tout moment, mais que chaque direction nouvelle était indiquée dans celle qui la précédait ». La grâce ne se limite pas à une simple économie d'effort : on le voit « quand les mouvements gracieux obéissent à un rythme, et que la musique les accompagne. C'est que le rythme et la mesure, en nous permettant de prévoir encore mieux les mouvements de l'artiste, nous font croire cette fois que nous en sommes les maîtres. Comme nous devinons presque l'attitude qu'il va prendre, il paraît nous obéir quand il la prend en effet ; la régularité du rythme établit entre lui et nous une espèce de communication », à tel point que ce rythme est devenu « toute notre pensée et toute notre volonté », poursuit Bergson en évoquant le mouvement de la main que nous ne pouvons nous empêcher de faire si le rythme s'arrête un instant, comme si nous voulions le pousser pour qu'il se remette en marche. Bergson peut ainsi conclure : « il entrera donc dans le sentiment du gracieux une espèce de sympathie physique, et en analysant le charme de cette sympathie, vous verrez qu'elle vous plaît elle-même par son affinité avec la sympathie morale, dont elle vous suggère habilement l'idée » (Bergson, cité par Moreau, 2001).

Certaines interfaces se prêtent plus que d'autres à ce « ballet » gestuel, mais toutes l'induisent. C'est le cas du *swipe* de Tinder, qui cristallise cette capacité des « petits gestes » à entraîner un rythme pour l'utilisateur. Le geste s'appuie sur un mécanisme redoutablement efficace inhérent à la nature humaine, la loi du « balancement » : « l'homme est un animal [...] bilatéralement mimeur » (Jousse, 1969 : 206). L'anthropologue du geste a mis en évidence le fait que l'homme explore et organise le monde notamment en fonction de sa droite et de sa gauche. Du fait de cette structure bilatérale, il pense et agit en rythme. Comprenons que l'homme pense en termes de droite et de gauche et pense en même temps qu'il se « balance ». Ce qui fait du *swipe*, geste de balancement, un geste anthropologiquement, biologiquement, efficace. Ce « petit geste » tirerait son efficacité du fait qu'il engage à reproduire le mouvement de la pensée dans un rythme naturel.

Ce caractère gracieux du mouvement des interfaces a d'ailleurs tenté d'être saisi par l'art.

Dans son œuvre *What Shall We Do Next ?* Julien Prévieux fait le choix de représenter les gestes des interfaces tactiles par des danseurs réalisant un véritable ballet où l'écran a disparu. Pour accompagner la deuxième séquence, dans son portfolio, l'explication est précise : « La séquence 2 est un film réalisé avec six performeurs qui interprètent les diagrammes trouvés dans les brevets comme des partitions de danse. Prévieux s'approprie ces mouvements et les libère de leur fonction pratique par l'abstraction chorégraphique »²⁸⁷. Autrement dit, l'artiste a tenté de tirer l'essence du mouvement de manipulation de l'écran. Ce qui s'en rapprocherait serait pour lui la danse, c'est-à-dire la grâce mise en figure et en mouvement. Or, comme le rappelle Bergson, la grâce a quelque chose d'attirant, d'attractif, quelque chose d'irrésistible :

Nous croyons démêler dans tout ce qui est gracieux, en outre de la légèreté qui est signe de mobilité, l'indication d'un mouvement possible vers nous, l'indication d'une sympathie virtuelle ou même naissante. C'est cette sympathie mobile, toujours sur le point de se donner, qui est l'essence même de la grâce supérieure (Bergson, *op. cit.* 10).

C'est ce mouvement gracieux, conçu pour provoquer le sentiment esthétique de la grâce, qui engage l'utilisateur dans l'évidence de son activité. De ce point de vue, le processus de naturalisation passe par quelque chose qui se rapproche de la « manducation de la parole ». **Il n'y a pas « manducation » (Jousse, 1975), mais gestualisation de la parole.** En jouant le geste, c'est comme si les utilisateurs reprenaient la parole des concepteurs. Les écrans tactiles fonctionnent davantage sur la forme que sur le fond de son mode d'écriture. Or l'interactivité doit se comprendre comme une « interprétation actualisée dans un geste » (Jeanneret, cité par Zerbib, 2014 : 235). C'est l'endroit où le geste de l'utilisateur rejoint la parole du concepteur (*ibid.*).

L'attractivité du rythme et la puissance de la grâce participent à rendre évidents les « petits gestes ». C'est en quelque sorte au corps défendant de l'utilisateur que ces gestes se naturalisent. Arrêtons-nous, pour terminer, sur une notion que nous nous sommes pour le moment gardée d'employer, ou presque : celle « d'incorporation ».

287. « What shall we do next », Séquence #2, Julien Prévieux (https://www.previeux.net/fr/videos_WSWDNSeq2.html — Consulté le 12/10/2022).

Ce qu'incorporer veut dire

La notion d'incorporation est, somme toute, assez floue : où s'arrête le concept et où commence la métaphore ? En outre, elle n'est pas, pour le moment, accompagnée d'une définition formalisée en SIC.

Pour se doter d'un premier cadre conceptuel, partons de la lecture de *Ce qu'incorporer veut dire* (sous la direction de Sébastien Fleuriel, Jean-François Goubet, Stéfan Mierzekski et Manuel Shotté). L'ouvrage a pour ambition théorique de proposer un « horizon d'investigation permettant de mieux appréhender la façon dont le social habite les corps, s'incarne en eux ». À partir de différents contextes, les auteurs précisent et éclairent le concept d'incorporation. Ils explorent plus précisément deux axes qui permettent d'interroger les « petits gestes ». La notion d'incorporation se diffracte, pour commencer, en des usages multiples, mais renvoyant le plus souvent à la notion « d'imprégnation du dehors » et à « l'inscription du social dans les corps ». **L'incorporation, c'est une certaine manière du social « d'habiter les corps » :**

Non seulement les corps intègrent (au sens aussi bien actif que passif) des techniques, des usages, des seuils de sensibilité, des principes d'appréciation et de classement, des capacités d'adaptation, etc., caractéristiques de cultures somatiques différenciées (dont la normativité excède les grilles de lecture naturalistes), mais il n'est, en retour, pas de modalités de présence au monde et de connaissance du monde (les plus réflexives et mentalisées soient-elles) qui puisse s'affranchir de tout considérant pratique et qui n'engage le corps dans son organicité même (Fleuriel *et al.*, 2021 : 10).

Il y a une plasticité de l'individu à s'imprégner du dehors, à intégrer, dans son corps, des éléments extérieurs qui relèvent d'objets, de perceptions, de points de vue, de technologie de l'intellect. En outre, toute posture et toute perception du monde engage les corps dans leur principe de vie. L'engagement du corps dans l'activité induit sa transformation. Ce sont précisément des axes explorés par l'ouvrage et cette définition dresse précisément un champ d'interrogation heuristique pour comprendre ce qui se passe dans l'incorporation. Les deux renvoient à l'incorporation comme apprentissage de quelque chose qui vient du social et qui transforme la chair.

Ils explorent notamment la voie de l'apprentissage comme lié à une exposition régulière à quelque chose :

L'apprentissage requiert en premier lieu une présence au monde et à ses régularités, une relation, autrement dit, par laquelle l'exposition au monde et à ses sanctions en vient à se transmuter en connaissance (autant pratique que théorique) (*ibid.*).

Autrement dit, l'apprentissage passe par l'exposition régulière de l'individu qui, au contact de l'objet, s'imprègne de l'extérieur, de ses objets, de ses normes. Ce basculement entre l'exposition et la connaissance interroge quant à la nature de ce qui se joue : entre le biologique (comme deux cellules en osmose) et l'imitation du social. Ce sont, en tout cas, des rapports de pouvoir entre l'individu et le social. Ce rapport de pouvoir passe par le geste. : « c'est à partir du moment où l'anthropos a joué en lui le geste interactionnel qu'il a pu se dire le microcosme qui réverbère le

macrocosme » (Jousse, 1969. 58). Ainsi, le geste est central, car il instaure, dans l'individu, le monde extérieur. **C'est la médiation qui fait entrer, dans la chair, le monde du dehors.**

À la lumière de ces hypothèses, nous posons que l'apprentissage, ou l'incorporation, de la digipulation est un tissage de trois éléments : 1) la régularité de l'exposition, liée à la multiplicité des écrans dans le quotidien ; 2) la répétition du geste, qui finit par ne plus demander d'attention particulière, ou en tout cas, un effort cognitif important ; 3) la ressemblance forte entre les écrans, des airs de famille qui facilitent leur imprégnation. Ces derniers sont de plus en plus présents au quotidien, ce qui a favorisé l'incorporation, puisque l'utilisateur est plus souvent amené à les utiliser (selon l'anthropologie de Marcel Jousse, la répétition favorise l'apprentissage). Enfin, la ressemblance forte des écrans est liée à un monopole des constructeurs et des logiciels, qui régularisent le marché, mais aussi quantité de discours de « bonnes pratiques » et de *guidelines* qui favorisent ce mimétisme général entre les écrans.

Il est en cela faux de parler d'une influence mécanique du milieu : tout est stratégique. Les écrans et les « petits gestes » sont pensées et encadrés par des normes techniques, sémiotiques, sociales, des attentes et des enjeux²⁸⁸. **L'incorporation de la technique, dans le cadre des « petits gestes », doit se définir comme un processus violent, qui s'impose à l'individu dans le cadre d'un rapport de force normatif.** L'individu se voit imposer, comme les normes sociales chez Bourdieu, un système normatif qu'il fait sien du fait de la régularité et de la répétition²⁸⁹.

L'incorporation ne doit donc, en aucun cas, être pensée comme un processus « naturel » d'imprégnation de la technique (les usagers, avancent les termes d'intuitivité, d'habitude, tendent à décrire les écrans et leurs gestualités comme naturels). Nous avons montré, à partir de l'éclairage conceptuel des recherches contemporaines sur l'incorporation, que le processus par lequel l'utilisateur fait entrer dans sa chair les usages de l'écran, les normes techniques, sociales, symboliques, économiques ne sont pas une imprégnation souple. **Au contraire, ce processus a lieu entre les cadres de l'*habitus*, de la discipline, et de la transformation sur un plan organique de l'individu.**

Nous n'avons pas terminé. Poursuivons l'interrogation et questionnons ce qui a changé dans les façons effectives de voir le monde. Nous allons apporter, dans la suite de la thèse, des éléments de réponse plus fins aux phénomènes observés en adoptant une échelle micro sur le phénomène et en abordant « le petit geste » au niveau des transformations qu'ils engagent d'un point de vue

288. C'est ici que la question des cadres instituant et de l'infra-ordinaire (Souchier), rejoint les concepts d'*habitus* chez Bourdieu, d'imprégnation et de culturalisation.

289. « La sociologie de tradition dispositionnaliste insiste à plus d'un titre sur ce point. Par exemple, Pierre Bourdieu ne manque pas de comparer la formation des dispositions de l'*habitus* à une sorte d'entraînement où la répétition d'apprentissages participe d'une transformation durable du corps (Bourdieu, 1997). Cette métaphore de l'entraînement est pertinente dans la mesure où s'entraîner, c'est en effet bien souvent répéter un même geste, jusqu'à ce que celui-ci devienne automatisé, ou presque, c'est-à-dire enregistré durablement par et dans le corps. Sans doute est-il alors ici justifié de parler, avec Martine Court, d'une incorporation « à la manière des techniques du corps » : « comme les gestes sportifs, les dispositions incorporées sont le produit d'un apprentissage pratique qui se fait par la répétition et sur le temps long » (Court, 2016 : 326) (Orival, 2020).

organique. Une seconde voie proposée par les auteurs de *L'incorporation...* est en effet celle de la reconfiguration identitaire :

Apprendre, c'est aussi s'engager plus avant dans un processus de reconfiguration identitaire, de la découverte et de position de soi [...], avec ce qu'elles comportent d'acceptation, de consentement ou de refus, et par là d'épreuves — ou au moins de vécu, de sens éprouvé — intra- et inter-subjectives (2021 : 21).

Les thématiques explorées par les auteurs touchent à des questions anthropologiques telles que la sexualité ou la maladie. Ce qu'ils expliquent, c'est que l'incorporation ne laisse pas le corps et le sujet indifférents. Elle sort le corps de sa confrontation avec le social (une norme, une épreuve), changé sur lui-même, mais aussi, dans lui-même, son identité.



Nous sommes donc revenue aux propriétés physiques concrètes des dispositifs tactiles qui permettent l'effleurement et le contact comme modalité d'action et nous avons cherché à les expliciter. Explorer cette base technique a permis d'étendre considérablement notre objet en montrant un fonctionnement sémio-industriel global et a ainsi permis d'opérer une montée en généralité. Non seulement avec les « petits gestes » une culture numérique se diffuse, mais en plus, ceux-ci participent à rendre le numérique évident et même à faire comme « une seconde nature ».

Nous avons dans un premier temps cherché à déplacer notre regard en considérant l'usage des écrans dans un musée. La scène des usages a montré que, à cette échelle plus large, certaines spécificités restent stables : quelles que soient leurs tailles, les écrans préfigurent les usages, cadrent les corps et structurent les pratiques. Dans cette préfiguration, les gestes ont un rôle central. Les écrans ont même une forte tendance à instituer le corps de l'humain en viande, ce qui n'est pas sans poser problème.

Dans un second temps sur un plan culturel, de façon effective, certains « petits gestes » spécifiques des dispositifs tactiles contemporains informent la communication, les productions et la culture numérique contemporaine. De ce point de vue, la circulation des « petits gestes » participe à faire du numérique une culture. Leurs « petites formes », qui s'appuient sur la culture numérique de l'utilisateur, ont enrichi la culture visuelle contemporaine. Une mémoire sociale des formes se constitue, qui dépasse le cadre de l'utilisateur et qui refait circuler des productions médiatiques industrielles. La culture visuelle est un des moyens par lesquels le numérique se naturalise.

Enfin, les « petits gestes » sont désormais une évidence. Les discours, même les plus critiques, autour des dispositifs numériques et tactiles, manifestent qu'ils sont déjà ordinarisés. C'est notamment grâce à un sentiment esthétique particulier, la grâce, qu'ils se naturalisent. Tout cela nous a conduit à commencer à définir finement la notion d'incorporation. Derrière la légèreté du

sentiment gracieux, un processus violent de reconfiguration corporelle, cognitive et identitaire s'opère.

La méthode de constitution de corpus hétéroclites a, pour terminer, permis de mettre au jour les enjeux de circulation des « petits formes » et des « petits gestes ». Nous cherchons, à travers la mobilisation d'objets et de sources matérielles diverses, à faire sentir l'opérativité des « petits gestes » et ce qu'ils véhiculent. Nous avons juxtaposé des éléments de nature différentes (discours, entretiens, captures d'écran, collection d'images, d'outils de design...). *In fine*, le rendu nous renvoie aux planches présentées en propos introductif. Le concept d'Atlas par Aby Warburg permet, de ce point de vue, de rendre le mieux compte de cette capacité de pénétration des « petits gestes » et de leur accompagnement discursif et axiologique. La juxtaposition d'éléments variés, relatifs aux interfaces, met à plat la diversité des formes et des rapprochements inédits. Elle fait émerger des classes d'objets chargés culturellement (les *mêmes*), et offre la possibilité de voir que certaines formes stabilisées de la culture circulent désormais dans le social, à l'instar des « petites formes » sémiotiques. En déplaçant, replaçant, remobilisant certaines citations, nous avons montré l'occurrence de formules, la présence de routines, d'un sens commun du numérique et des « petits gestes » qui s'inscrivent dans une culture contemporaine.

Conclusion de la troisième partie

Dans son article « Le No Interface et la surveillance liquide », Fabien Richert explore, à partir du concept de Zygmunt Bauman de « société liquide » et de celui de « surveillance liquide » que ce dernier a construit avec David Lyon, le rapport entre les écrans et les logiques de surveillance. Le « No interface » désigne selon lui l'idéologie qui vise, grâce à l'automatisation des interactions numériques, à se passer des écrans. Cette idéologie participerait d'une logique de surveillance intimement et indéniablement liée au capitalisme contemporain :

Dans les sociétés liquides, la surveillance est donc possible non seulement à travers la mise à disposition d'outils et de services, mais aussi et surtout à travers la participation active et enthousiaste des utilisateurs. Si dans les sociétés disciplinaires, la surveillance était intimement liée à la punition et la sanction comme moyen de dresser les corps, dans les sociétés liquides, cette dernière se manifeste sous une forme renouvelée opérant par gratification et récompense (Richert, 2016).

Nous avons en effet vu, dans cette partie, qu'un certain enthousiasme caractérise l'actualisation des interfaces et des « petits gestes » par les utilisateurs, au moment même où les plateformes contemporaines tirent toute une économie de leurs traces d'usages et des passions humaines. Cet enthousiasme repose certes sur des effets de « gratifications » dans l'usage, mais est préparé, en amont de l'usager, par toute une culture de l'affect et de l'actualisation des interfaces qui rend ainsi la surveillance et le travail des doigts indolores.

Intéressons-nous, pour terminer, à la prétention des interfaces et de leurs gestes à déterminer le réel. Les études en philosophie du design et en anthropologie du corps vont permettre de saisir plus précisément les modes d'existence proposés par ces techniques et les formes de vie produites. La configuration des pratiques communicationnelles, sociales, de consommation et culturelles s'appuie sur une figure fictive, actualisée par les usagers et rapidement évoquée précédemment : celle du « digipulateur modèle », au *style* propre. En revenant sur les mécanismes d'adhésion de l'écriture, nous verrons que ces gestualités exercent bien des contraintes et ont un pouvoir : celui de conformation.

PARTIE 4

Une prétention à la configuration des usages et des usagers



Figure 79. La technologie a révolutionné l'art de la séduction

« La technologie a révolutionné l'art de la séduction. Les applications mobiles, avec Tinder en tête, sont le nouveau terrain de jeu pour les activités sexuelles et relationnelles »²⁹⁰.

290. (Nous traduisons) “La tecnología ha revolucionado el arte de la seducción. Las aplicaciones móviles, con Tinder a la cabeza, son el nuevo terreno de juego para la búsqueda de sexo y relaciones”. “Ligar en tiempo modernos”, par Virginia Collera, publié le 6/11/2015 (https://elpais.com/elpais/2015/10/23/eps/1445602424_708600.html — Consulté le 17/05/2022).

Illustrant, parmi une série de différents dessins, un article intitulé « Flirter dans les temps modernes » (*Ligar en tiempos modernos*), la figure en première page de cette quatrième partie, tirée du média espagnol *El País*, fait la critique des applications de rencontre présentées comme responsables des transformations relatives aux manières de se rencontrer, de se lier, de tomber amoureux. Deux individus s'enlacent et s'embrassent, tout en regardant leurs téléphones dans le dos l'un de l'autre. Ce que suggère l'illustration, c'est que, via ces dispositifs, les notions sociales de fidélité et de durabilité du couple seraient devenues obsolètes. Tinder est citée dans le texte comme application qui, ayant importé le *dating* des États-Unis, aurait diffusé de nouvelles formes de rencontres relevant d'un régime de consommation décomplexée des relations affectives et sexuelles. Toutes les applications mobiles qui proposent d'outiller les sociabilités passent similairement pour des acteurs puissants ayant contribué à transformer les manières de vivre. Ces dispositifs auraient provoqué un bouleversement dans les façons de faire société et ils sont accusés de favoriser la multiplication de rencontres sans engagement.

Cette représentation n'est pas inédite. Elle rappelle par exemple le graff de Banksy datant également de 2015, *Mobile Lovers*²⁹¹. Le numérique est en fait souvent qualifié de « révolution » pour désigner plus largement des processus de modification des manières de produire, de travailler, de consommer, de se divertir ou encore de communiquer. Cette critique, de nature déterministe, souligne quelque chose d'essentiel : le numérique et ses objets ne sont pas neutres vis-à-vis des manières de vivre, de se lier ou de se représenter, et les utilisateurs y sont sensibles. Bien des choses changent de forme : la révolution est sociale, mais aussi technique, culturelle, éthique et cognitive.

Dans ces processus, les « petits gestes » se distinguent. Si quelque chose se transforme, pour l'individu et sa manière d'être au monde, c'est avant tout dans la façon d'agir et de se mouvoir, par la médiation du doigt sur un écran. La gestualité est déjà présente dans ces discours critiques comme une modalité de la révolution. Aussi, pour interroger ces phénomènes, nous analyserons le régime du digipulable.

Il y a une ambition des concepteurs de ces « petits gestes » à organiser quelque chose dans la communication, une « prétention communicationnelle » (Jeanneret, 2017 : Lexique — entrée « Prétention communicationnelle »). Ce concept est défini comme le « mode d'intervention sur les processus de communication qui de manière délibérée ou insensible hiérarchise les éléments, détermine des conditions cruciales et légitime une certaine compétence à y intervenir ». Autrement dit, les rapports de pouvoir se cristallisent dans la capacité de la conception, d'une part à contraindre et donner forme à la communication, dont les « petits gestes » sont des médiations ; et de l'autre, à encadrer les activités corporelles, subjectives, sociales, de consommation et de loisir.

Les « petits gestes » se pensent d'abord comme imposition d'une expérience et d'une façon de se tenir. La philosophie du design, qui interroge le design des interfaces numériques à l'aune des notions de « mode de vie » et de « mode d'être au monde », permet de questionner le passage de

291. Cf. Annexe 28.

l'action minuscule sur l'écran, à l'action sociale opératoire et effective pour l'utilisateur. De ce point de vue, les écrans tactiles structurent les gestes de toucher, de sentir et de se représenter. En effet, ces écrans, leurs routines et leurs manières de faire engagent, pour l'utilisateur, certaines transformations et le design peut en être tenu pour responsable (**Chapitre 10**).

Nous observerons ensuite comment les écrans et leurs gestes miniatures informent les pratiques techniques et communicationnelles. D'un côté, la notion d'« architecte » permet de penser la contrainte qui pèse sur l'actualisation de la gestualité. De l'autre, le pouvoir des plateformes réside dans l'écriture numérique et dans son cadrage de l'énonciation. Ce n'est pas une « simple énonciation » que réalise l'utilisateur digipulant l'écran, mais plutôt une inscription sur une scène comptant déjà deux énonciateurs. *In fine*, un « style » de digipulateur s'observe et s'impose (**Chapitre 11**).

En dernier lieu, mettre en relation l'approche énonciative de l'écriture avec les possibilités effectives des utilisateurs permet de développer l'idée forte que ces gestes induisent l'adhésion à une manière de penser. Nous retravaillerons pour cela la notion de « ventriloquie » de François Cooren et verrons que la digipulation est un format et une culture. Enfin, une forme de « techno-ergonomie » de l'esprit s'opère via ces gestualités. Nous terminerons en affirmant que l'écran est un milieu conformant (**Chapitre 12**).

CHAPITRE 10

Le design des « petits gestes » comme imposition d'un mode d'être au monde

Qu'est-ce qui se renverse et se bouleverse, se réforme et se transforme, se déplace et se remplace, dans ce que l'on appelle la « révolution numérique » ? En un mot : de quoi la révolution numérique est-elle la révolution ?

La réponse peut tenir en une phrase : du point de vue phénoménologique, ce qui se renverse et se transforme, ce dont nous procédons au remplacement, ce sont nos structures perceptives. Telle est l'hypothèse que nous mettons au travail.

Stéphane Vial, « Voir et percevoir à l'ère numérique : théorie de l'ontophanie », *Vivre par(mi) les écrans*, 2016, p. 64.

Pour analyser les transformations induites par le numérique, Stéphane Vial le pense dans ses dimensions phénoménologiques. Sa théorie de l'« ontophanie » affirme qu'en tant que technique, le numérique et le design d'interfaces forment et conditionnent la façon de se tenir dans le monde. Il invite de la sorte à observer les manières d'être et de percevoir (soi-même, les autres et le monde) avec le numérique. Il y a « révolution numérique » en ce qu'il y a, avant tout, des objets et des interfaces, et notamment celles digipulables du bout du doigt, qui transforment les structures de la perception et qui déterminent l'expérience que l'on fait du monde.

La philosophie du design parle de « révolution phénoménologique ». Cette thèse, qui se situe à la suite de la phénoménologie de Maurice Merleau-Ponty et de l'approche phénoménotechnique de Gaston Bachelard, affirme qu'il y aurait un basculement d'une manière d'être au monde à une autre : le numérique, comme toute technique, engagerait une transformation des manières de percevoir. Incluant les théories sur les rapports entre social et technique, celle-ci permet d'étendre la réflexion aux enjeux de postures, et de questionner les manières de voir et d'exister avec le numérique. Elle est heuristique, car elle permet d'explorer la révolution effective des dispositifs tactiles. Nous allons creuser ces propositions en les articulant à celles, anthropologiques, des gestes, de la culture matérielle et de la communication, qui s'intéressent à la façon dont *homo sapiens* appréhende et habite le monde.

Les « petits gestes » de digipulation participent de l'« ontophanie numérique » (Vial, 2012) et sont pensés dans cet objectif à partir du travail sur l'expérience du design. C'est-à-dire que, non seulement, ils sont des opérateurs d'expérience du monde, mais aussi que le design des interfaces cherche à renforcer cette opérativité de la manipulation tactile (1). Le « sentiment ontophanique » (Vial, 2012 : 10) auquel conduit la digipulation peut ensuite être analysé à partir des discours sur l'appropriation des écrans et des routines autour de la digipulation (2). Enfin, les modes d'existence de la digipulation dépassent le cadre de l'usage des applications et du *smartphone*. Le design induit en effet des transformations qui sont techniques, culturelles et anthropologiques (3).

1. Les « petits gestes », des opérateurs d'expérience du monde

La thèse de l'« ontophanie numérique » pose les enjeux phénoménologiques du design en cherchant à questionner toutes les propriétés du numérique. Nous verrons d'abord la place et l'usage de ces gestes dans la théorie de Stéphane Vial. Ensuite, tout se passe comme si le travail de conception visait à renforcer certaines de ces propriétés, à l'aide des « petits gestes », dans le cadre du travail sur l'« expérience utilisateur ». Finalement, digipuler revient à faire l'expérience des discours professionnels et usagers ayant déterminé, en amont, le développement.

Les « petits gestes », clé de voûte de l'« ontophanie » numérique et de l'« expérience usager »

Dans la théorie de l'« ontophanie numérique », les « petits gestes » participent à la phénoménotechnique décrite par Stéphane Vial, sans pour autant faire l'objet d'une analyse en soi. Ni les gestes des interfaces ni les modalités d'interaction ne font, en effet, l'objet d'une conceptualisation par le philosophe du design. Revenir sur les propriétés « ontophaniques » du design permet de montrer que les « petits gestes » sont un élément permettant d'articuler les propriétés ontologiques du design et les modalités spécifiques de l'expérience usager. Ils sont, en eux-mêmes, des modalités de perception — l'utilisateur voit et pense à travers eux — mais aussi des piliers de l'UX, c'est-à-dire du design appliqué à des projets.

Pour Stéphane Vial, le design est une matrice à travers laquelle se joue l'« ontophanie » des objets techniques et numériques²⁹². La gestualité des interfaces est un élément de ce cadre, de cette « structure perceptive » qui participe à l'effectivité du technophénomène et à l'expérience numérique :

La technique peut être définie comme une matrice ontophanique, c'est-à-dire une structure générale de la perception qui conditionne a priori la manière dont les êtres apparaissent. En tant que telle, cette structure n'appartient pas à l'organisation interne de notre faculté de connaître (elle n'est pas une structure a priori du sujet de la connaissance), mais à

292. Emmanuel Soucier dirait que c'est le cadre qui *in-forme* (donne forme à) la perception.

l'organisation externe de notre culture technique (nous l'appellerons une structure techno-transcendantale) (Vial, 2015 : 111).

Par structure perspective, le philosophe entend le cadre technique situé, historiquement, socialement et culturellement, à travers lequel le monde se donne à vivre et à sentir. Toute expérience perceptive est en effet déterminée par les éléments techniques en présence. La gestualité de l'interface participe alors de l'« ontophanie numérique » en ce qu'elle est un des facteurs techniques qui déterminent l'être au monde général de l'utilisateur.

L'expérience est, en effet, liée à la perception, laquelle est fonction de tous les sens, qui sont eux-mêmes des modalités d'accès au réel. Comme l'explique Arlette Streri, psychologue de la perception :

Chacune des perceptions est toujours baignée dans un environnement multisensoriel, ce que les psychologues cognitivistes appellent l'intermodalité sensorielle. En d'autres termes, tout en étant intégrée dans le processus perceptif global, chaque modalité sensorielle constitue un mode original d'accès au réel et notre perception générale résulte de la participation simultanée et interactive de ces différentes modalités (Streri, 1991, 2003) (Archambault, 2022 : 164).

Faire l'expérience de l'écran, c'est alors faire une expérience tout à la fois tactile, visuelle et sonore. Soulignons à nouveau²⁹³ cette intermodalité : le toucher, la vue et le son informent la perception. Cela, bien que « notre propre société privilégie la perception visuelle à toute autre, ce qui n'est pas le cas partout. Nous-mêmes sommes sensibles à d'autres perceptions, mais nous les verbalisons rarement » (Archambault de Beaune, 2022 : 163). Percevoir, c'est faire la synthèse, pour soi, des informations données par chacun de ses sens. **Engageant le corps, le mettant en mouvement et sollicitant les sens, les « petits gestes » sont un des éléments structurants du vécu de la technique par l'utilisateur, c'est-à-dire de son expérience.** Bien que les écrans soient tactiles, et mobilisent le toucher, c'est en effet le spectacle de l'écran dans sa multimodalité qui informe la perception et l'expérience.

Stéphane Vial utilise ensuite le terme de « coulée phénoménotechnique »²⁹⁴, à mi-chemin entre la métaphore et le concept, comme si l'utilisateur glissait dans cette vision d'apparition du monde que lui propose la technique. **Les gestualités des interfaces tactiles, du fait de leur qualité doublement formelle, sont des opérateurs de cette « coulée » en ce qu'ils embarquent l'utilisateur dans un puissant régime de signification.** Plus précisément, les « petits gestes » participent de la façon dont le design structure les modalités d'apparition du monde parce qu'ils sont matériellement et sémiotiquement appréhendables pour l'utilisateur. Ils combinent des formes gestuelles et sémiotiques conçues et appliquées pour être facilement interprétables. En outre, se soustraire aux manières de présenter le monde qu'ils font advenir est difficile. Les gestes ne peuvent être désactivés par l'utilisateur, mais surtout, se détacher d'un geste qu'on réalise a quelque chose de schizophrénique. Pour preuve, les utilisateurs utilisent, pour les nommer, le vocabulaire du design,

293. Cf **Chapitre 4.**

294. « La technique est donc bien une forme où se coule la perception, une structure techno-transcendantale qui produit les conditions de la phénoménalité du réel. Le monde est le fruit d'une coulée phénoménotechnique » (Vial, 2015 : 119).

adoptant ainsi la conception du monde portée par ces termes. Les « petits gestes » participent, tout compte fait, d'une forme d'embranchement de la pensée par l'action. Ils imposent un emboîtement de formes gestuelles et sémiotiques. Il faut en effet penser la matrice comme un moule (qui donne forme), qui aurait été façonné par les gestes techniques des concepteurs, et comme un registre (dans lequel se joue l'action). Et tout favorise la « coulée » de l'utilisateur dans ce moule.

Dans une certaine mesure, l'« ontopathie numérique » conceptualisée par Stéphane Vial trouve un pendant pratique dans ce que les concepteurs d'applications appellent « l'expérience usager » :

« Le terme **UX** (acronyme de l'anglais : **User Experience**), **expérience utilisateur** en français, désigne la qualité de l'expérience vécue par l'utilisateur dans toute situation d'interaction. L'UX qualifie l'expérience globale ressentie par l'utilisateur lors de l'utilisation d'une interface, d'un appareil digital ou plus largement en interaction avec tout dispositif ou service. L'UX est donc à différencier de l'ergonomie et de l'utilisabilité »²⁹⁵.

Si l'« expérience usager » et l'« ontopathie numérique » ne sont pas synonymes, elles s'intéressent cependant toutes deux au vécu de l'utilisateur en situation d'usage d'un dispositif numérique. L'expérience utilisateur fait l'objet de « bonnes pratiques » et d'une spécialisation. **Dans ces stratégies, les « petits gestes » sont un des éléments de la panoplie du designer d'expérience pour construire les cadres de l'expérience.** Les gestualités sont une clé de voûte de la construction de l'expérience par les professionnels de la conception. Parmi les éléments qui la construisent, citons par exemple le son d'une application, les chemins possibles en son sein, ou encore les fonctionnalités diverses que le concepteur d'interface peut déterminer. Ces éléments sont définis par les professionnels de la conception, soit dans le cadre d'un outil dédié (comme Adobe XD), soit directement par codage. Tous ces points — autant de « facteurs techniques » qui font l'objet de conseils d'amélioration et de « bonnes pratiques » — participent de la façon dont le design est vécu, lors de l'usage, par l'individu. Ils passent pour déterminants de l'impression qu'il en tire pendant qu'il utilise un dispositif et le souvenir qu'il en garde. Pour la plupart de ces éléments, le designer peut choisir parmi des éléments précodés, afin de décider s'il les inclut ou non, et, si oui, selon quelles modalités. Rares sont les éléments dont il ne peut se passer. Or la gestualité d'interface est, justement, un des éléments nécessaires quand il s'agit de développement sur interface tactile, alors que techniquement parlant, faire une application sans son ou sans retour vibrant est possible. À ce jour, parce que la commande vocale n'a pas pris le pas sur la digipulation, le geste est un élément dont les développeurs font difficilement l'économie.

Le design s'applique à produire des cadres pour l'expérience et à l'améliorer en travaillant sur la perception et le vécu, le ressenti de l'utilisateur d'une interface. Ainsi, lorsque les concepteurs définissent l'expérience utilisateur, ils participent à produire les cadres à travers lesquels le monde et le numérique sont perçus. Le design des interfaces est, en cela, un cadre délimité, orienté et orientant du numérique. Les « petits gestes » sont alors des lunettes et des manettes à travers

295. « Qu'est-ce que l'UX, l'expérience utilisateur », Usabilis, publié le 13/08/2019 (<https://www.usabilis.com/definition-ux-experience-utilisateur-user-experience/> — Consulté le 21/10/2022).

lesquelles le numérique se donne à voir et à sentir. **Les « petits gestes », c'est finalement de l'expérience qui s'impose à l'utilisateur.**

Ainsi, la philosophie du design pense le numérique comme phénomène et la façon dont il s'impose comme structure perceptive. Dans ce contexte, les « petits gestes » sont un des éléments de cette structure, des opérateurs de ces opérateurs ontologiques que sont les designs d'interface numériques. Plus encore, le design d'interface cherche à exacerber les potentialités du numérique grâce à un travail sur la digipulation.

Des gestes travaillés en vue d'améliorer le phénoménotechnique

Les « petits gestes » sont investis par les designers d'expérience et d'interface d'un pouvoir actif de renforcement de certaines catégories²⁹⁶ du numérique, tels que le « plaisir » ou la *fluidité*, travaillées pour améliorer l'UX. D'un côté, fluidité et « plaisir » sont deux spécificités phénoménologiques du design ; de l'autre, les professionnels visent à faire des interfaces qui soient les plus fluides et le plus ludiques possible. L'« ontophanie du numérique » est, de ce point de vue, renforcée par le travail de la conception sur ces points de la structure technique.

Stéphane Vial développe notamment l'idée que le numérique est un phénomène ontologiquement fluide et que les appareils numériques stimuleraient, plus que tout autre artefact, un certain « plaisir ». D'une part

[ce qu'il appelle] la thaumaturgie numérique [c'est] cette phénoménologie pseudo-miraculeuse où les choses ont perdu leur pesanteur ancienne pour devenir légères et fluides, cette phénoménalité douce où les choses sont plus aériennes et plus déliées, se pliant comme par magie à nos attentes et nos désirs, sans la résistance d'autrefois (Vial, 2015 : 238)

Le numérique serait par essence fluide, léger, doux ou encore souple. Le glissement serait le propre du numérique : « Avec le numérique, tout glisse » (Yann Leroux, 2009, cité par Vial, *ibid.* : 238). D'autre part, les interfaces seraient « nativement ludogènes », au sens où elles possèdent comme un *gameplay* interne qui les rendrait naturellement jouables. C'est la « ludogénéité » numérique intrinsèque, qui dérive directement des propriétés particulières et inédites de la matière calculée. Le rapport à l'écran a quelque chose de proprement ludogène²⁹⁷. « Ludogène » est, en un mot, un néologisme qui permet de désigner ce qui engage à l'humeur joueuse, à la recherche du jeu²⁹⁸. S'il y a un « plaisir » du numérique, c'est que certaines de ses propriétés engagent intrinsèquement au

296. Dans sa thèse, Stéphane Vial présente onze catégories phénoménologiques du design comme *matrice ontophanique* dont certaines impliquent la gestualité des interfaces. C'est-à-dire comme cadre à travers lequel s'élaborent les structures perceptives de l'individu en contact avec le numérique.

297. Sébastien Genvo distingue en effet ludicisation et *gamification*. « Ludogène » s'applique aux gestes tels qu'ils ont, pour le moment, été décrits : « [...] C'est un terme qui se dit toujours d'un objet ou d'un artefact et qui signifie : "qui engendre la dimension ludique d'un (dans un) sujet". Contrairement au "plaisir", qui est dans le sujet, la ludogénéité est donc dans les objets (ou du moins dans certains d'entre eux qui possèdent pour cela des caractéristiques appropriées). On peut définir la ludogénéité comme la capacité intrinsèque d'un dispositif technique à engendrer une attitude ludique dans un psychisme » (Vial, 2014 : 2).

298. « Peut être dit ludogène tout ce qui stimule spontanément l'humeur ludique d'un sujet et favorise en lui le développement d'une expérience de plaisir, c'est-à-dire de plaisir jouable » (*ibid.* : 9).

ludique. Ces catégories participeraient du caractère fondamentalement enchanteur du design : il y aurait un « plaisir » de l'interface.

Or, à lire les « bonnes pratiques » du design, les interfaces doivent d'une part avoir l'air de glisser de façon fluide sous les doigts, permettre une navigation « sans heurt » ou « sans accroc » au sein de l'application. D'autre part, quand cela s'y prête, elles doivent proposer quelque chose de ludique dans leur manipulation. Ces deux recommandations du design, qui touchent à l'UX de l'interface, peuvent être pensées dans leurs dimensions phénoménologiques, qui conditionnent l'expérience du monde de l'utilisateur. Ces exigences du développement correspondent donc aux catégories de *thaumaturgie*, de *plaisir* et de *ludogénéité*. Il y a, de ce point de vue, une recherche, de la part du développement et de ses acteurs, de s'inscrire dans la « coulée ontophanique » du numérique et, par plusieurs aspects, de la renforcer. **En travaillant sur le développement du geste, en cherchant à améliorer l'expérience, à la rendre la plus naturelle, agréable, facile, sans accroc, etc., les designers cherchent (sans l'énoncer), à renforcer l'« ontophanie du numérique » et la capacité du numérique à produire un regard sur le monde.** L'impression de *fluidité* et de *ludogénéité* de l'utilisateur relève, en cela, autant du support que du développement.

Ces enjeux se retrouvent par exemple dans les qualificatifs attribués à certains gestes des écrans, comme celui de Tinder. Le *swipe* est en fait largement tributaire du travail du designer, autant que des caractéristiques propres au numérique. Le passage fluide d'une carte à l'autre, travaillé par le développement, produit un scénario sémiotique captivant, une expérience décrite par le social comme agréable, hypnotique et attachante. La pratique de l'écran se réalise de façon fluide et dans un régime ludique, non pas uniquement parce que c'est le propre du numérique, mais parce que les concepteurs de Tinder l'ont travaillé dans ce sens. La fluidité est d'abord tributaire de la vitesse, comme AG, designer d'expérience, en fait l'hypothèse dans cette citation déjà en partie commentée :

AG : Ouais, je comprends ta question. Mais il ne faut pas que je te réponde n'importe quoi. Ça, c'est du système. Je ne sais pas, concrètement, c'est ton écran... Je ne suis pas sûr. **Il faudrait que tu parles avec un développeur mobile, en fait, je pense qu'il aura plus la réponse que moi, mais moi, ce que je dirais, c'est qu'il détecte que ton doigt est à tel endroit, à tel moment.** Et deux secondes après, il est... enfin, en gros, c'est comme **une trajectoire d'un point de début à un point de fin et à telle vitesse.** Et c'est en fonction de cette vitesse là que l'action se passe. [...] Il faudrait que tu parles à un développeur. Je pense qu'il aurait juste la réponse, et même un développeur, je ne suis pas sûr que techniquement, il sache exactement comment ça...

Les mots d'AG renvoient la fluidité à la problématique de la détection du doigt sur l'écran et à la vitesse à laquelle le doigt se trouve sur l'écran. Si le numérique est ontologiquement fluide, il l'est en puissance : c'est au développeur de l'actualiser par un développement soigné. D'autre part, RD, designer d'interface, explique que les gestes ne sont pas, en eux-mêmes, aussi ludiques qu'ils passent pour l'être. C'est bien souvent le travail de la conception, qui, comme une surcouche de développement, leur octroie quelque chose d'exceptionnel :

RD : Tout à fait. Parce qu'en fait, en soi, c'est marrant. Tu parles de ça. Parce que du coup chez ****, on avait pensé un moment à intégrer une fonctionnalité. Un peu comme ça, on avait eu l'idée de se dire

tiens, on va proposer aux utilisateurs tous les jours... On va essayer de leur proposer 3, 4, 5 missions sympas qui pourraient les intéresser. Et on va leur proposer [cela] sous forme de cartes qui apparaissent à l'écran comme des cartes Tinder. Et ils vont pouvoir les *swiper* à droite, à gauche, **et en codant ça, au niveau purement technique, ce n'est rien de plus qu'un *swipe* classique, hein finalement. Mais c'est le graphisme, effectivement....** Parce que je pense qu'en fait, la plupart du temps, quand on fait un *swipe*, en tout cas sur une appli iOS, c'est vraiment pour passer si tu veux d'une vue qui prend tout l'écran à une autre vue qui prend tout l'écran. **Tu reviens en arrière dans ta navigation en faisant un *swipe* de la gauche vers la droite. Et donc, cette idée de *swiper* juste une petite carte pour la bouger de l'écran pour la bouger de l'écran ou la *jarter* de l'écran, c'est quelque chose qui paraît assez novateur. Mais techniquement, en soi c'est un *swipe* tout à fait basique** (rires).

La *ludogénéité*, ensuite, n'est pas inhérente au geste de glisser sur l'écran. RD le souligne : c'est bien l'usage particulier du *swipe* par les concepteurs de Tinder qui a fait de ce geste « tout à fait basique », « tout bête » comme il le dit plus loin, un geste exceptionnel.



Figure 80. Exemple de « packs d'icônes » pour gamifier une interface

Stéphane Vial observe en outre que « de plus en plus de dispositifs numériques stimulent l'« attitude ludique » (dimension du *play*), alors même qu'ils ne sont pas (ou ne se présentent pas comme) des jeux vidéo (dimension du *game*) » (Vial, 2014 : 2). Les spécialistes du design cherchent à accentuer cette « ludogénéité » en mettant en œuvre des processus de *gamification*, c'est-à-dire en introduisant des modalités et un régime d'expérience assimilables à ceux du jeu vidéo. La *gamification* peut être considérée comme le pendant applicatif du concept de « ludogénéité ». Dans le cadre de ces modalités de *gamification*, les « petits gestes » ont une bonne place. **Les discours du design insistent sur l'importance des modalités d'interaction, des formes gestuelles, dans les manières de rendre ludiques, de *gamifier* l'interface, de la rendre jouable.** En outre, certaines « petites formes » circulent également, sous forme de « pack » d'icônes (Figure 80), pour permettre

de *gamifier* les interfaces²⁹⁹. Les deux exemples suivants sont des kits prêts à l'emploi pour permettre de rendre ludiques les interfaces via un ensemble de « petites formes » applicables.

Cette tendance à rendre jouable l'interface, par le biais d'une gestualité qui devrait absolument être ludique, participe à rendre ludiques des services qui, avant leur transposition numérique, n'avaient rien de divertissant. **Le jeu tend alors à se normaliser comme régime de l'expérience numérique et comme manière de faire et de vivre.** En d'autres termes, la tendance à la *gamification* dans le design participe d'une généralisation du divertissement. La vie sociale en effet, comme la consommation, l'expression politique ou encore, par exemple, la formation professionnelle prennent désormais, en ligne, la tonalité, voire la forme, de jeux. De nombreux articles à destination des professionnels du design répertorient les meilleures applications mettant en œuvre des procédés de *gamification*. C'est par exemple le cas des extraits d'articles suivants :

« Top 5 des applications à posséder absolument sur son smartphone

[...]

Habitica est une application conçue pour transformer les habitudes du quotidien en un challenge ludique. Que ce soit le fait d'instaurer une routine professionnelle, de se fixer des objectifs de lecture ou même de s'entraîner régulièrement à la salle de sport, Habitica a pour but de motiver l'utilisateur par le principe de la gamification. En résumé, Habitica exploite la brèche ludique pour rendre agréables les *to-do lists* à tendances rébarbatives³⁰⁰.

9 applications gamifiées pour l'éducation et la formation³⁰¹

4 APPLIS POUR RETROUVER UNE VIE SAINE... EN MODE JEU³⁰²

Ces quelques exemples non exhaustifs manifestent la normalisation de la ludification des services.

En somme, le travail sur la gestualité est au cœur d'un phénomène de valorisation du travail du design et du designer d'interface. Ce travail vise à renforcer les spécificités du phénomène numérique. Au départ spécifiques au champ du design, les termes de « fluidité », d'absence de friction ou de « ludogénéité » sont de plus en plus utilisés par les usagers eux-mêmes qui se les approprient. Ils encapsulent tous, désormais et pour ainsi dire, une pensée de la gestualité qui devrait être ludique et fluide.

299. Cf. **Annexe 7**.

300. « Top 5 des applications à posséder absolument sur son smartphone », par Florent Lanne, publié le 2/07/2022 (<https://www.clubic.com/application-mobile/actualite-428469-top-5-des-applications-a-posseder-absolument-sur-son-smartphone.html>) — Consulté le 1/11/2022).

301. « 9 applications gamifiées pour l'éducation et la formation », par Clément, publié le 17/02/2014 (<https://www.elgamifactor.com/9-applications-gamifiees-pour-leducation-et-la-formation>) — Consulté le 1/11/2022).

302 « 4 applis pour retrouver une vie saine... en mode jeu » Family Hub, publié le 12/03/2022, <https://family-hub.fr/4-applis-pour-retrouver-une-vie-saine-et-equilibree-en-mode-jeu/> — Consulté le 1/11/2022).

Réaliser les « petits gestes », c'est faire l'expérience de discours, professionnels et usagers

La thèse de l'« ontophanie » induit le fait que les « petits gestes » font épouser un point de vue sur le monde. Stéphane Vial souligne, effectivement, la force de l'imposition d'une certaine façon de percevoir venant de l'extérieur du sujet, qui s'inscrit dans un contexte technohistorique et culturel donné (« techno-transcendantal » (2014b : 151) est l'adjectif avec lequel il qualifie « l'ontophanie »). Actualiser un geste sur une interface donnée, pour l'utilisateur, c'est d'abord rendre réel et vivant un geste technique, professionnel, traversé d'enjeux stratégiques. C'est ensuite reproduire, à la première personne, des discours usagers qui ont été enregistrés et institués comme usage moyen.

Les « petits gestes » sont des mémoires de gestes professionnels qui les ont élaborés. En cela, ils sont « de la réalité humaine, du geste humain fixé et cristallisé dans des structures qui fonctionnent » (Simondon, 1958 : 12, cité par Vial, 2015 : 23). Ce sont des artefacts qui gardent la trace de normes professionnelles, de « bonnes pratiques » de design, de manières de faire qui ont conduit à leur production. Ces traces sont opératoires en ce qu'elles sont porteuses des valeurs, des préconceptions et des idéologies des concepteurs. **C'est-à-dire que le geste, enregistré comme procédure d'activation de l'écran, a, en fait, la capacité de véhiculer un point de vue sur le monde, de le transmettre et de l'imposer.** La structure perceptive du numérique, à travers les structures du design, technique et culturelle, est dépendante des façons de voir et de penser des concepteurs. Gestes de la main qui prétendent prolonger la pensée de l'utilisateur sur un écran, ils engagent en fait l'utilisateur à se mouler dans cette perception par accompagnement de ce mouvement dynamique.

Soulignons d'abord que, lorsqu'un individu fait l'expérience de l'écran, l'interprétation qu'il fait, pour lui, dans son usage, de son action, est d'abord fonction de lui-même. Les designers ne peuvent déterminer à l'avance si une proposition de l'écran sera « correctement interprétée » par les usagers. Toutefois, pour s'en approcher, ils réalisent des « bêta test » en proposant aléatoirement des mises à jour. Certaines pratiques visent à anticiper au mieux ce paramètre de l'expérience, en déterminant une interprétation moyenne sur la base de ce qui a été le « mieux » compris lors des essais. C'est-à-dire ce qui a le mieux « pris » auprès des usagers. **Faire l'expérience des interfaces, c'est en cela se confronter à et endosser les discours de la conception, les bonnes pratiques et les représentations qui travaillent la production des gestes, mais aussi les discours des autres usagers, façonnés par leurs expériences antérieures de l'écran.** L'expérience est déterminée par le « meilleur » usage des propositions de l'interface et, pour s'en assurer, les concepteurs anticipent cette strate interprétative.

L'interprétation est ensuite fonction du point de vue des concepteurs, lui-même travaillé par des normes et des valeurs, qu'actualisent les usagers. Dans la médiation gestuelle se jouent des productions discursives des acteurs de la conception. Les « petits gestes » s'inscrivent, de ce point de vue, dans le cadre d'expériences « médiatisées » telles que les décrit Ruggero Eugeni en sémiotique des médias :

D'un autre côté, des expériences médiatisées par des textes (comme lire un livre ou regarder un tableau) diffèrent de l'expérience ordinaire en ce qu'elles ne sont pas des expériences de mondes, mais des expériences de discours : des matériaux sensoriels qui les guident tendent à organiser en une entité autonome avec sa propre consistance — le discours, donc (Eugeni, 2011)³⁰³.

De cette façon, il distingue l'expérience directe du réel de celle médiatisée. La médiation, qu'il s'agisse d'un livre, d'un tableau ou d'un écran engage un régime d'expérience qui diffère fondamentalement de celle qu'on serait tenté de qualifier de « directe » et à la « première personne ». C'est que, d'une part, l'expérience médiatisée engage un intermédiaire, qu'est la mise en forme opérée par un tiers (ici, des concepteurs) et un matériau (ici, un écran et des formes activables). De ce fait, le monde proposé à l'expérience est indépendant de l'expérience « ordinaire ». D'autre part, cette réalité seconde est un composé discursif. Le régime de l'expérience médiatisée est un régime de discours, des productions linguistiques, iconiques ou figuratives, qui sont autant des mots, que des idées et des paroles. De là, nous pouvons dire que l'expérience de l'écran met l'individu au contact de discours, c'est-à-dire de productions engagées dans des enjeux de significations et guidées par des préconceptions. **Les « petits gestes », c'est donc du discours structurant de l'expérience et percevoir avec les « petits gestes », c'est faire l'expérience et adopter ces discours.** Actualiser les « petits gestes », c'est éprouver, à la première personne, des discours de design et les valeurs qui les travaillent. Au moment où l'utilisateur performe et interprète le texte sémiotique qu'il est en train d'écrire, il bascule, en effet, dans l'actualisation des injonctions et de l'idéologie propre à la conception.

Un exemple significatif est le cas de la surveillance. Les écrans sont marqués, dans leur construction même, par une idéologie de la surveillance³⁰⁴ que les usagers rendent vivante. **Cette idéologie de la surveillance propre aux médias informatisés se réalise dans l'écriture numérique.** Quelque chose se joue dans l'actualisation de la gestualité, qui transforme des lignes de code en performance légitime de surveillance³⁰⁵. D'un côté, le design des interfaces est travaillé par une pensée de la surveillance, légitimée et actualisée par les gestualités des usagers. De l'autre, la démarche active de contrôle de la part des usagers s'appuie sur une volonté assumée de capter des traces sur soi et sur les autres, provoquée par des formes éditoriales opératoires. Actualisant ce design, les usagers légitiment et naturalisent ces valeurs. En outre, la surveillance se réalise dans l'activation des formes de l'interface, qui comprend l'activation d'un signe et son interprétation. C'est à ce moment que les signes sont transformés en information. L'activation de signes visuels ou tactiles transforme, en effet, les propositions de récits de l'interface en scénarios d'usage. C'est bien dans l'interprétation de l'utilisateur que se réalise la surveillance comme pratique et comme performance. *In fine*, la surveillance est une pratique actualisée, mais aussi adoptée activement par les usagers qui s'approprient cette idéologie. Loin d'être une pratique marginale, elle est plus ou moins valorisée par ces derniers, qui se félicitent bien souvent d'être en mesure de les réaliser et

303. (Nous traduisons) « *Experiences mediated [...] differ from the ordinary ones because they are not only experience of worlds but rather experiences of discourses: sensory materials that guide them tend to organize into an autonomous entity with its own consistency - the discourse, indeed* ».

304. Cf. **Chapitre 7**.

305. S'il y a une idéologie surplombante de surveillance dans la captation des données en vue de les monétiser, celle-ci se déploie également au niveau des interfaces.

prétendent ne pas pouvoir s'en passer. C'est toute une culture de la surveillance qui se banalise et s'incorpore.

Les « petits gestes » sont alors une médiation pour penser le passage de la strate conceptuelle de l'« ontophanie » du numérique, à celle, technique et pratique du design d'interface et d'expérience. Les manières de construire les interfaces, qui induisent des manières de les interpréter, rendent donc effective l'idéologie de la communication qui les travaille. Analysant l'expérience de l'utilisateur en termes qualitatifs, Stéphane Vial propose le concept de « sentiment ontophanique, entendu comme le sentir perçu et le sentiment vécu de la présence du monde » (Vial, 2016 : 10). Dans la continuité de l'approche phénoménologique, mais en passant au niveau anthropologique, explorons la perception avec les « petits gestes ».

2. Le corps reconfiguré : toucher, percevoir et se représenter en digipulation

Poursuivons ce qui a été esquissé à la fin de la partie précédente, c'est-à-dire les enjeux effectifs et constatables de *l'infra-ordinarisation* et de l'« incorporation » des interfaces et de leur gestualité. Croiser la façon dont les usagers mettent en mots, racontent et qualifient cette incorporation avec les travaux de l'anthropologie du corps permet de mettre en évidence que le corps, ses frontières, ses modalités et ses modes de représentation, sont reconfigurés par les écrans. *L'infra-ordinarisation* de la digipulation a d'abord pour effet la redéfinition des limites du corporel. Elle a ensuite doté l'être humain de nouvelles grammaires techno-perceptives. Pour finir, les gestes de digipulation se sont révélés, lors des entretiens, de véritables opérateurs de conscience et de représentation de soi.

Des limites du corps : ce qu'il advient du toucher et de la pudeur en digipulation

La reconfiguration du corps passe d'abord par un déplacement de ses limites, sensibles et physiques. Premièrement, la définition du « toucher » comme sens a, avec les écrans « tactiles », évolué. S'il est très largement mis en avant par les industries du numérique, ce n'est pas dans un sens conventionnel. Deuxièmement, l'espace du corps propre de l'être humain, qui se retrouve dans la notion de « pudeur », est transgressé par les interfaces et les dispositifs numériques.

Commençons par le sens du « toucher » qui prend, avec les interfaces tactiles, une définition particulière. Il est autant appauvri du point de vue de ses qualités, qu'étendu par l'action qu'il recouvre dans le langage et par les multiples qualifications qui lui sont attribuées. **Il y a tout autant une obsolescence du toucher, qu'un renouvellement de ce sens anthropologique.** C'est ce que fait en partie remarquer Guillaume Giroud :

Avec le numérique, l'expérience du toucher semble remise en cause, dans la mesure où celui-ci n'est pas à proprement parler touchable. Si comme il a été dit précédemment, il n'y a de toucher que de ce qui est solide, proche et doté de forme, alors les propriétés du numérique le rendent intouchable (2020 : 6).

Il y aurait quelque chose d'illusoire dans la façon dont il est promu par les discours médiatiques et sociaux, ce qui le conduit à parler d'une « inactualité » du terme (*ibid.*). C'est que le numérique « est [notamment] intouchable au sens de ce qui ne peut être touché. Le toucher n'a pas accès au numérique, car il n'est pas de nature chosale » (*ibid.*). Cela le conduit à affirmer que :

L'intégration de la médiation technique de cette interface homme/machine dans nos relations au monde favorise alors autant l'augmentation du toucher que sa diminution. Toucher l'interface, c'est à la fois toucher plus que ce que nous touchons immédiatement, et dans le même temps, toucher moins, puisque l'interface touchée n'est qu'une réduction haptique du toucher vécu (*ibid.* : 7).

En d'autres termes, la modalité du toucher est autant diminuée, en ce qu'elle est réduite au contact du doigt sur une surface froide, qu'augmentée, en ce que ce même contact est comme prolongé par une extension du doigt sur une ou plusieurs forme(s) dans l'écran. Comme nous le soulignons, le tactile n'est pas une propriété de l'interface : c'est une illusion cognitive³⁰⁶. L'utilisateur, touchant l'écran, effleure des formes sémiotiques activables qui valent pour des objets concrets et reconnaissables, et non pas des objets qu'il manipulerait : « le geste ne manipule plus directement des objets documentaires, mais des représentations visuelles — indicielles et symboliques » (Jeanneret *et al.*, 2003 : 101).

De ce point de vue, le « toucher » fonctionne avec un, voire deux autres sens, et est, pour cette raison, augmenté. Le premier sens est la vue, qui donne, dans le cas de la « manipulation tactile » sa signification au sens du contact-toucher. Sans la vue, les usagers ne pourraient donner de sens au contact de l'écran. Elle est primordiale pour l'usage des écrans « tactiles » standards. Le second est le retour haptique de l'écran, qui peut informer le contact en ajoutant du sens supplémentaire par vibration. L'analyse des entretiens a, pour finir, mis en évidence les tentatives des usagers pour nuancer et requalifier ce toucher à l'aide de verbes divers tels qu'« effleurer », « gratter », « pincer », « caresser ». Mais aussi, à l'aide d'adverbes d'intensité comme « légèrement », « doucement » ou encore « plus ou moins ». Ce chapelet de qualifications, qui ne sont pas synonymes, permet d'affirmer que, plus encore que dans la « vraie vie », le sens du toucher est devenu multiple. Nous pouvons ici reprendre à nouveau les propos de Guillaume Giroud qui affirme qu'« en manquant le toucher, l'interface s'en écarte de manière indéfinie, ouvrant ainsi à une multiplicité de contacts : “effleurer, frôler, presser, enfoncer, serrer, lisser, gratter, froter, caresser...” » (Nancy, 2000, 82) (*op. cit.* : 11).

Passons au corps et à sa place dans l'espace qui sont redéfinis par les dispositifs numériques : ils circonviennent la pudeur. La pudeur peut se définir comme la disposition à cacher son propre corps à autrui par un sentiment de réserve. Or, les interfaces tendent à en changer les cadres usuels. Premièrement, les écrans tactiles se situent du point de vue de l'espace dans une zone floue, ne dépendent pas d'un espace propre, mais sont qualifiés selon les sensibilités propres à chacun et selon les dispositifs utilisés. **Il y a une instabilité du statut de l'interface qui soulève une question majeure, relative au corps et aux mœurs, mais surtout de ce qui appartient au**

306. Cf Chapitre 5.

public ou au privé. Les dispositifs numériques peuvent s'utiliser en tous lieux, mais, justement, les utilisateurs insistent sur le fait qu'ils ne se connectent pas à toutes les applications de la même façon et dans les mêmes endroits :

BC : Une journée type en dehors de la pandémie ? Alors, je me réveille. La table du petit-déjeuner est déjà mise et je commence à prendre mon petit-déj, et généralement mon téléphone est éteint. Je n'aime pas le laisser allumé quand je mange. Ou alors je le mets en mode avion. Mais généralement, je mets une alarme le matin quand j'avais cours à distance et je le mets en économie d'énergie et en mode avion. Pas d'onde pendant mon sommeil. On me l'a dit quand j'étais très jeune et ça a dû rester en moi « il faut faire attention aux ondes ». Et aussi, il y a plein d'histoires de téléphone qui explosent dans le sommeil, il faut faire attention. Et comme ça, on économise surtout la batterie. Donc je l'allume le matin et je fais mon café, ma barre de céréales et après j'ouvre... [...] Si je devais donner un ordre : **j'ouvre Whatsapp** pour voir les messages de mes potes. J'ouvre vite fait pour voir les messages qu'on m'a envoyés dans mon sommeil et après **je vais sur Twitter**. Je mange comme ça, **je vais sur Insta** quelques minutes, après je range, je m'habille, tout. Disons que je pars en cours, sur le trajet **j'écoute de la musique**. Dans les transports, j'écoute, j'écoute la musique pendant tout mon trajet, jusqu'en cours et dans les transports. Je vais être sur mon téléphone. Du coup, peut-être **que je vais aller sur Insta ou retourner sur Twitter**, ça, je ne saurais pas te dire. Et après, disons 20 minutes j'arrive en cours. Et en cours à la fac quand j'avais cours en présentiel, je l'utilisais pas trop parce que bon... en amphi je pouvais l'utiliser un peu. Mais si on a la pause repas, **je vais rechercher un petit peu** et après, je serai avec mes amis. Et si je suis avec mes amis, je ne l'utilise pas, non.

Ce schéma de répartition de temps d'usage se retrouve peu ou prou dans les entretiens, avec des variations. Il y aurait des préférences, comme des temps pour chaque application : la musique, par exemple, serait dédiée aux transports, tandis que le matin, chez soi, c'est d'abord le service de messagerie Whatsapp qui serait ouvert. Cependant, si, pour certains, l'idée d'échanger un SMS dans les transports en public ne leur traverse pas l'esprit — comme c'est le cas pour BC — (bien qu'ils puissent le faire), pour d'autres, cette distinction entre des lieux privés et des lieux publics concernant des échanges privés n'a pas lieu³⁰⁷. De même, si regarder un film pornographique dans le métro est unanimement perçu comme relevant de l'inacceptable, les avis sur Tinder ou d'autres types d'applications de rencontre divergent et sont plus hésitants. Pour certains, il est inenvisageable de l'utiliser dans le métro ou de l'activer au travail, pour d'autres, cela est moins matière à questionnement. Certains utilisateurs affirment même échanger leurs comptes pour « jouer », ce qui met en lumière une tension sur le statut intime ou non de ces dispositifs. Certains dispositifs seraient dans un entre-deux entre l'admissible et l'inadmissible du point de vue de la pudeur, de ce qui se montre et de ce qui se cache, mais aussi de ce qui se fait ou non selon les contextes. En filigrane, ces objets interrogent ce qu'il est acceptable ou non de faire dans l'espace public.

Deuxièmement, certaines applications sont décrites par les utilisateurs comme « ultra-intrusives » (l'intrusion revenant comme *leitmotiv* des entretiens). Par exemple, les notifications apparaissant au fil de la journée investissent l'écran du téléphone en dehors de ses usages et cela peut être perçu comme une intrusion qui viendrait transgresser les cadres du téléphone et les espaces de l'utilisateur. En outre, par leur qualité d'objets miniatures, ils sont collés au corps de l'utilisateur. Il semble qu'il y ait un phénomène d'absorption du corps directement dans le système, qui va à l'encontre de la pudeur, et qui fait perdre ce dernier en autonomie. **Dans ce contexte, le corps est exploité par**

307. Il n'est pas rare d'assister, tôt le matin, dans un métro bondé, à un échange téléphonique de nature privée.

L'outil pour être directement intégré à l'écriture du dispositif. En effet, de nombreuses applications utilisent la fonctionnalité de géolocalisation à tout moment de la journée. C'est un phénomène de captation permanente, d'emprise par le système du corps physique de l'internaute, et cela même en dehors de ses utilisations.

Le numérique redéfinit le sens du « toucher » comme les limites extérieures du corps. Voilà pourquoi les dispositifs paraissent circonvenir la pudeur, la capter et la circonscrire. La question de la mainmise de ces applications sur le corps est une question sociale, anthropologique, culturelle qui touche directement à l'être. En somme, les industries de l'écran tirent parti d'une lente, mais certaine, habitude du corps aux écrans.

« Ce que sait la main » : des routines perceptives de l'écran

Dans les entretiens, une certaine accoutumance au numérique s'est manifestée par la présentation de routines dans les pratiques de l'écran. Les travaux de l'anthropologie de la perception permettent d'éclairer ces phénomènes : si la perception a une apparence de naturalité, elle est au contraire située et apprise. C'est ce qui explique que les usagers paraissent utiliser les interfaces sans même s'en rendre compte. *In fine*, le corps est dressé et ce dressage fait l'objet d'une captation par l'« économie de l'attention » (Citton, 2014).

L'incorporation des « petits gestes » est verbalisée sur le mode du « réflexe ». Plusieurs usagers manifestent une distance entre leur intention et l'activité de leur main. Certains s'étonnent de se trouver quelquefois en train de manipuler l'écran. **Tout se passe comme s'ils se retrouvaient à digipuler sans même s'en rendre compte.** Dans les extraits suivants, l'utilisatrice reformule à plusieurs reprises sa capacité à faire agir l'écran presque malgré elle, involontairement. Elle s'interroge sur cette pratique qui serait à son corps défendant :

AC : [...] **je fais peut-être un peu de Facebook sans faire exprès aussi.** Mais ça, je l'ai sûrement fait au réveil avec les pastilles, mais...

Elle insiste sur la colonisation de son quotidien — elle se représente comme l'ayant tout le temps en main. Elle affirme [1] que son œil reconnaît la nouveauté et que son doigt est comme par « réflexe », attiré par l'écran :

AC : Je me suis rendu compte de ça, du coup, je me suis dit tiens, je vais le dire à Inès... les pastilles, les pastilles. Dès que j'ai une pastille, **mon cerveau, je ne réfléchis pas.** Mon doigt va vers la pastille, comme, par exemple là, j'ai... Là, tu vas voir, je me suis, je suis déconnectée. Je ne connais même pas mon mot de passe. Mais là, tu vois dès que j'ai une **pastille. Ma main va directement vers la pastille et des fois, je le fais à plusieurs reprises sans m'en rendre compte. Mais en fait, la pastille, elle ne bouge pas. Donc je continue sans réfléchir un peu... Comment t'expliquer ? Les pastilles, c'est comme si on avait un nouveau mail quand je rafraîchis tout le temps. On attend toujours la pastille.** [...] **AC :** Voilà, mais ma main sans réfléchir, sans que je veuille vraiment... l'autre fois... c'était une pastille qui ne voulait pas partir. Je ne sais plus pourquoi et j'ouvre le truc. Je vois que la pastille, elle ne part pas, je ferme. Et puis j'y retourne. Ça, c'était assez. Et jusqu'au moment où je me suis dit... machinalement, je vais forcément appuyer là où il y a les pastilles ça, machinalement.

IG : C'est de l'ordre du réflexe ?

AC : Ouais. Et, je l'ai observé, le faire. Je l'ai observé, **sans en avoir conscience [1]**.

IG : Comment peut-on faire du Facebook sans faire exprès ?

AC : C'est ça un truc de fou, c'est-à-dire que mon doigt va directement sans viser la pastille, il sait très bien qu'en haut à gauche... J'ai Facebook. Je sais. C'est comme ça et je rafraîchis, je regarde les notifs et parfois, je ne regarde même pas... le... Tu vois je regarde ce genre de vidéo, tu vois, et ça, je peux regarder ça des heures. Des fruits tropicaux très rares. Mais je l'ai déjà vu, cette vidéo, je te vois et je ne sais pas combien de temps je peux y rester longtemps. Tu vois, c'est un truc de fou et...

[...] IG : Donc, ça va avec l'idée de machinal ?

AC : Mon doigt ouvre Facebook sans que je lui demande [2]

Le récit de son expérience indique à la fois une aliénation à l'écran, à ses formes et à son activation, et un agacement critique vis-à-vis de ce comportement qu'elle juge aussi naturel que « diabolique », une « folie ». Elle précise [2] que sa « main sait » (Sennett, 2010) utiliser l'écran et en activer ses « petites formes ». En attribuant une intelligence à sa main, elle n'opère pas un abus de langage, un effet rhétorique ou une métaphore, elle constate plutôt l'acquisition d'un certain savoir, d'une intelligence pratique, d'une pensée dans la main et dans le bout du doigt qui se débrouille presque seule face à l'écran.

Ce terme de réflexe est également employé par un autre usager qui le fait varier avec l'idée que ses gestes seraient « mécaniques » :

AH : Tu n'as pas de besoins précis. Tu as juste une envie de... mécanique comme si c'était un réflexe. C'est généralement oui des contenus très brefs [...]

Il y aurait une accoutumance de l'œil et de la main à l'écran. Les usagers témoignent (dans les entretiens, et plus largement dans les représentations sociales) d'une connaissance ou plutôt d'une reconnaissance par la main du fonctionnement des écrans. **L'écran tactile aurait introduit un geste dans la grammaire des gestes de l'individu : celui de tapoter sur un écran pour l'activer.** De même, certains usagers des liseuses affirment ne pas pouvoir s'empêcher d'appuyer sur des pages de livres comme ils l'auraient fait avec une liseuse, et sont surpris de leurs propres gestes. Cet étonnement, tout comme celui d'AC qui affirme que son œil et son doigt emboîtent d'eux-mêmes les propositions de l'écran, rend sensible au fait que l'on est encore dans un temps d'accoutumance. Évoquons également les représentations d'une dichotomie entre générations vis-à-vis de l'usage des interfaces. Il est communément accepté (sans que cela soit toujours vrai) que les plus jeunes générations « se débrouillent » très bien avec la technique, bien mieux que ne se débrouilleraient des générations plus âgées.

Dans *Préhistoire Intime, Vivre dans la peau des Homo Sapiens* (2022), Sophie Archambault de Beaune apporte des éléments pour expliquer ces phénomènes. Étudiant les outils et l'environnement des *Homo Sapiens*, elle tente de mettre au jour les émotions, les sensations, les affects des premiers hommes³⁰⁸. Son projet repose sur le postulat que les modalités perceptives sont historiquement et

308. Elle a pour projet d'interroger « ce qu'ils percevaient, ce qu'ils ressentaient. En un mot, sur ce qu'on peut saisir de leurs émotions, de leurs affects » (Archambault de Beaune, 2022 : 11).

culturellement situées. Elle explique en effet que l'expérience sensorielle, qui est « la façon dont les sens se combinent, leur “combinatoire” [...] diffère selon les personnes ou les sociétés » (Howes, 1990, cité par Archambault de Beaune, 2022 : 158). D'un point de vue physiologique, les êtres humains réagissent de la même manière à un même *stimulus*³⁰⁹. C'est au niveau de la perception qu'il y a des variations. Ces perceptions acquises sont fonction d'une culture, d'une histoire, d'un apprentissage de l'individu. Dans cet ordre d'idée, elle cite David Le Breton qui introduit les « logiques d'humanité » :

L'existence de ces « logiques d'humanité » n'est pas incompatible avec le fait que les perceptions sont conditionnées socialement et que certains individus peuvent avoir naturellement une sensibilité particulière, sensibilité pouvant avoir été acquise par apprentissage, comme c'est le cas des musiciens qui apprennent à produire du rythme ou à discriminer les sons (*ibid.* : 160).

Appliqué à la perception de l'interface, il est possible d'affirmer que l'utilisateur a appris à percevoir la proposition des écrans tactiles, et ces expériences constituent sa culture perceptive. L'interprétation est toujours relative à chaque individu et les variations dans les perceptions sont fonction de différents facteurs : « des facteurs non perceptifs tels que les besoins, les valeurs, la personnalité, la pression sociale ou encore la culture peuvent intervenir dans le processus perceptif » (*ibid.*). Ainsi, la perception a quelque chose de subjectif : elle est liée à l'individu et à son inscription dans un milieu ; elle est fonction d'une encyclopédie perceptive, des expériences passées, comme d'un apprentissage. Toute perception est en soi une vision du monde et il n'y a aucune neutralité du regard³¹⁰. Au moment où l'utilisateur se trouve l'écran en main, face à lui, il est déjà dans l'interprétation de ce qui lui est proposé. Un travail sémiotique indolore opère ainsi comme en soubassement de la naturalisation des interfaces et de leur simplicité. Faire l'expérience de l'écran, avant même de l'avoir touché, c'est déjà une situation d'interprétation de signes, de visées, de stratégies, de significations.

L'approche de l'anthropologie du corps se retrouve dans les travaux sur le *sensorium*. La notion de *sensorium* renvoie au siège sensible ou siège des sensations, qui, pour Benjamin, est soumis à un dressage complexe du corps.

Au fond, le *sensorium* cristallise le postulat benjaminien selon lequel « sur de longues périodes de l'histoire, avec tout le mode d'existence des communautés humaines, on voit également se transformer leur façon de percevoir ». Le mode de « perception sensorielle » est ainsi en étroite relation avec « le médium dans lequel elle s'effectue — [qui] ne dépend

309. Si cette combinatoire est relative aux sociétés et à leurs particularités, il y a un processus perceptif qui est le même pour tous : « Le processus perceptif comporte trois composantes principales : 1° la stimulation, de nature physique, qui est liée à l'information contenue dans l'environnement ; 2° le système sensoriel, de nature physiologique, qui forme l'interface entre les stimuli et la sensation ; 3° la perception ou les sensations, qui représentent le volet psychologique du processus. Alors que le stimulus n'est qu'une énergie physique, la sensation ne se définit que par sa magnitude (ou intensité) et sa qualité. C'est l'inférence perceptive qui, en combinant les sensations avec les représentations, construira le percept » (Delorme, 2003) (Archambault de Beaune, 2022 : 159).

310. « Les yeux ne sont pas seulement des récepteurs à la lumière et aux choses du monde, ils en sont les créateurs en ce que voir n'est pas le décalque d'un dehors, mais la projection hors de soi d'une vision du monde. La vue est la mise à l'épreuve du réel à travers un prisme social et culturel, un système d'interprétation, portant la marque de l'histoire personnelle d'un individu à l'intérieur d'une trame sociale et culturelle. Tout regard projeté sur le monde, même le plus anodin, effectue un raisonnement visuel pour produire du sens » (Le Breton, 2006 : 83).

pas seulement de la nature humaine, mais aussi de l'histoire » (Souchier *et al.*, 2019 : Glossaire — entrée « Sensorium »).

Le concept de *sensorium* permet de lier la façon de percevoir avec les objets techniques. Envisagés comme médiums, ceux-ci sont opératoires sur les modalités de la perception. Il y a également dans cette affirmation un ancrage sociohistorique fort : la perception est toujours située en fonction d'une technique et d'un contexte. À la suite de Benjamin, Souchier *et al.* rappellent que Jésus Martin Barbéro a chargé « le mot *sensorium* de la reconnaissance de “grammaires techno-perceptives” devenues habituelles » (Lexique — entrée « Sensorium »). Ce faisant, ils précisent le terme : c'est, en quelque sorte, la relation discrète que le corps entretient avec les médias, les manifestations ou les traces que la technique est acquise au corps.

De là, la conception des écrans tactiles s'appuie sur des « grammaires techno-perceptives » naturalisées. D'un côté, l'utilisateur a intériorisé des gestes corporels, n'a pas besoin d'y réfléchir pour les réaliser et interpréter sa perception (dont le geste porte la mémoire). De l'autre, les écrans proposent toujours des sollicitations culturellement ancrées. Il a appris à percevoir avec ces grammaires, celles-ci renvoient pour lui à des perceptions passées. En d'autres termes, il a acquis un *sensorium digital* (qui comprend la perception et son interprétation) qui fait passer au niveau de routine corporelle et perceptive les « petits gestes » qu'il est amené à réaliser. **Le *sensorium digital*, c'est en définitive l'ensemble des grammaires techno-perceptives dont a été doté l'humain par les industries.** Ce *sensorium* est, globalement, identique pour tous, mais individuellement approprié par chacun.

Pour finir, pour Gustavo Gomez-Mejia, l'industrialisation des émotions repose sur ces « grammaires perceptives » qui sont investies comme de l'attention. Il constate que « les industries médiatiques fondent leur économie sur des routines devenues habituelles pour les sujets sociaux » (2016b : 49). Il définit ces routines comme « des sollicitations sonores culturellement codées à l'écran [...] ; des gestes corporels intériorisés (automatiques de connexion/consultation, saisies fluides, clics...) ; des énoncés personnels habituels (interpellations pronominales et questions informatisées...) » (*ibid.*). C'est là que se trouverait le cœur de l'attention, et non ailleurs. Pour que cette économie fonctionne, il faut que l'utilisateur y soit prêt d'un point de vue corporel et psychique, que son esprit et son corps soient disponibles pour s'accrocher à ses « contenants numériques ». Ce que cette affirmation implique, c'est que c'est à la forme de l'écriture, plutôt qu'à son fond, que les industries du numérique cherchent à attacher l'utilisateur.

Le concept de *sensorium* permet, pour conclure, de déterminer le propre des traces de la technique. Ce sont des routines et des manières de percevoir qui passent tout à fait inaperçues, ou presque, et qui font l'objet d'un usage industriel et marchand. Parce qu'il a doté l'être humain d'un *sensorium digital*, le numérique s'est introduit au plus près et au plus profond des corps.

La construction d'un rapport à soi qui passe par ces « petits gestes »

C'est la façon dont les usagers se perçoivent eux-mêmes qui est informée par les écrans et la digipulation. D'un point de vue anthropologique, les gestes sont déterminants dans la construction du sujet :

C'est à travers nos gestes, bien plus que par nos actes, que nous sommes et que nous devenons humains — jamais « humains » en général, mais exemplaires d'une variante particulière, stylistiquement et culturellement typée, de ce que les humains peuvent être » (Citton, 2012 : 15).

Soulignons d'abord la place centrale occupée par le *smartphone* dans la représentation du quotidien. Les utilisateurs interrogés donnent l'impression d'une journée liée, par ses moments, par ses lieux et par ses contextes, à des applications. Si la question posée pouvait induire un découpage de la journée selon les usages du téléphone (« Peux-tu me décrire à quel moment tu utilises ton téléphone dans la journée ? »), la précision avec laquelle les interrogés ont répondu n'est pas anodine. **L'écran est perçu comme étant collé à l'utilisateur et le temps de son incorporation sociale est déjà dépassé et accepté.** Ils ont accepté l'idée que la journée serait rythmée par les applications, les notifications, les besoins ciblés ou la navigation numérique. Un même socle d'applications demeure en effet entre les entretiens (Instagram, Facebook, utilitaires, loisirs) et tous témoignent de journées rythmées par le téléphone, comme le montre l'extrait [1] de l'entretien de BC cité *supra*. L'essentiel en effet n'est pas de déterminer si cette représentation reflète la réalité. Le plus important, dans ces témoignages, est le rapport qu'ils font de leur journée et la place qu'ils attribuent au *smartphone* et à ses dispositifs : une omniprésence. Parmi les témoignages, le *smartphone* est souvent présent du lever au coucher, et cela effraie. Ils témoignent d'une routinisation des applications, de temps dédiés, qui alternent entre des navigations pour contrôler les notifications, des usages de réseaux sociaux pour se « mettre à jour », la recherche précise d'un lieu ou d'un service sur Google ou sur les réseaux sociaux, et un usage plus souple, sans but particulier. De ce point de vue, les gestes sont des opérateurs de représentations de soi et sont évoqués comme des activités sociales dans le monde.

À cela s'ajoute une certaine facilité à recourir à l'anecdote pour certains utilisateurs, et notamment concernant les gestes et ce qu'ils leur évoquent. **Avec l'anecdote, l'utilisateur cherche à dire quelque chose de lui, de comment il se perçoit.** C'est par exemple le cas dans l'extrait suivant :

TD : Une fois, je me rappelle que je me suis fait draguer par un mec dans le métro, j'étais en train d'écrire un texto... je ne faisais pas attention et [il lui dit] « Il y a 20 ans, on aurait été conscrits c'est la même génération. On aurait été conscrits parce que vous n'êtes pas... Je vois très bien que vous avez... », puis après il me demande s'il peut prendre un verre.... J'ai dit non [...].

TD se rappelle avoir été abordée sur le prétexte qu'elle manipulait lentement son *smartphone*, c'est-à-dire ne bougeait pas ses doigts rapidement sur l'écran comme le font, selon elle, les « jeunes ». Cette différence de pratique, au sens propre, de l'écran, observable par la rapidité des gestes effectués aurait été saisie par un autre usager pour négocier ensuite un rendez-vous. Pour l'utilisatrice, comme pour l'homme qui l'aborde, il y aurait un consensus sur le fait que la pratique de l'écran dit quelque chose de l'âge. Le geste technique, d'appuyer sur des touches, est transformé

en une performance sociale et « identitaire », au même titre que l'expression des goûts musicaux ou gastronomiques en ligne (Cardon, 2008 : 117).

Le geste de consultation des réseaux sociaux peut être, en outre, associé à un geste qui renvoie une image de soi assez négative. Interrogé sur ses pratiques de visionnage des *stories* Instagram ou des contenus de ses contacts, l'un des usagers en arrive à la conclusion que ces plateformes renvoient des images fausses, orchestrées, et surtout, possiblement déprimantes pour soi :

IG : Et qu'est-ce que tu en penses de ces temps ? 20 minutes maximum de la semaine, 20 minutes d'Instagram et une heure 04. Là, le mercredi à 18 heures, c'est beaucoup, ce n'est pas beaucoup ?

AH : Je pense que ça va, ce n'est pas énorme, je pense que je suis bien. Après, il faut relativiser quand même. Ce n'est pas parce que tu passes peu de temps que forcément, l'impact des réseaux... ce n'est pas parce que tu ne passes pas beaucoup de temps que tu ne vas pas ruiner des trucs dans ta tête.

IG : C'est ça l'impact ?

AH : Je pense, je pense que ça a des impacts qu'on sous-évalue comme sur Instagram. Ce n'est pas l'impact que tu veux avoir par ces images, par exemple, c'est l'impact que tu vas avoir de toi par rapport à ce que tu vois. Typiquement, ça peut aller de ça, peut-être je ne sais pas par exemple, quand tu vas voir les *stories* ou les photos de tes contacts qui sont en vacances pendant que toi tu es en train de bosser en plein mois d'août... et là tu dis « Ah ouais, ils sont en train de se faire kiffer » et toi tu charbonnes... Ouais, c'est un exemple.

Dans cet extrait, il évoque d'une part, le temps passé, qui manifesterait un certain usage : plus il serait important, plus la représentation de soi serait négative. D'autre part, le visionnage de contenus en ligne évoque pour lui le fait que lui peut être amené à travailler lorsque les autres sont en vacances (en laissant sous-entendre que cela lui est déjà arrivé).

Enfin, deux utilisatrices ont évoqué une manière commune d'utiliser Facebook pour obtenir des informations sur une personne. Cette pratique, dénommée « *stalking* » par le social, consiste à essayer de récolter toutes les traces laissées par les individus sur leurs profils en ligne³¹¹. Le terme est inconnu de la première utilisatrice [1], mais celle-ci décrit bien cette pratique ; tandis que pour l'autre, le terme est inclus dans le discours et relève de l'évidence :

TD : Non, quelquefois, je regarde, je regarde, je regarde parce que non, je... quelques fois il m'arrive... pas tellement souvent d'inviter des gens, mais pas beaucoup. J'ai revu d'anciens Jules et tout... Mais est-ce que quand on regarde la page Facebook de quelqu'un, il le sait ?

IG : Ah, ça dépend. Tu écris des choses sur les photos ? Tu *likes* des contenus ?

TD : Non, rien, non plus.

IG : Rien, jamais, non ?

TD : Je regarde, par exemple, je ne sais pas, moi, aller n'importe quoi, Jean-Martin. Je regarde ce qu'il a mis, si voilà... [1].

BC : Bah jamais ! Comme geste tu vois je « *zoom* », je fais le geste de *zoom* genre le pincement des doigts. Quand tu es sur Insta et que tu dois *stalker* quelqu'un... tu regardes la tête de [...] « ouais ok d'accord » [2].

Dans le premier cas, l'utilisatrice décrit une pratique qu'elle fait sienne. Elle n'est pas certaine de ne pas laisser de « traces » de son observation. Elle exprime avoir l'habitude d'aller regarder ce que

311. Cf. Chapitre 9.

sont devenues d'anciennes connaissances. Le geste de « fouiller » un profil en validant des « petites formes » ou des boutons est transformé en pratique d'espionnage, par le jeu des enregistrements et des traces d'usages, elles-mêmes transformées en indices par les utilisateurs, de quelque chose sur l'autre. Pour la seconde, la pratique est nommée, mais pas explicitée. BC part du principe qu'elle est assez répandue pour ne pas être traduite. Il y aurait une généralisation et une socialisation du concept, passé du cadre de pratiques personnelles à une pratique sociale généralisée. Le geste de cliquer, de valider dans le contexte de la lecture d'un profil est passé au statut de performance sociale commune et banalisée. Ce qui nous intéresse ici, c'est que la maîtrise de cette pratique renvoie, pour elles, à un certain savoir-faire.

Ces quelques exemples choisis, tirés des entretiens, sont assez variés pour montrer que ces « petits gestes » ne sont pas que des « gestes » pour les usagers. S'ils permettent l'interaction, ils sont des leviers du discours, des embrayeurs pour opérer des microrécits et des performances sociales où l'individu se présente. On a affaire à des modalités qui ont leurs propres effets sociaux, en dehors de leurs dimensions techniques et sémiotiques et du rapport de l'individu à soi, aux autres et au monde.

Pour ces raisons, les « petits gestes » encadrent les manières de se tenir dans le monde. Celles-ci configurent en partie les sens. Les interfaces ont imposé de nouvelles grammaires techno-perceptives affectant le *sensorium* digital. Enfin, ces grammaires sont des modalités de représentation de soi qui ne sont pas indolores. Pour terminer, puisque nous avons vu que le numérique se pense comme « imposition », voyons comment celle-ci se déroule pour l'utilisateur. Pour cela, c'est le concept d'« incorporation » qu'il faut continuer de construire.

3. Design et transmutations

Terminons par une typologie des transformations du corps par les écrans, leurs gestes et le design des interfaces. Que ce soit via le discours des œuvres de science-fiction ou celui à prétention plus scientifique du transhumanisme, une certaine représentation du corps humain transformé par ces technologies circule³¹². Celui-ci, et plus particulièrement le bras ou la main, serait technicisé. La distinction entre machine et corps n'existerait plus, ce dernier tendrait à devenir bionique et robotisé. Une certaine imagerie se diffuse, où la prothèse technologique incarne un changement dans la matière humaine. Dans ce type de représentations (Figure 81), le bras humain se termine par un bras entièrement fait de matière technique (métal), que cela soit visible ou non.

312. Cf. Annexe 24.



Figure 81. Exemples de représentations du bras transformé par les nouvelles technologies

Ces objets affectent, dans une certaine mesure, les corps dans leurs matérialités, leurs capacités et leurs opérativités. Toutefois, la notion de « prothèse » ne permet pas de saisir la complexité de ces changements. On lui préférera plus particulièrement l'étude de la multiplication des interfaces tactiles et ce que cette colonisation fait au corps, au social, à la mémoire et à la culture.

La transformation du schéma corporel

Lors des entretiens, les usagers ont manifesté une certaine aisance à manipuler leur écran, tout en faisant autre chose. C'est-à-dire à digipuler sans avoir les yeux rivés sur leurs *smartphones* afin de s'assurer de la réussite de leur action. Le concept de « schéma corporel », proposé par l'anthropologie de la culture matérielle et la phénoménologie notamment, apporte des éléments de compréhension à ce phénomène. Si les écrans ont transformé en partie le schéma corporel de l'humain, le design joue de cette affectation du corps de l'utilisateur.

Le « schéma corporel », bien qu'objet de critiques³¹³, est un concept qui permet de penser plus largement les transformations de l'individu, de dépasser une approche matérialiste du corps, de tenir « compte de façon plus adéquate de la réalité vécue du corps sans pour autant éliminer la réalité physiologique » (Julien, 1999 : 20). Le schéma corporel permet d'articuler ces deux dimensions. Marie-Pierre Julien rappelle que Henry Head et Gordon Holmes évoquent les *postural schemata*. Elle précise que « le mot est au pluriel, car pour ces auteurs, il existe des modèles enregistrés dans le cortex, auxquels sont mesurés tous les changements de posture » (*ibid.* : 21). Cela l'engage à les définir :

Ces schémas sont plastiques, c'est-à-dire qu'ils prennent différentes formes : ils ne se limitent pas à l'enveloppe charnelle et s'étendent aux objets. Ainsi, il est possible de manger avec une fourchette sans avoir les yeux rivés sur l'assiette, de baisser la tête « naturellement » en passant une porte parce que l'on porte un chapeau à plume » (*ibid.*).

313. Cf. Les contributions à l'ouvrage *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet*, sous la direction de Marie-Pierre Julien et Julien Warnier, 1999.

Partant de l'affirmation de Sylvia Faure que « l'incorporation repose sur l'action » (2011), Tony Orival cherche par ailleurs à expliquer les modalités du processus. Il explique que :

Les actions dirigées vers le corps peuvent d'abord s'inscrire dans une exploration au cours de laquelle le « schéma corporel » (Merleau-Ponty, 1945 : 117) est susceptible de modification. Celui-ci évolue au cours d'actions qui consistent alors à prendre conscience, relativement et partiellement, de la géographie de son corps et de ses potentialités (2020).

Autrement dit, pour saisir les enjeux de transformation effective du corps, il est possible de les appréhender par la question du « schéma corporel » et d'observer comment celui-ci se trouve modifié par l'usage des écrans. **Le « schéma corporel » des individus-utilisateurs est affecté par les smartphones et écrans minuscules qu'il tient au creux des mains depuis maintenant plusieurs années.**

Dans la mesure où il est possible de digipuler les écrans sans avoir les yeux rivés dessus, ou en tout cas sans réfléchir beaucoup à l'action à faire, le mécanisme est le même que pour l'assiette citée dans l'exemple de Marie-Pierre Julien. Ou encore, les usagers prétendent n'avoir aucun mal, et c'est même assez récurrent, à opérer les gestualités de façon très précise, sans écrans dans les mains. Ils miment leur usage de l'écran, tout en respectant les dimensions de l'objet et de leurs corps dans l'espace. C'est la manifestation que leur « schéma corporel » est affecté. Cela est notamment sensible dans certains entretiens cités précédemment :

BC : [...] **Donc je l'allume le matin et je fais mon café, ma barre de céréales et après j'ouvre... [...]** Si je devais donner un ordre : **j'ouvre Whatsapp** pour voir les messages de mes potes. J'ouvre vite fait pour voir les messages qu'on m'a envoyés dans mon sommeil et après je vais sur Twitter. Je mange comme ça, **je vais sur Insta** quelques minutes, après je range, je m'habille, tout.

AC : [...] **Tak Tak, tels ou tels, un café, deux cafés, trois cafés.** Je reste quand même une bonne demi-heure, voire une heure à... à *zapper*. Un peu, sur tout.

Bien que cela ne soit pas exprimé distinctement par ces utilisatrices, leurs discours induisent que les actions qu'elles décrivent sont simultanées. BC « ouvre Whatsapp » en même temps qu'elle mange sa barre de céréale. De même, AC affirme « *zapper* » en même temps qu'elle prend son café. Il semble que nous soyons ici face à une variation du « schéma corporel » :

La variation du schéma corporel opère un double mouvement : intégrer les objets à son « espace corporel » et élargir celui-ci aux objets. C'est en ce sens que les objets matériels peuvent être considérés comme des prothèses à la fois intégrées au corps et le prolongeant. Le schéma corporel peut se dilater et se rétracter, intégrer de nouveaux éléments, de nouveaux objets et en chasser d'autres en fonction du contexte spatio-temporel (Rosselin, 1999 : 108).

En outre, le design tend à faciliter cette intégration au schéma corporel. **Il y a en effet une prétention du design d'interface à se mouler au cœur de la corporalité.** Un phénomène social particulier approche ces transformations, il s'agit de la pratique dite du « double écran ». Cette pratique désigne la capacité qu'auraient les usagers à utiliser deux écrans à la fois, c'est-à-dire à regarder une émission tout en étant, dans le même temps, sur un réseau social pour la commenter. Ici, il ne s'agit pas de deux activités tout à fait dissociées : les usagers passent pour pouvoir suivre,

d'un côté, un programme télévisé, tout en le commentant de l'autre. Elle est nommée de la sorte par les professionnels de la communication et des médias qui prétendent capitaliser dessus dans le cadre de stratégies médiatiques, manifestant la normalisation d'une attention distribuée vers deux écrans à la fois.

Cette prétention du design est particulièrement manifeste à travers deux manières de faire, qui sont le développement d'interfaces cherchant à imiter la manipulation d'objets concrets d'une part, et le réemploi de certaines interfaces d'autre part. Tout d'abord, le design d'interface a développé un genre particulier, le *skeuomorphisme*, qui consiste à imiter l'apparence d'un objet réel lors de la conception d'un objet virtuel. Cette technique permet à l'utilisateur de comprendre l'action à effectuer face à la machine. Outre cet objectif d'« affordance », elle rend l'interface être humain-machine rassurante et ludique³¹⁴. Ces types de design cherchent à nier la médiation de l'écran pour reproduire une action du réel, il tente de faciliter la prise en main par l'absence prétendue de technologie. **Les gestes métaphorisés renvoient à des pratiques habituelles, cherchent à stimuler une mémoire des formes (Souchier, 2012b) et des procédures, ou à reproduire des gestes déjà ancrés.** Ces rhétoriques visuelles cherchent à donner l'impression d'une continuité entre la pensée de l'utilisateur, le geste et l'écran, tout en entretenant l'illusion d'une action sans médiation. Parmi les bonnes pratiques d'une manipulation reconnaissable, celle de reproduire, métaphoriser des gestes du quotidien est intéressante. Par exemple, le geste de prendre une photo est évoqué par le recours à la forme standardisée d'un bouton rond figurant celui des appareils photo. Ou encore, le geste qui permet à l'utilisateur de lire un texte sur un écran manifeste ce type de pratique. Le plus souvent, il est amené à lire et manipuler un texte avec un glissé horizontal ou vertical sur l'écran, c'est-à-dire en faisant glisser son doigt le long de l'écran. Ce geste reproduit de façon miniature celui de tourner les pages d'un livre (quand il est effectué par un glissé horizontal) ou de dérouler un rouleau (pour un glissé vertical) (Souchier, 2012a). Ou encore, certains gestes tentent de reproduire un geste du réel. C'est le cas du *drag and drop*, qui propose à l'utilisateur d'appuyer sur une forme, un mot, une vidéo, et de la déplacer à un autre endroit de l'écran.

Ensuite, les concepteurs d'interfaces sont particulièrement attentifs aux designs existants (via les pratiques de veille déjà étudiées précédemment). **Ces designs sont alors réemployés, dans certains cas, tels quels : c'est-à-dire dupliqués en vue de favoriser une expérience peu ou prou similaire.** En outre, ils servent également d'appui, de façon moins visible, au développement de nouvelles interfaces. Les designers s'appuient sur ce qui a déjà été fait pour proposer de nouvelles interfaces, considérant que les productions antérieures sont incorporées. Il y a estimation, par les professionnels du design, qu'une certaine façon d'user de l'interface est entrée dans les usages et les mœurs du mobile et est suffisamment incorporée.

Il faut, pour finir, nuancer le constat de l'incorporation. En réalité, les usagers ne font pas encore un avec leurs écrans et ces derniers ne se sont pas définitivement fondus dans le corps des êtres humains. **Si, au niveau de la relation œil, main, écran, les usagers témoignent d'une véritable**

314. « Qu'est-ce que le skeuomorphisme ou comment faire "réel" ? », Usabilis, publié le 13/03/2018 (<https://www.usabilis.com/qu-est-ce-que-le-skeuomorphisme/> — Consulté le 08/05/2020).

habileté à manipuler, presque sans regarder leur écran, ou en faisant autre chose, à l'échelle du corps tout entier, pris dans l'espace public, l'incorporation n'est pas totale. En témoignent les publications régulières quant au nombre d'accidents de piétons renversés alors qu'ils utilisaient leurs téléphones en traversant la chaussée ou juste se cognant contre des éléments de la voie publique. Ou encore, du nombre d'accidents de la route dus à des conducteurs utilisateurs ayant les yeux rivés sur les écrans. Il y a une sorte de fantasme de l'utilisateur de penser qu'il peut gérer, à la fois, son corps dans l'espace et son écran dans les mains, mais cela reste une croyance. Le téléphone en effet ne s'est pas fondu dans le corps et demande un minimum d'attention, incompatible avec le fait de tenir son corps entier dans l'espace public.

Quoi qu'il en soit, au niveau des représentations qu'ils ont de leur propre corps, les utilisateurs ont développé des capacités à gérer un écran tout en faisant d'autres tâches relativement simples (regarder la télévision, manger, voire mener une discussion avec quelqu'un) : « les individus se sentent “en fusion” » (Auray, 1999 : 66). Les écrans tactiles ont intégré, dans une certaine mesure, le « schéma corporel » de l'être humain, et c'est en cela qu'ils peuvent être considérés comme un prolongement du bras.

De nouveaux types ou des « méta-formes » : la transformation de la mémoire

L'approche esthétique en philosophie s'intéresse aux rapports des usagers aux écrans en termes de transformations des manières de voir et de percevoir. L'un des points de départ de l'ouvrage collectif *Vivre parmi les écrans* est le constat que les expériences passées permettent d'appréhender les interfaces contemporaines. Elles préparent les expériences futures, et notamment les écrans et les situations à venir. Essayons, en nous intéressant aux enjeux des écrans vis-à-vis de la mémoire, d'apporter des éléments de compréhension à ce processus.

Dans le champ de la culture visuelle, Mauro Carbone, Ana Caterina Dalmaso et Jacopo Bodini expliquent que les façons de vivre, de penser, d'appréhender les objets se sont formées au contact des objets qui les ont précédés :

Même quand nous ne sommes pas en train d'utiliser des dispositifs ou des médias optiques, notre commerce avec eux ne cesse de déborder sur notre perception. Voir le monde, c'est toujours le voir à travers le prisme de notre histoire individuelle, de nos expériences médiatiques. Par conséquent, de telles expériences contribuent à façonner notre approche sensible au monde ainsi qu'à constituer l'étoffe même de nos imaginaires (Carbone *et al.*, 2008 : 7).

L'écran tactile garde et fait circuler avec lui les imaginaires, les usages, les croyances, les façons de faire des écrans qu'a utilisés l'utilisateur ou qu'il a vus émerger. Il a ses propriétés propres et ses effets, mais ceux-ci ne sont possibles que dans le cadre de l'usage prescrit et appris des écrans précédents. Ils font le constat que l'individu, ou plutôt sa façon de voir le monde, a la mémoire des expériences passées qui infusent et colorent sa façon de voir le monde, même quand les écrans ne sont pas utilisés :

Notre imaginaire, donc, mais aussi notre perception et notre mémoire semblent être informés et modifiés de manière irréversible par la rencontre entre les formes expressives de la médialité et par les modes particuliers de voir le monde et d'entrer en relation avec les autres que les technologies impliquées nous ont appris (*ibid.* : 8).

Les écrans tactiles ne sont pas neutres vis-à-vis de la mémoire, ils laissent une empreinte, plus ou moins longue ou réversible, dans le cerveau de ceux qui les utilisent. L'utilisateur n'est pas le même avant et après avoir utilisé un écran tactile. Ce qui est crucial, c'est que la mémoire peut être prise comme une forme « in-formée » par les expériences et les médiations passées. **La mémoire est une forme modulable (dans une certaine mesure) sur laquelle s'impriment notamment les formes gestuelles et sémiotiques.**

C'est comme « méta-forme » (Jeanneret, 2011 — Lexique, entrée « Méta-forme ») qu'un « petit geste » s'inscrit dans la mémoire. Yves Jeanneret la définit ainsi : « reprise dans un certain régime médiatique et technique de formes utilisées précédemment dans des contextes plus anciens et susceptibles d'être reconnues et familières et chargées de sens ». Autrement dit, il s'agit de formes techno-sémiotiques, tirées de productions médiatiques, reconnues et reconnaissables, chargées de significations. Or le propre des « petites formes » (Candel *et al.*, 2012) est de participer à la standardisation des écrits d'écran. Elles sont donc amenées, de fait, à circuler d'un écran à l'autre, chargées d'un certain sens : elles sont justement utilisées pour leur capacité à susciter la reconnaissance des usagers. À considérer les écrans des applications, certaines procédures gestuelles, « formes gestuelles » et « gestes formels » (Candel, 2017) associés à ces « petites formes », se sont également, au fil des productions de design, fixées et amenées à circuler telles quelles. **Ces méta-formes ne sont pas uniquement des formes sémiotiques associées à des formes gestuelles : elles sont chargées de pratiques, d'imaginaires et d'attentes** : « En effet, les médias ont la propriété de marier les espaces, ceux de la pratique, de la communication, de l'inscription, de la projection imaginaire » (Jeanneret, 2011 : 33).

Parmi les « petits gestes » typiques de ce phénomène, quelques-uns sont des exemples éloquentes. Le « *swipe* de Tinder », par exemple, s'est inscrit comme forme sémiotique (un jeu de cartes) associée à un geste formel, le glissé à droite ou à gauche. De même le « *scroll* infini » est une méta-forme associant une « petite forme » de trait sur le côté et un glissé vertical. Citons également le *clik* de l'appareil photo, une forme sémiotique d'appui sur un double rond ; ou encore le *like* pour déclarer aimer un contenu en activant une forme de cœur ou de pouce levé. Ces méta-formes s'inscrivent au niveau de la mémoire des individus, sont rattachées à des routines, des manières de faire et de penser, ainsi qu'à des émotions.

Pour comprendre les enjeux de ces méta-formes au niveau individuel, repartons du concept de typification de Berger et Luckmann³¹⁵. Nous avons observé que c'est parce que les usagers ont élaboré des types que les procédures cognitivo-motrices peuvent s'exercer. **Dit autrement, ces méta-formes sont constituées en types par les usagers qui les ont, dans le cadre de leur**

315. Cf. Chapitre 6.

pratique de l'écran, déjà croisées. C'est donc en affectant les manières de typifier que certains « petits gestes » entrent dans le champ du concept :

La connaissance de ce monde se base sur des schémas de pensée (ou « typifications ») qui permettent de prévoir un certain type de comportement. Par exemple, la triple typification « jeune étudiante américaine » me permet, si je rencontre une personne y correspondant, d'anticiper ses comportements et de savoir comment adapter les miens. Le langage est le principal moyen de partager et de transmettre ces typifications (Molénat, 2015 : 66).

Autrement dit, le moyen cognitif de l'individu pour évoluer dans le monde et ne pas être toujours dans le doute est notamment ce processus de typification³¹⁶. C'est un outil qui induit, à partir de comportements et d'expériences précédentes, un type de comportement. La typification permet d'ajuster son comportement à la situation. Ce type de processus est à l'œuvre au moment de l'usage des interfaces : les usagers font appel à des situations qu'ils ont croisées précédemment. L'usage de l'adverbe « généralement » le manifeste notamment. De là, ce sont les expériences médiatiques passées qui permettent d'appréhender les écrans et les situations à venir.

C'est parce que ces méta-formes se sont inscrites au niveau des cadres sociaux que la mémoire individuelle se trouve affectée. **Si l'utilisateur a la sensation vive qu'une interface fait surgir en lui une certaine impression, le renvoie à une expérience passée, lui suggère un confortable sentiment de déjà-vu, cela n'est possible que parce qu'il y a une mémoire sociale de ces méta-formes que sont les « petits gestes ».** En effet, les « petits gestes » existent dans la mémoire des usagers parce qu'ils sont, auparavant, rentrés, selon, la conceptualisation de Maurice Halbwachs, dans les « cadres sociaux de la mémoire ». Pour le sociologue, les cadres de la mémoire collective sont ceux sur lesquels s'appuient les mémoires individuelles. Ou plutôt, pour lui, l'individu isolé est une fiction, qui n'échappe pas au social³¹⁷. Il montre que c'est ainsi que les groupes se souviennent :

C'est en ce sens qu'il existerait une mémoire collective et des cadres sociaux de la mémoire, et c'est dans la mesure où notre pensée individuelle se replace dans ces cadres et participe à cette mémoire qu'elle serait capable de se souvenir (Halbwachs, [1925] 1994 : VI)

Explorer les « cadres sociaux de la mémoire » lui permet de mieux comprendre le fonctionnement de la mémoire individuelle. Soulignons alors, à partir de ces observations, qu'il y a une mémoire sociale de « petits gestes » comme « méta-forme », qui implique les formes comme objets sémiotiques et comme pratiques.

À partir de ces échanges avec Marc Bloch, Halbwachs s'est par la suite intéressé aux canaux concrets de transmission de la mémoire. Dans le cas des méta-formes que sont les « petits gestes »,

316. Selon Alfred Schütz, tous ces indices du passé vont permettre que certaines actions soient faites de façon automatique. Ces actes sont typifiés : ce sont les actes qu'on fait tous les jours sans réfléchir, sans même y penser (par exemple, se lever, prendre le petit-déjeuner, aller à la fac...). La typification est l'univers des expériences que l'individu a accumulées et qui va conduire ces actes.

317. « La mémoire du passé n'est possible qu'en raison des cadres sociaux de référence que possèdent les individus. Parce que l'individu isolé est une fiction, la mémoire individuelle n'a de réalité qu'en tant qu'elle participe de la mémoire collective » (Lavabre, 1998 : 52).

ces canaux sont visibles et tangibles et il y a, pour ainsi dire, une bibliothèque de cette mémoire sociale : il s'agit des documents du design. **En d'autres termes, la documentation du design, produite par les grandes industries du numérique, comme par les designers eux-mêmes, constitue les moyens par lesquels s'inscrit cette mémoire sociale des « petits gestes ».** Les *guidelines*, les guides de bonnes pratiques, comme les publications régulières de veille en design, sont les médiations concrètes d'institutionnalisation de la mémoire sociale des « petits gestes »³¹⁸. Cette mémoire est construite par un groupe hétérogène, les designers d'expérience et d'interfaces, lui-même dépendant des productions des industries. C'est d'ailleurs par cette même mémoire sociale institutionnalisée qu'il se construit comme groupe. Ce groupe a, finalement, la main sur les souvenirs, les émotions individuelles et les impressions des usagers.

L'incorporation des « petits gestes » engage, pour conclure, des transformations au niveau de la mémoire humaine, collective et individuelle. Le design des interfaces, avec ses manières de faire et ses productions, participe d'une transformation des cadres de la mémoire. Pour comprendre ces transformations, nous avons distingué provisoirement la mémoire à plus ou moins court terme, immédiate ou longue, en tout cas individuelle, des usagers, de la mémoire à plus long terme, du social en général. Tout cela conduit à appréhender, dans la mesure du possible, ce que le design induit de transformations au niveau cognitif.

De nouvelles réalités ? De la transformation de signes en opérations concrètes

Enfin, à écouter les utilisateurs mettre en mots leurs actions sur l'écran, la digipulation ferait entrer le signe sémiotique dans le régime de l'action concrète. Ou plutôt, il y a une tendance des usagers à affirmer que, manipulant des signes du bout du doigt, digipulant l'écran, ils feraient quelque chose de concret : balayer un profil comme on balaie une carte ou une personne ; ouvrir une *story* comme on ouvre un objet, prendre une photo comme sur un appareil argentique, ou encore, envoyer un message comme on enverrait un courrier. Il y a une tendance, dans le discours sur l'écran, à mettre un signe égal entre un geste techno-sémiotique et une action concrète, tangible, dans le régime du réel. Tout se passe, dans le discours des usagers, comme s'ils faisaient une action matériellement réelle. De ce point de vue, l'écran ferait de l'utilisateur un demiurge transcendant les régimes et les matérialités, capable de transformer des signes techno-sémiotiques en opérations physiques observables. Pourtant, il n'en est rien : c'est par la parole que les actions de digipulation sont transformées en activités concrètes.

Ce phénomène n'est pas sans rappeler l'ouvrage de Paul Veyne déjà cité, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? ...* Comme l'exprime clairement Christian Jacob :

Le livre de Paul Veyne [...] se réduit à une question simple, mais fondamentale : d'une évidence telle, à vrai dire, que nulle part nous ne la trouvons clairement formulée... Les Grecs, ces enfants de la Raison, ce peuple de philosophes et de géomètres, ont-ils vraiment cru aux Cyclopes, au Minotaure et aux loups-garous qui hantent leurs mythes ? Quelle est

318 Cf. **Annexe 4.**

la nature de ce type de récits et quel mode d'adhésion intellectuelle présuppose-t-il de ses destinataires ? (1985 : 161).

Sur quoi repose alors la croyance des usagers dans la réalisation de leur action, quelle est la nature des récits de ces digipulations et le mode d'adhésion intellectuelle qu'ils présupposent ? Il serait tentant d'affirmer qu'ils ne croient pas réellement balayer quelqu'un d'un revers de manche quand ils *swipent* sur un écran ou ouvrir un contenu lorsqu'ils ouvrent une *story*. Toutefois, cela semble bien limité au regard de la demi-croyance qu'induit la digipulation vis-à-vis du « tactile »³¹⁹ et de la naturalisation, dans le discours, de ce type d'affirmation. Reprenons, pour cela, le programme de Paul Veyne pour répondre à ces questions et que formule Frédéric Lambert (2013 : 61). Nous les traiterons dans un ordre différent de celui énoncé :

Il faut refuser la croyance de l'autre comme acquise, mais la considérer comme un petit arrangement entre lui et sa société (4).

Il faut définir le mythe (1).

Il faut dissocier le concept de croire du concept de vérité (2).

Il faut observer les sources anonymes ou collectives du récit historique (ou du récit médiatique) qui cautionnent soit dans l'énoncé soit dans l'énonciation la vérité supposée du mythe (5)

Il faut regarder comment le croyant navigue entre les récits de la fiction et les récits de la réalité (3)

Il faut comprendre enfin, face aux dogmes et aux obéissances, que des classes sociales acceptent partiellement ou subissent totalement, à qui profite que l'on croit (6).

Pour ce qui est du point numéroté (1), nous avons déjà commencé à définir le mythe. Le mythe consiste à attribuer une valeur performative à un geste de digipulation, à faire des gestes de digipulation, des gestes effectifs et réels, opératoires dans la réalité. Il est alors essentiel de reprendre les points (2) et (3), car le discours des usagers ne laisse en aucun cas supposer qu'il s'agit d'une vérité. D'une part, c'est l'usage de la métaphore qui permet le passage d'une méta-forme techno-sémiotique à une action concrète. D'autre part, sitôt qu'il leur est demandé de requalifier leur action, il ne fait aucun doute qu'ils ont pleinement conscience qu'ils ne font pas réellement un geste concret :

TD : Ah bah je *zoom*... C'est une expression un peu bizarre, mais je *zoome*. Je *zoom* sur Alice. Très bien. Je *zoome* sur Alice.

IG : Comment as-tu *zoomé* ?

TD : Bah j'ai fait ça... **J'ai pris mes doigts**... [rires], mais j'ai pris mon pouce et mon majeur avec mon pouce et mon majeur en diagonale... En diagonale ou... selon ce que tu veux *zoomer*. *Zoom* et voilà, tu vois ça. [mime en même temps]. [1]

DG : De droite à gauche euh [silence] même pas parce que même quand tu fais *défiler* les *stories*, c'est une petite.. C'est un petit tapotage sur le côté de l'écran. [2]

AH : Je n'ai pas souvenir du *swipe* avant Tinder.

IG : Et par exemple, tu m'as parlé de faire les filtres ?

AH : Ouais, ça, c'est du *balayage*, c'est que ça ressemble à quoi ça ressemble ?

IG : Oui et pourquoi ? *Balayage* ? C'est un terme technique, c'est une métaphore, c'est oui.

319. Cf. Chapitre 4.

AH : C'est vrai que l'image du coup de balai, de gauche à droite, il vient naturellement à l'esprit. Après, on pourrait qualifier, je pense, avec d'autres mots. Mais, là comme ça, ça ne me vient pas tout de suite à l'esprit. Mais on pourrait, je pense. [3]

Dans ces trois extraits, les usagers ont tendance à naturaliser une action concrète. Pourtant, sitôt qu'il leur est demandé d'en dire davantage sur le geste réalisé, ils requalifient et manifestent la pleine conscience de la teneur métaphorique de leur discours. TD [1] le souligne : elle est mal à l'aise avec l'expression « zoomer », car elle sait bien qu'elle ne « grossit pas » sa petite fille, qu'elle ne la touche pas du doigt. Elle décrit son action avec ses doigts pour être plus précise et plus fine, afin de déconstruire le raccourci qu'elle a employé. De même, DG [2] se reprend : il précise le terme de « défiler » qu'il emploie naturellement dans son discours : ce n'est pas les « stories » qu'il fait défiler, mais c'est un « tapotage » du doigt sur les écrans. Il semble percevoir ici un abus de langage et il reprécise clairement sa pensée. Enfin, AH [3] revient sur la métaphore du « balayage ». Ce n'est pas un balayage, c'est une image de coup de balai. Il en convient, le terme n'est pas exact (il pourrait être remplacé par autre chose). Il serait donc faux d'affirmer que les usagers croient absolument que leurs gestes sont vraiment des gestes du réel. **C'est une croyance sans consistance, plus une facilité d'expression, une façon d'exprimer clairement une idée, des abus de langages ou des métaphores, voire des habitudes.** Ils naviguent facilement entre les mythes et la réalité, pour reprendre l'expression de Paul Veyne, à l'aide de corrections, d'ajustement de langage, de précisions.

Le point (4) mérite d'être développé. Pour considérer l'arrangement entre l'individu et sa société, deux hypothèses, qui se retrouvent toutes dans une proposition principale, sont possibles : sans cet arrangement entre l'utilisateur et les interfaces, ces designs ne prendraient pas. Il y aurait nécessité, en un sens, à « croire » pour que ces designs prennent. Cette nécessité reposerait sur celle de se ressaisir de programmes d'une part, et du plaisir de la récitation d'autre part. C'est que les gestes de digipulation sont des gestes programmés. Comme le dit Yves Citton (2012) :

L'un des nombreux effets de [la] gouvernementalité algorithmique [...] est de pré-programmer nos gestes — depuis les plus quotidiens (faire sa liste d'emplettes) jusqu'aux plus extraordinaires (réussir une difficile opération chirurgicale) [...]. Or ce pré-paramétrage tend à neutraliser l'événementialité potentielle inhérente à nos gestes en tant qu'ils sont humains, trop humains, faillibles, imprévisibles, surprenants, incontrôlés (261).

Le pré-programmage des gestes n'est pas que l'un des effets de la gouvernementalité algorithmique, c'est, plus largement, un effet des interfaces. Les « petits gestes » demandent à l'utilisateur, de façon plus ou moins contraignante, d'adapter sa manière de voir et de gesticuler (au moins pour ce qui est de sa main et de sa posture dans l'espace, de certains de ses mouvements) à celle qui lui est imposée. **Dans ce contexte, pour l'utilisateur, utiliser un langage métaphorique pour déclarer faire comme s'il faisait un geste concret serait une manière de se réapproprier, de requalifier, de reformuler ces gestes de programmes.** Comme l'explique plus loin à nouveau Yves Citton :

Nos nouvelles machinesaturent notre monde de formulaires, c'est-à-dire de « protocoles » nous imposant des formes d'interactions pré-paramétrées, qui conduisent nos conduites en

ne nous laissant le choix qu'entre des alternatives déjà choisies pour nous [...] Face à tout formulaire, face à tout choix déjà fixé pour nous, face à toute programmation imposée de l'extérieur — face à tout protocole, nos gestes d'humanités seront donc des gestes de reformulation (273).

Ainsi, la métaphore, les abus de langage, les raccourcis seraient, à l'instar de ces « gestes d'humanités », un moyen de reformuler ce qui est imposé par l'écran.

Plus encore, la croyance aurait la capacité à faire des expériences de l'interface, une expérience esthétique et un plaisir sémiotique rendant supportable l'étouffante contrainte des écrans. **Elle redonnerait du charme à l'expérience de l'écran.** Il y a un certain plaisir sémiotique à utiliser ces figures d'exagérations. Comme l'explique Boris Cyrulnik :

Le plaisir d'une perception sémiotique agit à plusieurs moments d'une même harmonie : le plaisir d'espérer (le désir), le plaisir d'éprouver (la perception), et le plaisir de le dire (en le faisant vivre encore dans la représentation verbale). La forme du plaisir est donc attendue, éprouvée, puis récitée (2001 : 97).

C'est ce dernier stade, celui de la récitation, qui nous intéresse. Il y aurait une forme de plaisir à employer des métaphores pour décrire la digipulation. Plutôt que d'employer des verbes descriptifs et assez triviaux (au sens commun), voire qui n'ont pas de sens (c'est-ce que fait remarquer TD, qui rit en disant « j'ai pris mes doigts »), les images et les métaphores employées redonnent du charme à ces gestes. Ils mettent du sens sur des procédures kinesthésiques qui, tout bien considéré, semblent ne pas vraiment en avoir. C'est le propre du mythe selon Paul Veyne :

Il semblerait plutôt que nous les créons pour rendre inexplicable ce que nous acceptons comme une compromission. Ils protègent nos doutes, et leurs fabulations nous expliquent parfois l'inexplicable (Lambert, *op. cit.* : 63-64).

Le mythe d'un geste véritable, efficace, tangible, redonne une dimension humaine et esthétique à des gestes de programmes, ainsi que du sens à des gestes qui n'en ont pas.

Rajoutons, avec les points (5) et (6), que ces métaphores ne sont pas utilisées que par les usagers, mais sont employées dans les discours médiatiques et posées par les concepteurs d'interfaces et d'applications eux-mêmes. Que ce soit dans les discours d'escorte et d'accompagnement, le *swipe* est par exemple employé comme un balayage de personnes et de profils, comme le manifestent les extraits :

« Tinder Online : balayer les rencards depuis un navigateur Web »³²⁰.

320. « Tinder on-line : balayer les rencards depuis un navigateur Web », par Mickaël Bazoge, publié le 28/03/2017 (<https://www.macg.co/ailleurs/2017/03/tinder-online-balayer-les-rencards-depuis-un-navigateur-web-97914> — Consulté le 16/11/2022).

« Car si vous gardez les réglages par défaut, vous allez balayer des profils de MILFS ou de nanas trop jeunes. Au passage, vous ferez une économie de swipes, votre pouce vous dira merci »³²¹.

« **BAD SWIPE** Il a balayé son profil à gauche par erreur... »³²².

« Balayer un profil » est une formule figée. En outre, les métaphores ont été fixées, on l'a vu, dans les documents mêmes du design tel que le *Touch Gesture Guide* qui impose un « point de vue technico-métaphorique »³²³ sur les « petits gestes ». *In fine*, ces croyances de gestes opératoires profitent aux usagers, qui peuvent les utiliser, mais aussi et surtout aux industries des interfaces. Produits par elles, ces mythes de gestes concrets rendent pleinement acceptables ces interfaces et dispositifs. Sans eux, les interfaces passeraient peut-être pour de « simples » surfaces à manipuler, dénuées de charme et de signification.

Pour conclure, revenons à la thèse de la philosophie du design, à savoir que la révolution numérique est avant tout phénoménologique :

La révolution numérique doit donc être interprétée comme une révolution ontophanique, c'est-à-dire un ébranlement du processus par lequel l'être nous apparaît et, par suite, un bouleversement de l'idée même que nous nous faisons de ce qui est réel (Vial, 2016 : 64)

Le design met en forme la manière dont le numérique est donné à voir et à faire semblant d'effleurer de la pulpe du doigt. Avec le design se passe, de façon plus ou moins brutale dans son ressenti, une « renégociation perceptible »³²⁴. Dit autrement, il y a eu un moment où on a appris à voir et percevoir avec les écrans tactiles, où l'on a dû requalifier, rejouer, apprendre à nouveau à voir et à se mouvoir. Plus encore, avec les écrans tactiles, l'utilisateur s'engage dans de nouveaux régimes du signe. Il passe pour transformer des formes sémiotiques en opérations concrètes, il serait l'opérateur de nouvelles réalités. S'il n'y croit qu'à moitié, voire pas du tout, il y a pour lui un vrai charme à penser qu'il est capable de transmuter un signe en action, et un intérêt pour les plateformes à le laisser penser qu'il le peut.



Nous avons donc tenté de montrer que le mode d'existence proposé par ces dispositifs et leurs gestes de manipulation dépasse largement l'usage des applications et des services. D'une part, les « petits gestes » sont des opérateurs d'expérience du monde qui soutiennent et renforcent les

321. « Comment optimiser son profil Tinder en 5 minutes », dragueur de Paris, non daté (<https://www.dragueurdeparis.com/profil-tinder/> — Consulté le 16/11/2022).

322. « États-Unis : Il contacte toutes les Claudia du Missouri pour retrouver son coup de cœur Tinder » par Naomi Mackako, publié le 24/01/18 (<https://www.20minutes.fr/insolite/2208123-20180124-etats-unis-contacte-toutes-claudia-missouri-retrouver-coup-ur-tinder> — Consulté le 16/11/2022).

323. Cf. **Chapitre 4**.

324. « Cette renégociation perceptible n'a rien de naturel. Elle exige du sujet humain un véritable travail phénoménologique sur lui-même en vue d'apprendre à percevoir cette nouvelle catégorie d'étants, les êtres numériques, dont la phénoménalité est inédite et, par conséquent, désarmante » (Vial, 2016 : 65).

spécificités ontologiques du numérique. D'autre part, l'écran participe d'une reconfiguration du corps. Tout cela conduit à constater des mutations effectives concernant le corps de l'*anthropos*.

La thèse de l'« ontophanie numérique » a d'abord permis de penser le fonctionnement de la gestualité des interfaces. Les gestualités comptent parmi les piliers de l'expérience numérique et passent pour participer des effets du design. Dans ce contexte, les « petits gestes » sont un discours structurant de l'expérience. Plus particulièrement, nous avons vu que la ludification de la gestualité participe à un mouvement de mise en jeu des services. Nous avons ensuite poursuivi le propos de Stéphane Vial en cherchant à comprendre comment des gestualités de l'interface sont des modalités perceptives. Les « petits gestes » et leur routinisation déterminent la manière qu'a l'individu, usager digipulateur, de toucher, de sentir et de se représenter. Interroger la routinisation et les représentations de soi dans le monde qu'engendrent ces représentations concerne à la fois la structuration du quotidien et l'entrée de l'écran dans l'intimité de l'utilisateur.

Puis, nous avons vu comment, au quotidien, l'incorporation des techniques est visible et sensible. Le corps passe pour être irrévocablement marqué par les écrans, il s'est reconfiguré, et avec lui les façons de toucher, de percevoir et de se représenter en digipulation. Il a développé des processus d'habitude et des routines perceptives de l'écran, en particulier par la main et la cognition. Les interfaces ont imposé, au fil de leurs usages, de nouvelles grammaires techno-perceptives qui conduisent à un *sensorium digital* particulier et capitalisé par les interfaces.

Nous avons enfin diffracté la notion sociale de « prothèse », en plusieurs concepts plus fins : ceux de « schéma corporel », de « méta-formes » et de signes opératoires. Cela a permis de comprendre ce qui se joue dans l'incorporation des gestualités de digipulation de l'interface et des écrans tactiles en général. À la croisée du technique et de l'anthropologique, voire du biologique, penser l'incorporation des « petits gestes » a enfin permis d'apporter des éléments de compréhension sur la façon dont il y a une incorporation des techniques et des industries par le social et l'individu.

Dans l'ouvrage collectif, cité à plusieurs reprises *Vivre par(mi) les écrans*, les auteurs s'interrogent sur les mutations introduites par les écrans dans les façons dont l'être humain se construit et construit son rapport à lui-même, aux autres et au monde. Introduisant l'ouvrage, Mauro Carbone, Ana Caterina Dalmasso et Jacopo Bodini affirment ainsi que :

Le constat que les écrans nous entourent — qu'ils constituent désormais notre milieu et même notre éco-système — ne fait pas de nous simplement des sujets appelés à se rapporter à ces dispositifs, mais, tout en transformant les modes par lesquels nous nous rapportons à notre milieu, cette nouvelle condition vient modifier notre manière d'être — et de nous concevoir (2016 : 8).

Nous serions entièrement pris dans les écrans dont le pouvoir dépasse le cadre de leur seul usage. De la même façon, nous avons essayé de montrer qu'il faut concevoir la détermination de la perception par le design des interfaces digipulables comme un vécu, une manière de voir et de se considérer dans le monde. Ces gestes circulent et s'imposent comme forme et comme condition même de la vie.

Nous proposons alors d'explorer comment la digipulation participe de la configuration des pratiques et des usages, et finalement, des usagers eux-mêmes. Cela demande d'explorer à la fois la façon dont ils incitent à l'usage de l'interface, mais aussi comment ils configurent l'énonciation de l'utilisateur comme les manières d'être dans le monde.

CHAPITRE 11

De la configuration des pratiques à la configuration des usagers

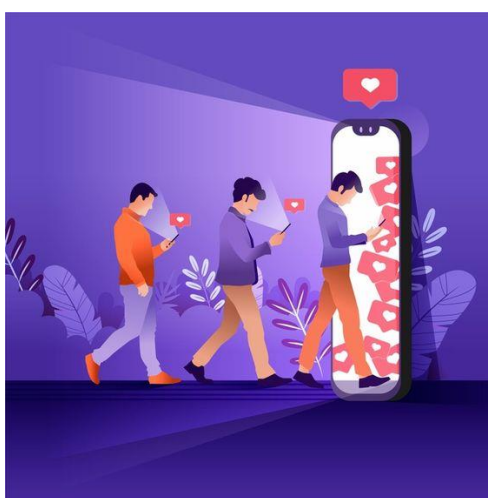


Figure 82. Illustration d'hommes captivés par les réseaux sociaux

La figure ci-dessus met en scène une file d'individus de sexe masculin s'engouffrant dans un *smartphone* géant et lumineux. Au fond de l'écran représenté, des « petites formes » (Candel *et al.*, 2012) iconiques de *likes* tombent en cascade³²⁵. L'image évoque une façon mécanique qu'auraient les utilisateurs des réseaux sociaux d'être tournés vers l'écran, en permanence, sans le lâcher des mains ni le quitter des yeux. Les hommes sont représentés détournés du monde réel, dans la distribution perpétuelle de « petites formes » signifiant les diverses formes de sociabilités permises par les réseaux dits sociaux. La figure insiste, en outre, sur une représentation usuelle de l'écran. Ce dernier serait traversé par les usagers, comme s'ils évoluaient dedans, tout en ayant un rôle dans la façon dont l'être humain traverse désormais le monde « réel » et social. Ce dessin condense en fait la matérialité des pratiques et les sociabilités outillées.

Les « petits gestes » des écrans participent effectivement de la configuration des pratiques communicationnelles et sociales : ils imposent un cadre contraignant et déterminant dans les façons

325. Le *like* de Facebook tel qu'il l'a été par le passé est reconnaissable.

d'être et d'habiter le monde. Ce chapitre a donc pour objectif d'analyser ces manières qu'ont les interfaces de cadrer à la fois les modalités d'usage de la machine (au niveau des pratiques de l'interface) et les façons d'être des usagers (au niveau des usages sociaux).

La digipulation engage des pratiques et des usages entre liberté et contrainte. C'est d'abord au niveau de l'écran que se jouent ces dynamiques antagonistes. Plus précisément, il y a une « réquisition » (Jeanneret, 2014) de la digipulation qui passe par des formes de séduction, d'incitation et d'obligation. Éclairée sur ce type d'influences de l'écran, la critique sociale cherche à dénoncer le pouvoir conformant des « petits gestes » (1). L'énonciation de l'utilisateur, sa parole outillée par les « petits gestes », est ensuite en tension au sein d'une polyphonie énonciative impérieuse. C'est-à-dire que la digipulation relève davantage de l'édition que de l'écriture : c'est une triple énonciation qui s'opère sur la scène des usages (2). Entre appropriations et impositions, un *style* de digipulateur, finalement, s'impose dans les discours comme dans les pratiques. Alors que la publicité valorise des *sociostyles*, les utilisateurs tentent de développer leurs propres manières d'être comme modalités d'individuation. *In fine*, c'est un style industriel pour l'humain qui tend à s'imposer (3).

1. Une réquisition de la digipulation

Les discours sociaux et les entretiens menés auprès d'utilisateurs témoignent d'une attractivité de l'écran. Il y aurait une forme d'invitation permanente à sa trituration. Cette nécessité à la digipulation, quelquefois approchée par l'imaginaire de l'« addiction », relève de ce qu'Yves Jeanneret (2014), analysant le pouvoir de formatage de l'architexte, a nommé, d'après les travaux de Sarah Labelle (2007), la « réquisition » :

Ensemble de moyens techniques, idéologiques, formels qui contribuent à pousser toute une société à adopter des outils médiatiques, sans nécessairement avoir de raison ou de buts particuliers pour y recourir et qui tend à marginaliser ceux qui n'y ont pas recours (Lexique — entrée « Réquisition »)

La « réquisition », c'est donc la manière qu'ont les interfaces d'appeler à l'action. La digipulation est une modalité d'actualisation de cette réquisition et elle est même centrale dans ces processus. Elle est construite pour exercer une force d'attraction aussi douce, par l'incitation et la séduction, que forte, par l'obligation. Ce pouvoir ne passe pas inaperçu et fait l'objet d'une certaine forme de critique transverse de la part des usagers.

Des dynamiques d'incitation et de séduction

Dans son HDR, Étienne Candel montre que « les textes des interfaces, comme objets à textualiser, sont proposés en vertu d'une pensée du besoin, de l'envie ou du désir » (2015 : 206). Les écrans des interfaces jouent sur des dynamiques d'incitation et de séduction à travers, nous allons le voir, des « petits gestes » travaillés pour engager l'action de l'utilisateur. Premièrement, les écrans et leurs

gestes de digipulation sont construits pour être immédiatement interprétables et rendre évidente la participation de l'utilisateur. Deuxièmement, toute une idéologie de leur actualisation les accompagne, si bien que l'utilisateur est amené à comprendre qu'il serait bon de les activer. Des rétributions et des « gratifications » (Gomez-Mejia, 2016a) viennent, en dernier lieu, motiver l'action par des effets de récompenses principalement sémiotiques.

L'actualisation des interfaces est d'abord préfigurée³²⁶ par des marques technosémiotiques qui cherchent à « provoquer » (Candel, 2015) la participation de l'utilisateur en la rendant évidente. Pour cela, la compréhension que sa participation est possible et la reconnaissance de la gestualité à effectuer sont mises en signe. **La gestualité est anticipée selon des modalités qui relèvent de la « disposition » (Candel, 2015 : 216) et de la construction de scènes figuratives.** « La disposition » renvoie d'abord au cadrage formel de la communication, c'est-à-dire à la façon dont un dispositif institue son usager :

La disposition est la façon dont les textes instituent leurs lecteurs et mobilisent en eux du sens et du symbolique pour se prêter à certaines lectures plutôt qu'à d'autres. Positions, rôles et postures symboliques sont des formes de construits de la communication, des produits du dispositif qui tendent à disposer de façon particulière les lecteurs impliqués. Les dispositions sont donc des modalités symboliques de l'implication. Elles sont des produits du texte, mais ce champ est lié également à l'existence et à la construction sociale des prédispositions (ibid.).

Étienne Candel conceptualise de la sorte la façon dont les interfaces instituent l'utilisateur dans un rôle (lecteur, spectateur, participant par exemple) qui l'implique d'emblée dans une approche pragmatique de l'interface. Dans ce contexte, la gestualité est un élément pour comprendre ce qui est attendu de l'utilisateur, tout en l'instituant par sa réalisation effective. Ainsi, la forme sémiotique et gestuelle fonctionne comme un indicateur, pour l'utilisateur, de ce rôle attendu de lui. Par exemple, les gestes de glissements verticaux dits de *scroll* instaurent un rapport passif au texte numérique au sens où il ne s'agit pas d'une action engageante qui vient modifier l'algorithme. À l'inverse, certains « petits gestes » instaurent d'emblée un rapport actif au texte, comme ceux permettant l'activation de touches pour composer un texte, ou ceux permettant de valider un choix.

La gestualité est ensuite engagée dans la construction de scènes figuratives. Les « petits gestes » des écrans sont travaillés pour être le plus figuratifs possible et présenter « à l'esprit une scène matérielle » (Jeanneret, 2013 : 47). Certains ont prétention à représenter l'action qu'ils doivent susciter sur le mode de l'évidence. Dans ce cas, le « petit geste » accède au statut de « trace » telle que la conçoit Yves Jeanneret, c'est-à-dire avec un fort « potentiel figuratif, concentrant en une image unique le geste, le signe et l'opération. Cela en fait une catégorie à la fois riche et ambiguë, associant un mode de pensée et une scène visuelle (l'empreinte) » (ibid. : 44). Pour lui, la trace a une capacité à cadrer le regard et l'interprétation, elle se présente comme une évidence à l'utilisateur, encapsulant une manière de penser et une manière de faire. C'est le cas du *swipe* de Tinder qui inscrit

326. « Latitude dont certains acteurs disposent pour organiser les conditions de la communication de manière plus ou moins stricte. La disposition des objets dans une salle de cours (chaises alignées face à une estrade, tables organisées en rond) engage la relation de cours d'une certaine manière » (Lexique — « Préfiguration »).

L'action de l'utilisateur dans une scène sensible sous ses doigts, une scène presque vivante dont il est difficile de s'extraire. L'écran propose une image si intense qu'elle semble vraie et réelle. En vérité, elle est surtout stéréotypée, renvoyant à une scène de « bordel » qu'on peut retrouver dans beaucoup de westerns américains³²⁷. Finalement, cette scène de catalogue figure un spectacle de consommation frénétique et immodérée. Sa dimension figurative glisse l'utilisateur dans la peau d'une personne amenée à juger l'autre d'un point de vue surplombant et sexuel et à accumuler les « Matches » dans une logique de consommation. Au-delà des formes sémiotiques à l'écran, des formes pragmatiques et sociales sont en jeu.

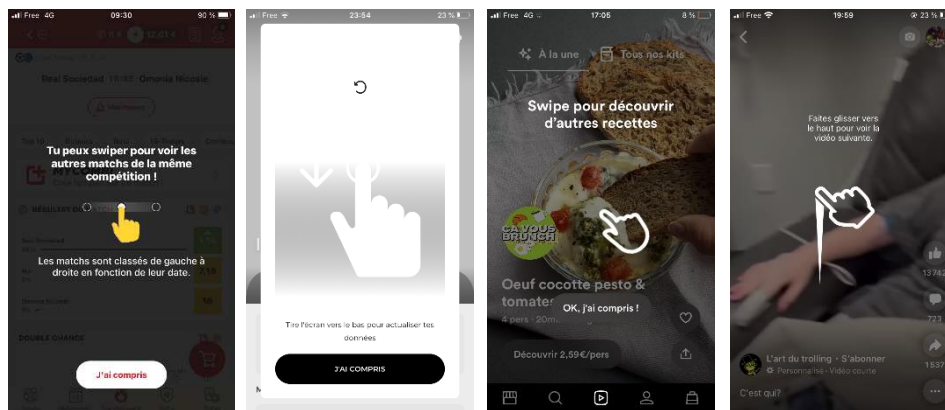


Figure 83. Des indications de « modes d'emploi » à valeur injonctive dans Betlic, Train Sweat Eat, Instagram et TikTok
Captures réalisées les : 05/06/2021 ; 26/05/2021 ; 13/11/2022 et 03/04/2022.

L'actualisation des interfaces est ensuite préfigurée par une certaine idéologie de l'activation. C'est-à-dire qu'au fil de sa pratique, l'utilisateur est amené à croiser des marques sémiotiques indiquant qu'il serait bon d'activer l'écran. Cela passe par des indications contextuelles de type mode d'emploi indiquant quel geste réaliser³²⁸, à des invitations à agir qui « invoquent » (Candel, 2015 : 211) son action à réaliser. L'usage d'une application est rarement un « long fleuve tranquille » au sens où il est souvent interrompu par des indications incitant à réaliser des gestes. Cette possibilité, illustrée par le dessin d'une main indiquant quelle procédure gestuelle est attendue d'elle et à quel endroit, prend une valeur injonctive. L'utilisateur comprend qu'il peut faire cela, mais surtout, qu'il « doit » le faire. Par exemple, les captures d'écran de la Figure 83 sont des indications présentées à

327. Ce stéréotype donne en général à voir un homme face à une rangée de filles qu'il inspecte pour choisir celle qui sera le plus à son goût, exprimant sa sentence par d'un « oui » ou d'un « non ». Elle a ici un caractère non discriminant, car elle est accessible aux hommes comme aux femmes. La médiatisation par le dispositif amoindrit la dimension sexuelle de la scène, ce qui tend à la normaliser. Il n'en reste pas moins qu'elle place la communication et la « rencontre » sous le signe du pouvoir et du bon vouloir, de la sexualité et de la domination, et la force de la figuration conduit l'utilisateur à l'interpréter ainsi. De plus, l'hybridation des différents régimes incite l'utilisateur à penser qu'il peut toujours trouver mieux. Dans la mesure où s'étale devant ses yeux et au creux de ses mains une suite infinie de profils, il peut être facilement convaincu que les profils à venir surpasseront ceux déjà rejetés. L'écran de « match » contribue grandement à cette logique : l'écran affiche les deux photos des personnes s'étant mutuellement *likées*, à la manière d'un arbre généalogique. Mais l'utilisateur est davantage conduit à considérer l'autre comme un trophée qu'il peut épingle à son « tableau de chasse » et continuer à « chercher au sein du catalogue », comme le lui suggère l'image à l'écran.

328. Cf. **Annexe 20**.

L'installation de l'application ou au moment de mises à jour. L'écran est foncé, posant une distance avec l'action en cours d'exploration, indiquant sémiotiquement une interruption du fil de l'usage et marquant une distinction entre mode d'emploi et usage. Ces indications se présentent comme une possibilité. Cependant, le ton plus ou moins injonctif (« tu peux », « tap », « swipe », « fais glisser pour »), associé à l'image d'une main qui s'active sur l'écran dans un mouvement dynamique, invite fortement à l'action. Un mouvement mimétique est attendu de l'utilisateur, qui doit affirmer qu'il a bien compris ce qu'il peut faire, en appuyant sur un bouton « j'ai compris » ou directement sur le fond noir.

D'autres marques sémiotiques, plus discrètes, car disséminées au fil de l'écran, sans interruption, construisent davantage cette idéologie de l'activation. Dans les captures d'écran de la Figure 84, si la pratique n'est pas interrompue, des icônes de main se superposent tout de même à l'écran pour indiquer ce que peut faire l'utilisateur. Prenons les captures d'écran de gauche à droite. La première, tirée de Facebook, présente la publication d'un compte de marque (Maybelline New-York) qui invite l'utilisateur à essayer quelque chose d'inhabituel : découvrir une « prédiction » sans quitter le fil d'actualité du réseau social. L'attrait de la nouveauté technique, outre la promesse d'un contenu ludique, invite l'utilisateur à essayer. Dans la deuxième capture, tirée d'une application de suivi de grossesse, une main indique que l'utilisateur peut « manipuler » la représentation d'un fœtus. L'indication en bas de l'écran, sous le titre d'« Astuce », met en mot cette indication avec l'invitation injonctive « Touchez ». La promesse est ludique et affective, encourageant à l'action. Sur la troisième capture, tirée du site Boulanger, une main réalisant le geste habituel pour zoomer illustre ce mouvement par ouverture du pouce et de l'index directement sur l'image. Il n'y a pas de texte, juste cette invitation en gros plan qui joue comme prescription. De même, les deux dernières captures se passent de texte. Là encore, la superposition d'une main sur les photos pour provoquer la réalisation d'un geste typique, un *tap* directement sur l'image, encourage l'utilisateur à l'activation de l'écran. La dynamique de mimétisme ainsi que la centralité de ces indications sur l'image apparaissent comme des sollicitations vives à toucher l'écran.

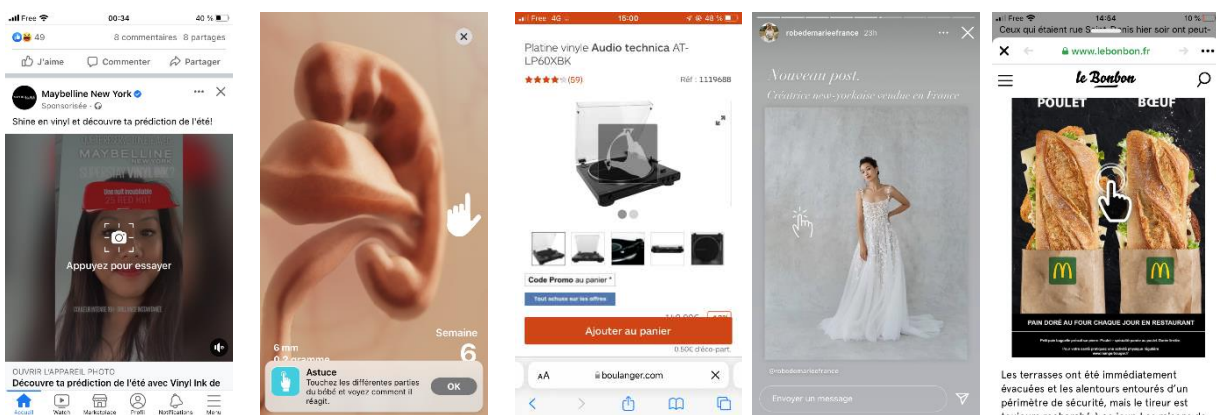


Figure 84. Des invitations discrètes mais injonctives à activer l'interface sur une publication de Facebook, dans Grossesse+, dans Boulanger, dans une story d'Instagram et dans une publication de Facebook.

Captures réalisées les : 03/04/2022 ; 13/11/2022 ; 13/03/2019 ; 13/11/2022 et 13/11/2022.

De façon encore plus discrète, l'utilisateur peut être invité à l'activation de l'écran par la seule présence de « petites formes » dynamiques. Dans ces cas-là, le texte numérique se présente comme « en attente d'être activé » et l'obligation d'activer l'écran se fait plus pressante. Il n'y a pas de formes de main sur l'écran, souvent pas de texte non plus, mais l'utilisateur éprouve un sentiment vif qu'il faut activer l'écran, que celui-ci attend d'être digipulé. C'est le cas des captures de la Figure 85. Observons-les de gauche à droite. Sur la première capture, tirée d'Instagram, les « petites formes » de ronds blancs appellent à être cliquées. L'utilisateur a appris, au moment du lancement de la fonctionnalité *shopping* de l'application, que leur activation rend visibles des indications marchandes de ces produits. La forme discrète de ces ronds, en surimpression du contenu du *post*, indique où cliquer et que quelque chose est en attente d'être activé. De même, sur la deuxième photo, la discrète « petite forme » de « i » dans un rond, renvoyant à une dimension informative, indique également du contenu supplémentaire à lire. Sur la troisième photo, tirée d'Instagram, comme sur la quatrième, tirée de l'application Mapstr, les flèches et la forme de carrousel coupé invitent l'utilisateur à faire défiler son écran. Les flèches suggèrent qu'il est possible de voir d'autres vues du même produit, tandis que la surbrillance des traits invite fortement à l'activation. De même, la photo coupée dans le carrousel suggère qu'il faut faire défiler l'écran pour en découvrir davantage. Enfin, certaines « petites formes » invitent directement à l'écriture, comme les *stikers* sur Instagram qui demandent à l'utilisateur d'écrire, sur un ton impératif.

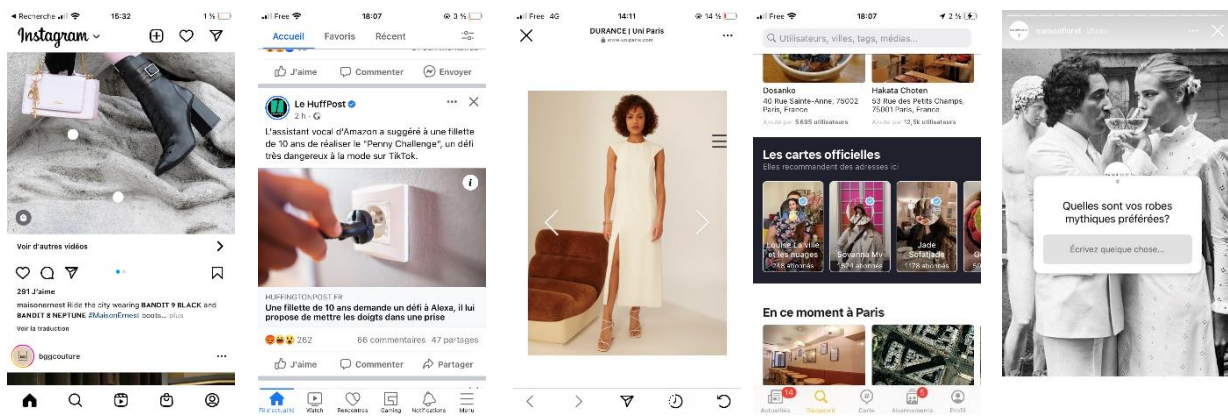


Figure 85. Des « petites formes » en attente d'être cliquées dans une publication sponsorisée d'Instagram, dans Facebook, dans une « boutique » d'Instagram, dans Mapstr et dans une story d'Instagram. Captures réalisées au cours de l'année 2019.

Toutes ces modalités relèvent de l'« invocation » : « si le dispositif peut agir sur le lecteur, c'est parce qu'il s'inscrit dans une certaine motivation éthique de sa participation » (Candel, 2015 : 211). L'action est invoquée, car l'écran fait passer l'idée qu'il serait bon de le toucher et d'activer ses « petites formes ». Tout repose *in fine* sur des valeurs d'activation de l'écran qui sont « admises,

reçues, acceptées, partagées » (*ibid.* : 213). L'écran n'est pas une surface inerte, mais au contraire un ensemble de possibilités qui attendent d'être actualisées par l'utilisateur.

Pour finir, l'action de l'écran est préfigurée par un ensemble d'effets de rétributions et de « gratifications ». **C'est-à-dire que l'utilisateur est encouragé à activer l'écran par la promesse que son action se verra récompensée.** Souchier *et al.* donnent un exemple de ce type de logique :

Sur *Waze*, par exemple, l'effort fait par le conducteur pour signaler un problème sur la route, comme un contrôle policier ou la présence d'un nid-de-poule, se verra récompensé quand, au prochain démarrage de l'application, apparaîtra le nombre de personnes aidées par son signalement et le score ainsi gagné (2019 : 209).

L'utilisateur est incité par la promesse d'une récompense. Les auteurs vont plus loin, puisqu'ils expliquent que :

Toutes les pratiques de « gamification » (c'est le nom contemporain de ces stratégies d'écriture) reposent sur la mise en œuvre de ces récompenses qui sont, avant tout et presque seulement, de pures créations de signes. Des médailles sans chocolat, des monnaies de singe, des monnaies de signes (*ibid.*).

Toutes les interfaces qui reposent sur des logiques de *gaming* fonctionnent sur ce mode de la rétribution. Plus largement, dans de nombreux cas, l'utilisateur est récompensé d'avoir activé l'écran : la mise en signe de l'action réalisée se veut elle-même gratifiante. Dans ces cas-là, la gratification est purement sémiotique : l'utilisateur est récompensé d'avoir activé l'écran, comme dans les captures de la Figure 86. Prenons-les encore de gauche à droite. Par exemple, le « Match » de Tinder répond à cette logique : lorsque deux individus se sont mutuellement appréciés et l'ont déclaré dans l'interface, apparaît au milieu de l'écran un « Match », qui vient sursignifier l'appariement. De même, remporter un pari dans l'application Betclix est une fête : une page rouge, une onomatopée exclamative « Boooooommm » et le gain en jaune au milieu de l'écran font de ce dernier, quel qu'il soit, l'objet d'une célébration sémiotique. Dans Instagram, le fait de répondre à un sondage est récompensé par le résultat du sondage à ce moment-là. L'utilisateur voit son action gratifiée par cette connaissance de la répartition des votants. Dans les trois dernières captures, où il s'agit de répondre par une réglette d'intensité dans les *stickers* d'Instagram ou de *liker* un contenu, d'envoyer un *emoji* « cœur » à un contact dans Messenger, le retour visuel est également travaillé, sursignifié. L'action est accompagnée par cette « fête sémiotique », d'avoir activé l'écran, ce qui cherche à pousser sa reproduction.

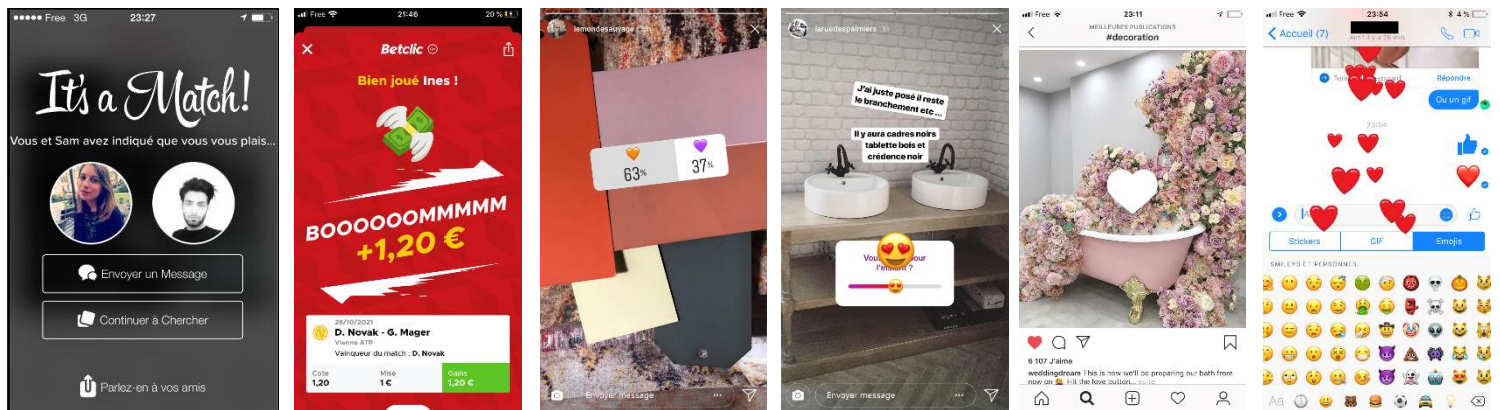


Figure 86. Des effets de gratifications sémiotiques suite à l'activation de l'écran dans Tinder, dans Betclic, dans des stories d'Instagram, dans un post Instagram et dans l'interface de Messenger (Facebook)
Captures réalisées au cours de l'année 2019 et 2020.

Toutes ces modalités d'incitation et de séduction renvoient *in fine* à la « suggestion », définie comme : « [P]rocessus technique qui consiste à placer sous les doigts et sous les yeux de l'utilisateur d'un média une conception de la communication, plutôt que de l'expliquer par le langage » (Jeanneret, 2015 : Lexique — entrée « Suggestion »). Elle consiste à imposer des modalités du faire de façon presque invisible. C'est pourquoi Yves Jeanneret parle de « pouvoir souple » (2015 : 200). Tout « petit geste » est une « suggestion » d'usage liée à des enjeux communicationnels et porteurs d'une certaine idée de la communication. Le propre de ces méta-formes est en effet d'associer un petit geste avec une « petite forme ». Cette face sémiotique articulée à une potentielle manipulation engage des opérations de *sémiose*, une interprétation qui actualise la « suggestion ». La réquisition de l'écran s'explique donc en partie par la capacité des écrans à provoquer leur activation. En plus de ce « pouvoir souple » s'exerce un autre type d'autorité à travers un certain nombre de dynamiques de contraintes sur la digipulation.

Des dynamiques d'obligation

La « réquisition » (Jeanneret, *op. cit.*) est ressentie par l'utilisateur en partie comme une obligation dont il ne parvient pas à s'extraire. Ce sentiment trouve sa source dans la capacité des concepteurs à « éditorialiser » (Vitali-Rosati, 2016) la nouveauté, et dans celle des algorithmes à suggérer toujours du nouveau contenu. La force d'un certain discours social ne doit pas non plus être négligée. La société serait entièrement « digitalisée », ce qui tend à expliquer les retours fréquents sur l'application.

Lorsqu'ils évoquent l'attractivité de l'écran, les usagers s'accordent d'abord sur le fait que les applications seraient un « puits sans fond » de nouveauté. **Tous expliquent être attirés par l'écran et y rester « bloqués » à cause de la capacité des dispositifs à proposer en**

permanence du contenu nouveau sur un mode infini. Pour qualifier ce phénomène, les usagers emploient des métaphores expressives. DG explique qu'il revient sans cesse à Instagram et à Facebook de la manière suivante :

DG : C'est tout le temps en background, enfin, les applications sont toujours ouvertes et, toutes les... je peux jeter un... À moins que je sois vraiment pris dans un gros boulot, je peux jeter un coup d'œil à ces ceux-là, Facebook et Instagram, au moins une fois, une fois toutes les 15/20 minutes. [Silence] **Alors, ça peut être juste un coup d'œil. Ou alors être pris dans un petit moment de consommation de 20 minutes à scroller.** [Silence] Facebook, ça me sert surtout en fait, mon fil d'actualité Facebook, maintenant, c'est surtout des actualités, des news plus que... Plus souvent que les actualités des contacts de toute façon, pour moi dans mon entourage, plus personne ne s'en sert vraiment pour poster des statuts. Ou alors, à moins qu'il y ait un évènement particulier, des photos, ce genre de choses.

IG : Donc, quand ça tourne, c'est toi qui tournes ou c'est l'application qui tourne ?

DG : C'est l'application, elle est tout le temps en marche, donc moi je me connecte et ça... **elle n'est jamais éteinte quoi.**

IG : Comment tu le sais ça qu'elle n'est pas éteinte ?

DG : **Bah comme je suis dessus toutes les 20 minutes, ça se rafraîchit.** Je ne fais pas de pause, d'une heure ou deux, très peu.

Il explique que ses applications (Facebook, Instagram) se mettent continuellement à jour, comme si elles le faisaient de façon autonome. La métaphore d'une machine « qui tourne » comme un moteur fonctionne comme une raison suffisant pour s'y reconnecter afin de voir ce qui a été manqué. AH, lui utilise la métaphore de la fraîcheur :

AH : Alors, normalement il y a un peu plus de trucs à faire. Généralement sur Instagram, quand je relance l'application parce que j'ai déjà lancé une fois dans la journée, il affiche le... le dernier contenu sur lequel tu t'étais arrêté. Donc, au même niveau de défilement, par exemple. Si j'étais, si j'étais entre deux contenus, ça se trouve... il est toujours à l'identique entre deux contenus, quoi. Et ensuite, il y a... Ce que je fais, c'est que j'appuie aussi mécaniquement sur la maison en bas à gauche de l'application qui me permet ensuite de remonter tout en haut. **Et de rafraîchir le contenu, comme ça je sais que j'ai du contenu frais et récent, que du coup, je vais pouvoir découvrir** et ensuite, **mécaniquement**, je vais commencer à descendre, enfin à donner un coup de pouce vers le haut pour faire défiler le contenu et voir le contenu qui se trouve en bas. Comme ça, **je fais remonter le contenu** vers le haut.

AH file la métaphore entre le geste de « rafraîchir » et la qualité du contenu proposé par les plateformes : il évoque ainsi un « contenu frais » pour parler de posts qu'il n'aurait pas vus. Là encore, les dispositifs sont institués en machines proposant sans cesse de la nouveauté, si bien que le contenu à consulter n'aurait presque pas de fin. Ce constat est partagé par TD, pour qui cette thématique provoque un discours plus virulent :

TD : Toutefois, quand je regarde Facebook quelquefois **je me fâche** à cause du fait que c'est addictif et que je me fâche contre moi-même. Parce qu'en fait, je trouve que c'est une perte de temps. Parce que c'est assez. Quelques fois, tu vois des extraits de films, alors tu commencer à regarder... Après, j'arrête. Puis donnons un deuxième. **Et puis après, tu vois, je ne sais pas quoi. Catherine Deneuve qui raconte je ne sais quoi, Luchini ? Euh n'importe quoi... Et tu passes un temps fou !** C'est quand même une grosse perte de temps.

Dans son propos, cette thématique du « sans fin » est présente à travers la chaîne « extraits de films »/« Catherine Deneuve »/« Fabrice Luchini » qui donne l'impression que c'est son doigt qui la conduit à passer d'une vidéo à l'autre.

Ces différents extraits se rejoignent dans l'idée que les usagers se sentent attirés par l'écran, comme si une force les dépassait. Le dispositif passe pour neutre dans ce phénomène : il proposerait du contenu, il tournerait en fond, sans fin ni visée particulière. Il faut cependant rectifier ce constat : l'impression qu'il n'y a pas de fin est une construction sémiotique et algorithmique. D'une part, le fil d'actualité à « défiler » laisse penser à l'utilisateur qu'il déroule du contenu que lui suggère l'interface, alors que ce contenu est généré par l'algorithme de façon active. C'est la métaphore du rouleau à défiler, induite par l'écran, qui suggère une production continue qui se serait inscrite durant l'absence de l'utilisateur. D'autre part, lorsque les usagers évoquent la « fraîcheur » des contenus ou le fait qu'ils se suivent sans cohérence, ils laissent de côté les logiques de personnalisation qui les gouvernent. Or, ces contenus, qui apparaissent dans les fils d'actualité comme dans les onglets « découverte » (sur Instagram), n'apparaissent pas aléatoirement : ils sont motivés par les préférences enregistrées. Cela explique que, passant d'un contenu à l'autre, les usagers soient « captivés ». En d'autres termes, le contenu suggéré est sélectionné par l'algorithme justement en vue de leur plaisir.

Rajoutons qu'une des utilisatrices, AC, exprime la même colère que TD envers son attirance pour l'écran en apportant un élément supplémentaire : les notifications des applications. Reprenons un extrait cité précédemment :

AC : Il y a un peu de... l'addiction ou il y a de l'addiction, clairement. Et comment je suis sur mon téléphone comme ça ? Et quand ? Quand je dis, moi, je me sens ça abruti, fatiguée, ce n'est pas le mot. **Mais des fois, je lève la tête et je me dis, mais en fait, le monde réel il est là, je sors d'une bulle complètement à part.** Je me suis rendu compte de ça, du coup, je me suis dit tienne, je vais dire à Inès... les pastilles, les pastilles. **Dès que j'ai une pastille, mon cerveau, je ne réfléchis pas. Mon doigt va vers la pastille, comme par exemple.** Là, j'ai. Là, tu vas voir, je me suis, je suis déconnectée. Je ne connais même pas mon mot de passe. **Mais là, tu vois dès que j'ai une pastille. Ma main va directement vers la pastille et des fois, je le fais à plusieurs reprises sans m'en rendre compte. Mais en fait, la pastille, elle ne bouge pas. Donc je continue sans réfléchir un peu... Comment t'expliquer ? Les pastilles, c'est comme si on avait un nouveau mail quand je rafraîchis tout le temps. On attend toujours la pastille.**

Elle se perçoit comme allumant sans cesse son écran et en état d'absorption. Elle souligne que c'est la « pastille », indiquant qu'il y a du nouveau à consulter, qui est notamment à l'origine de ses reconnexion fréquentes. Ici, c'est la capacité des dispositifs à mettre en signes la nouveauté qui produit la « réquisition ». L'écran attire et engage l'activation, car il met en scène du contenu qui serait « nouveau » à consulter. Ces « petites formes », souvent rouges, réclament l'attention et sursignent l'urgence de les consulter. L'utilisateur est contraint de cliquer dessus pour les faire disparaître et, s'il ne le fait pas, elles restent figées sur l'écran.

La « réquisition » repose ensuite sur une représentation sociale plus diffuse, que met en mots l'un des usagers et qui se fait l'écho d'un discours social circulant : la vraie vie serait désormais sur *smartphone*. Un certain discours social ambiant sur la digitalisation affirme en effet un impératif à être connecté. **Il y aurait nécessité à utiliser ces écrans, car c'est là que se passerait une partie de la vie réelle, ou encore, la société serait toute entière « digitalisée » et cela est vécue sur le mode de l'obligation à l'usage.** TD, qui est la moins habile avec l'écran des

utilisateurs interrogés, exprime en effet une forme d'obligation à utiliser les outils informatiques et numérique (et pas uniquement à savoir utiliser le *smartphone*) :

TD : Bon, ça, je suis complètement autodidacte. Je ne suis pas douée pour ces choses électroniques. Je ne sais pas pourquoi, je ne suis pas très douée, mais j'ai dû... Je m'y efforce quand même parce que bon, j'ai dû faire des efforts, ne serait-ce que pour, quand je travaillais, je travaillais avec un ordi, il fallait enregistrer, etc. **On ne peut pas vivre de nos jours**, enfin, le peu que... je ne fais pas grand-chose, mais quand même un minimum. J'ai dû quand même avec ces histoires de... d'autobiographie.... Je suis bien obligée de....

Le segment de phrase isolée vaut au-delà de ce que TD essaie d'exprimer. Elle fait une sorte de parallèle entre sa formation à l'ordinateur et aux applications bureautiques dans le cadre professionnel et sa formation au *smartphone*. Cette phrase renvoie à une « réquisition générale » à utiliser le téléphone. Il y aurait une nécessité à savoir l'utiliser et à « être connecté » qui ne s'expliquerait pas seulement par des raisons rationnelles, mais par des discours ambiants sur l'impossibilité de ne plus utiliser ces petites machines.

Ce sentiment général repose, à notre sens, sur les représentations autour de la « digitalisation » de la société. À croire certains discours sociaux, la société tout entière serait digitalisée : les entreprises et leurs modes de fonctionnement, les manières de lire, de se cultiver, de consommer, de se rencontrer, etc. Toutes les strates et tous les interstices du social seraient désormais passés sur dispositifs mobiles. Il ne serait pas possible d'évoluer dans les cercles publics ou privés, professionnels ou de loisirs, sans être équipés de *smartphones*. Ce discours est d'ailleurs entretenu en partie par la recherche, qui produit des travaux sur le numérique, et par les institutions qui affirment devoir combattre l'« illettrisme numérique » ou l'« illettrisme numérique ». La présence au quotidien, de signes renvoyant aux *smartphones*, appuie cette idée qu'ils sont omniprésents et indispensables. Les publicités dans l'espace public, mais aussi les *QR codes* à « flasher » pour installer une application, payer ses courses, consulter la carte d'un restaurant (notamment depuis la crise du Covid-19), ou encore des discussions autour de contenus consultés en ligne, viennent construire cet imaginaire d'un basculement en ligne de la vie sociale. L'attraction de l'écran ne peut donc pas se saisir au seul niveau des usages du *smartphone*, elle s'inscrit dans le cadre plus large d'un sentiment diffus que c'est sur les dispositifs et à travers l'écran que tout, désormais, se passerait.

En guise de conclusion, le pouvoir de « réquisition » des « petits gestes » et des écrans est sensible au niveau du vécu des usagers. Ceux interrogés s'accordent sur le fait qu'il y a une forme d'omniprésence du *smartphone* au quotidien, un appel continu de l'écran à être activé, c'est-à-dire à être touché et digipulé. Ce pouvoir des industries sur le corps et sur les pratiques communicationnelles est, pour finir, l'objet d'un discours critique du social.

La critique sociale du pouvoir conformant des « petits gestes »

Les usagers ne sont pas aveugles ou naïfs face aux enjeux de conformation des écrans et des *smartphones*. De façon générale, les « petits gestes » sont tenus pour responsables d'une forme d'asservissement des usagers aux écrans. Plus précisément, deux « petits gestes » cristallisent cette

critique de leur pouvoir conformant. Amalgamant les dynamiques de séduction et d'obligation précédemment analysées, la critique sociale accuse surtout les « petits gestes » d'informer les pratiques et les usagers.

La critique sociale manifeste une conscience des individus d'un rapport de l'humain inédit aux technologies et perçoit des changements dans la manière de se tenir dans le monde. **Le numérique engagerait une pratique intense de l'utilisateur, qui aurait tendance à l'enfermer dans une bulle et à le tenir isolé du monde « réel ».** Cette critique fait écho aux extraits commentés précédemment. La condition du digipulateur serait celle d'un individu absorbé par l'écran, incapable de s'en détacher et de sortir de cette « bulle ». Cette représentation est présente dans les critiques illustrées des dispositifs, où les écrans produisent un halo visible qui enfermerait l'utilisateur³²⁹. L'écran tactile passe pour piéger littéralement le pouce, au sens où l'utilisateur et son doigt seraient bloqués dans l'usage (Figure 87). Le *smartphone* passe également pour être accroché solidement à la main, voire « greffé » comme organe supplétif. Une autre représentation implique la captation de l'esprit, avec un regard accroché à l'écran.



Figure 87. Illustrations critiques de l'écran où les gestes enchaînent, au sens propre, l'utilisateur au dispositif

Ces représentations opèrent un glissement entre la proximité et l'emboîtement matériel du pouce et de l'écran, et une pratique intense. L'utilisateur passe pour être absorbé par les pratiques sociales en ligne, à tel point qu'il ignorerait « le monde réel ». En s'habituant aux écrans, et en développant un savoir-faire de sa digipulation, il aurait développé d'autres facultés, ou plutôt, une certaine façon de se tenir et d'accepter ce que le monde numérique et ses possibilités proposent. Ces critiques condensent en fait, en une image, pratiques et usages de l'écran. **Pour le dire autrement, la forme des interactions (soit les pratiques) déborderait sur l'usage et l'in-formerait (c'est-à-dire lui donnerait forme).** Il y aurait une fatalité : certaines pratiques de l'écran donneraient leurs formes aux usages. Dans tous les cas, les « petits gestes » sur l'écran détermineraient les usagers, ainsi que certaines manières d'être dans le monde.

329. Cf. Annexe 29 et Annexe 32.

Cette mise en relation de la pratique technique et corporelle de l'écran, avec leurs effets supposés psychologiques et sociaux, est particulièrement vive dans la critique de l'application de *dating* Tinder. L'une des représentations de l'application est celle de supermarché ou d'usine à rendez-vous éphémères. Les utilisateurs utilisent des images éloquentes pour décrire Tinder dans ses aspects qui leur semblent les plus négatifs : les métaphores du « marché » et du « supermarché » sont très courantes pour décrire l'interface. La critique torpille dans les deux cas non seulement l'interface de sélection des profils, mais également le *swipe* qui l'accompagne et qui sert à les sélectionner. Une autre métaphore qui se retrouve dans les deux types de discours est celle du « *fast food* ». Elle est utilisée pour évoquer la dimension périssable des rencontres, leur mauvaise qualité et le peu d'investissement symbolique de la part des utilisateurs qui serait engagés par l'application à l'égard de ces mêmes rencontres. **Tout se passe comme si l'usage de la métaphore permettait de concilier les modalités supposées néfastes de la pratique (le *swipe*, la géolocalisation) et les effets sociaux directs de ces dispositifs.** La métaphore permet d'accorder, de façon expressive, le niveau des pratiques et des usages de l'écran, c'est-à-dire de fondre en un seul terme la manière dont l'utilisateur triture l'écran et les formes sociales produites par le service de rencontre.

Deuxième exemple de cette façon qu'a le social de lier pratique et usage : la pratique dite du « *doomscrolling* ». Ce néologisme est apparu pendant la pandémie de Covid 19 et désignerait le fait de

« faire défiler jusqu'à sa perte » et consiste à consulter de façon compulsive des informations négatives, qu'elles soient tristes ou anxiogènes »³³⁰.

Le néologisme tend à fondre en un seul terme critique la forme du geste (faire défiler) et une pratique (le fait de consulter de l'information) accusée de causer des pathologies et d'absorber l'utilisateur « jusqu'à sa perte ». C'est-à-dire comme si lui-même, en tant qu'être, était transformé par la pratique³³¹. Tout comme les critiques citées précédemment, un lien est fait entre la forme de l'écran, ce qui est donné à digipuler et comment, et une certaine manière de se comporter. Cela est encore plus sensible dans les représentations illustrées de cette critique, comme sur la Figure 88, où le doigt sur l'écran est associé à des valeurs (le mal, la tristesse, l'infini). Les deux figures de droite insistent sur la forme du geste, venant donner forme à la pratique et à l'usage. La figure du milieu représente la jeune fille sur le cadran d'une roue, comme si son geste sur l'écran l'entraînait dans une cascade sans fin. La figure de droite représente des écrans dans des écrans dans des écrans, cherchant à figurer le vertige du déroulé dans des couleurs sombres.

330. « Trop, c'est trop : le doomscrolling, cette pratique répandue nuisible à la santé mentale et physique », par Kesso Dialo, publié le 1/10/2022 (<https://leclaireur.fnac.com/article/135390-trop-cest-trop-le-doomscrolling-cette-pratique-repandue-nuisible-a-la-sante-mentale-et-physique/#:~:text=Il%20s'agit%20du%20%20C2%AB%20doomscrolling,elles%20soient%20tristes%20ou%20anxiog%C3%A8nes>) — Consulté le 18/11/2022).

331 Remarquons qu'il y a une historicité des médias « abrutissants » : la télévision, de la même façon, rendrait stupide. Ces critiques seraient fondées sur un modèle de la communication dit de la « seringue hypodermique » dans lequel les écarts que l'utilisateur pourrait avoir avec sa pratique resteraient impensés.



Figure 88 : Représentations du doomscrolling

Les usagers produisent, en somme, des représentations métaphoriques et critiques intéressantes pour capter l'état d'esprit du digipulateur. Ces discours proposent des manières de comprendre et de saisir la complexité des enjeux de l'écran tactile en liant la strate des pratiques techniques à celles des pratiques sociales.

En conclusion, la digipulation est une modalité d'actualisation de la « réquisition » des interfaces et elle est centrale dans ces processus. Elle se situe à l'articulation de différentes dynamiques coercitives plus ou moins souples. Un certain nombre de dynamiques d'incitations et de séductions liées à la gestualité sont, d'une part, repérables, tandis que, des dynamiques de contraintes sont, d'autre part, ressenties par les usagers. Les utilisateurs, enfin, ne sont ni aveugles ni naïfs face à ce pouvoir de formatage des « petits gestes » et une critique sociale à leur égard circule et se diffuse. Si les « petits gestes » ont un pouvoir de contrainte sur l'activité de l'utilisateur, c'est ensuite parce que l'énonciation de ce dernier est prise entre celle des concepteurs et celles des designers.

2. Une énonciation en tension au sein d'une polyphonie énonciative

Comprendre le pouvoir de détermination des « petits gestes », demande ensuite de les interroger comme outils d'écriture. Compte tenu des possibilités d'agentivité de l'utilisateur, l'écriture numérique qu'ils outillent relève davantage de l'édition, c'est-à-dire de la mise en forme, que de la production d'une pensée propre. Selon les propriétés de l'architexte, c'est entre des cadres pré-écrits que l'activité de l'utilisateur doit se glisser. Il convient alors de distinguer le fonctionnement technique du fonctionnement social de cette écriture. Celle-ci engage une neutralisation technique de l'énonciation de l'utilisateur entre les « couches » (Cotte, 2004) du dispositif, et une triple énonciation sur la scène des usages.

L'écriture numérique est une écriture produite par les concepteurs à destination des usagers. Dès lors, le texte que ces derniers produisent (l'actualisation de la gestualité) n'est pas le résultat de leur énonciation en propre, mais est un creuset d'énonciations. Cela, si bien que l'énonciation des

usagers dépend finalement de celles des producteurs de logiciels d'abord et de celles des designers d'interfaces et d'expérience ensuite. L'énonciation de l'utilisateur est en fait instrumentée par une « énonciation éditoriale » (Souchier, 2007) puissante. Lorsque celui-ci produit un énoncé avec les outils de l'interface, il s'insère en effet dans une « polyphonie énonciative » (*ibid.*) ou, pour le dire autrement, un creuset d'énonciations. Cette énonciation est rendue possible par l'« architecte »³³² qui le précède et auquel ont participé, pour qu'il arrive jusqu'à lui sous cette forme, de nombreux acteurs, développeurs, producteurs et industries. De ce point de vue, un « composite » (Le Marec, 2003) de locuteurs se manifeste dans le geste de l'utilisateur. Cette « polyphonie énonciative » pose les conditions de possibilité de l'expression de l'utilisateur³³³.

Des outils d'édition plutôt que d'écriture

La thèse des écrits d'écran est la suivante : le numérique, c'est de l'écriture. De là, nous avons vu que les « petits gestes » sont des outils d'écriture d'un genre particulier³³⁴. Si la gestualité des écrans tactiles permet une production scripturaire, d'un point de vue effectif, ils relèvent davantage de l'édition que de la production d'un texte aux formes littéraires. C'est, d'une part, que le numérique se caractérise par une absence de sens. L'énonciation de l'utilisateur s'oppose, d'autre part, à cette « énonciation éditoriale » (Souchier, 2007) puissante, si bien que le « je » de l'utilisateur est limité.

L'écriture numérique n'est pas l'écriture dite littéraire. Alors que la seconde, dans son acception classique, se caractérise par la production d'un énoncé signifiant, propre à son locuteur ou auteur, la première, « computationnelle » (Bachimont, 2010), relève du calcul :

D'une part, le numérique ne se soucie pas de savoir en quoi, matériellement et physiquement, les signes de l'alphabet sont réalisés. Que ce soit à travers les trous ou les bosses d'un support optique, les signaux électriques d'un disque dur, l'intensité magnétique d'une bande éponyme, on a toujours affaire aux mêmes signes. D'autre part, le numérique ne se soucie pas, dans sa manipulation, du sens que les signes ne peuvent véhiculer. Ainsi le numérique est doublement virtuel : il flotte au-dessus du matériel, indifférent à la matière dans laquelle il s'incarne, et il flotte au-dessus des sens qu'il peut revêtir, indifférent à l'interprétation qu'on en fera (Bachimont, 2010 : 156).

Les signes avec lesquels s'écrit le numérique ne sont pas des lettres, des signifiés, renvoyant à un signifiant. La machine n'écrit pas au sens classique, elle « manipule des symboles » (Goyet, 2017 : 140). S'il y a bien inscription avec les « petits gestes », celle-ci se réalise via des symboles qui n'ont pas de signifiants. **Ni les « petits formes » activées à l'écran ni ce qu'elles inscrivent dans les**

332. Rappelons la définition de l'architecte : « Nous nommons architectes (de arkhè, origine et commandement), les outils qui permettent l'existence de l'écrit à l'écran et qui, non contents de représenter la structure du texte, en commandent l'exécution et la réalisation » (Jeanneret et Souchier, 1999) (cf. **Chapitre 3**).

333. Nous reprenons ici en grande partie l'article co-écrit avec Clotilde Chevet, « Le geste et la parole à l'ère du numérique : de quoi le *swipe* et la commande vocale sont-ils l'énonciation ? Sur les gestualités énonciatives dans les interfaces naturelles », paru dans la revue *Médiation et Information* en 2019.

334. Cf **Partie II**.

programmes n'ont de sens pour la machine. Il manque la strate interprétative³³⁵ au texte composé par l'utilisateur.

Rappelons que « les petits gestes » sont l'actualisation, par l'utilisateur, de lignes de code composées par les industries du logiciel et reproduites par les concepteurs. **Le code n'a pas prétention à produire un texte signifiant : il est fonctionnel :** « [...] Au bout du compte, un programme informatique n'a qu'un seul sens : ce qu'il fait. Il ne s'agit pas d'un texte à l'intention d'un universitaire. Son sens dérive intégralement de sa fonction » (Ullman, 1997, cité par Katherine-Hayles, 2015 : 38). Un « petit geste », s'il a du sens pour l'utilisateur (par exemple déclarer apprécier, partager ou écrire un texte), n'en a pas pour le programme dans lequel il s'inscrit. Il est réductible à un code binaire, un ensemble de 0 et de 1. Comme l'explique N. Katherine Hayles :

Le code peut déclencher le tir de missiles ou réguler le trafic aérien ; il peut contrôler des équipements médicaux ou générer des tomographies par émission de positons ; modéliser des turbulences ou participer à la conception de plans innovants en architecture. Toutes ces tâches sont conçues en fin de compte sur la base d'un code binaire et de portes logiques qui ne tolèrent aucunement l'erreur (*ibid.* : 38).

Cette liste, de ce que le code est en mesure de déclencher, n'est pas exhaustive. Considérant les dispositifs mobiles, s'ajoute par exemple l'appariement entre deux personnes (dans le cas d'une application de rencontre) ; un transfert d'argent, d'un compte de particulier à une entreprise (dans le cas d'un site d'achat en ligne) ; ou même la mise en visibilité d'un intérêt pour un sujet (dans le cas de l'activation d'un *like*, dans un réseau social donné).

Les « petits gestes » sont pourtant des gestes énonciatifs. Leur dimension gestuelle rejoint en effet l'étymologie grecque soulignée par Paolo Fabbri (Fabbri, 2008) du concept d'énonciation :

[...] L'énonciation a une racine intéressante, le *neuma* grec, et, partant, le mouvement de la tête, un geste, un mouvement significatif. S'il en est ainsi avant même d'être un acte verbal l'énonciation est un « mouvement », un geste pour acquiescer. S'il faut donc parler de métaphoricité [...], nous devons dire que l'énonciation linguistique est la transposition au langage verbal d'un mouvement de type gestuel (cité par Souchier, 2007 : 34).

L'énonciation est, par conséquent, avant tout un mouvement, un geste du corps porteur de sens. Avec les « petits gestes », le mouvement corporel est bien significatif : par le *swipe*, par exemple, l'utilisateur de Tinder exprime un choix. En outre, au moment où l'utilisateur fait glisser son doigt sur l'écran ou le pose sur une « petite forme », son action est mise en mots à l'écran. En effet, quand il fait glisser la carte d'un côté ou de l'autre dans Tinder, des petites formes ressemblant à des tampons « *Yes* » et « *Nope* » apparaissent et mettent en mots son action. C'est le principe du *feedback* ou retour visuel. Cette mise en mots réalise la métaphore décrite par Paolo Fabbri : ces gestes énonciatifs sont bien la « transposition au langage verbal d'un mouvement de type gestuel » (Fabbri, 2011, cité *ibid.* : 35). Cet énoncé visible à l'écran est la sémiotisation de l'action opérée dans les

335. « Sur ce point, Katherine Hayles rejoint Bruno Bachimont : un ordinateur n'écrit pas, mais ne fait que permettre une certaine manipulation des textes. Il ne peut y avoir d'écriture que s'il y a une interprétation et une lecture faite par un humain » (Goyet, 2017 : 141).

couches techniques de l'application : le geste énonciatif est opératoire au sens où il correspond à l'activation d'une commande technique. **Transformés en écriture numérique, ces gestes « énonciatifs » deviennent le prolongement d'un geste du corps et de l'esprit sur un support matériel et computationnel.** Ils rendent extérieur et visible un processus cognitif intérieur : catégoriser une personne en termes binaires, « oui » ou « non », relève d'une pratique interne, « dans la tête », tout comme aimer quelque chose. À un geste reconnaissable est associée une opération d'ordinaire réalisée de façon intime. Plus encore, ces gestes techniques outillent ces actions et leur donnent un effet concret. Ils prolongent, jusque dans le dispositif, un geste de l'esprit dont ils sont l'expression.

Cependant, si ces gestes sont énonciatifs en ce qu'ils permettent une prise de parole ou un choix, c'est davantage un énoncé qu'ils actualisent. Si l'utilisateur a l'impression « d'avoir la main » sur l'écran et de s'exprimer à la première personne, il ne fait que répéter un énoncé déjà encodé. En matière de production de discours au sein de ces applications, il n'y a pas, en effet, d'énoncé de l'utilisateur qui n'ait été écrit au préalable par les développeurs et qui ne se trouve déjà dans la machine. Aussi, ces gestes énonciatifs sont paradoxalement autant la répétition d'un énoncé que la production d'un acte de subjectivité. **Le geste est finalement énonciatif pour l'utilisateur, mais « éditorial » (Candel, 2017) pour la machine : il actualise et organise un texte « déjà là » (Pereira et al., 2017).** Cela revient à dire que, si l'enchaînement des actions, enregistrées les unes après les autres par le dispositif, tisse un texte propre à chaque utilisateur, les gestes discrets eux-mêmes ne sont que l'actualisation d'un énoncé. L'utilisateur est éditeur du texte, le met en forme, l'actualise, mais ne peut être considéré comme son auteur en propre.

Pour toutes ces raisons, l'énonciation de l'utilisateur – son « je » – a une valeur assez faible, puisqu'il contient plusieurs strates d'énonciateurs avant lui : celles des producteurs de logiciels et celles des designers. Alors même qu'ils ont prétention à porter et à inscrire l'énonciation des usagers, les « petits gestes » sont analogiques de gestes de mise en forme à partir d'un matériau éditorial déjà précodé. L'utilisateur peut gérer et arranger son énonciation à l'envi, mais toujours à partir d'un texte déjà-là, déjà écrit. Une suite de « petits gestes » relève d'une combinaison de propositions existantes, plutôt appropriées que produites par les usagers. Il y a de ce fait un pouvoir des plateformes et des interfaces à neutraliser l'énonciation.

« Je est un autre » : une neutralisation de l'énonciation dans les couches

Considérer les « petits gestes » comme des outils d'édition, plutôt que d'écriture, induit un double phénomène. Au moment où l'utilisateur les actualise, son énonciation est neutralisée entre les couches du dispositif, une neutralisation qui est invisible et insensible pour celui-ci. Pour autant, son geste culturel et social fait de lui un « coénonciateur » (Maingueneau, 2021) du discours produit. En régime numérique, le geste énonciatif, le « je » inscrit dans la machine, est « un autre », hybride et standardisé.

Rappelons que les dispositifs numériques articulent différentes « strates » d'écritures plus ou moins visibles, lisibles et contrôlables par l'utilisateur³³⁶. **L'énonciation de l'utilisateur produit alors, à partir du même geste, des sens différents selon les intérêts des industries qui l'exploitent.** Au moment où il interagit avec la machine numérique, une écriture seconde et automatique est en effet produite à partir de ses « traces d'usage » (Jeanneret, 2014). L'articulation des différentes strates permet une forme d'économie du geste. Ces gestes mettent l'utilisateur à contribution et alimentent, à partir de son parcours au sein de l'application — de ses requêtes et de ses choix —, un profil numérique unique. Divers types de données de l'utilisateur sont collectées, nécessaires au fonctionnement sous-jacent des dispositifs. Dans le cas de Tinder, c'est par exemple le calcul de type « Elo Score »³³⁷ en vue d'un *matching*, ou appariement, selon son profil. Dans celui des applications de recommandation présentes au sein de GPS ou d'applications de consultation de contenus, les algorithmes « apprennent » des requêtes effectuées grâce à des procédés de *machine learning* qui les rendent plus efficaces. Ces mêmes données sont destinées par ailleurs à être monétisées sous la forme de profils statistiques des goûts et des préférences des utilisateurs. En dernier lieu, parce qu'elles circulent au sein d'écrits en réseau, elles déterminent l'expérience des autres usagers et participent à la polyphonie évoquée précédemment.

C'est par conséquent une écriture à peine consciente que trace l'utilisateur et à laquelle il n'a pas accès. Les « petits gestes » constituent dès lors de véritables niches de pouvoir pour leurs producteurs, rendant chaque donnée signifiante, c'est-à-dire analysable et interprétable. Les traces étant immédiatement transformées en identifiants circulants, réinterprétables et monétisables, l'énonciation de l'utilisateur est neutralisée, elle disparaît entre les couches et les opérations de transformation et de traduction. Si l'utilisateur n'est pas toujours dupe de ce qui se joue, il n'a, en revanche, pas la main sur ses données ni connaissance des proportions et des visées dans lesquelles elles sont exploitées.

Le corps est ensuite normé par l'usage de la machine. **Normant le corps, c'est l'énonciation de l'utilisateur que ces gestes neutralisent.** La matérialité des dispositifs impose des postures physiques : tenir l'écran d'une certaine façon, au creux des mains ou face à soi, ou encore utiliser le pouce ou l'index pour balayer des cartes ou faire défiler un fil d'actualité. Cet ajustement à la technique est renforcé par le fait que la machine ne possède pas la « langue du corps ». C'est à l'utilisateur d'adapter son geste au langage de la machine. De surcroît, tous les aspects de la corporalité ne sont pas signifiants pour la machine, car incodables ou incodés : seul le « petit geste » est capté, lu et interprété. Seule la part qui suffit à reconnaître le geste et qui répond aux intérêts de l'industrie est prise en charge par la machine. En outre, le geste encodé a été conçu pour être

336. C'est ce qui les distingue des gestes pour les appareils non numériques, tels que la machine à écrire dont le geste est déjà énonciatif. Dans le cas de cette dernière, le geste de l'utilisateur produit un texte unique et manipulable dont il est le dépositaire et seul interprétant tant qu'il ne le partage pas.

337. « “Un Elo Score est une cote attribuée à chaque individu en fonction de ses performances passées dans un domaine. [...] Par exemple, un joueur de foot obtient des points quand il marque des buts ou remporte des matchs. Mais comme il est plus dur de gagner contre le Bayern Munich que contre Guingamp, chaque match remporté ne vaut pas le même nombre de points.” » (« Sur Tinder, moins vous êtes beau, moins vous risquez de croiser quelqu'un de beau », par Valentin Etancelin, publié le 19/01/2020 (https://www.huffingtonpost.fr/life/article/sur-tinder-moins-vous-etes-beau-moins-vous-risquez-de-croiser-quelqu-un-de-beau_191600.html) — Consulté le 16/01/2023)).

effectué par la multitude et non pour exprimer la subjectivité d'un individu. Une forme de neutralisation du sujet s'opère donc dans l'écriture, dans ce corps standardisé proposé par les industries du numérique.

De fait, c'est un profil tronqué qui s'établit dans les couches calculatoires de l'écriture numérique. Au moins deux sujets sont produits : celui manipulant la matière numérique d'un côté de l'écran et exprimant sa subjectivité ; celui composé sur la base de la captation automatique de ses données. Nous l'avons dit³³⁸, deux processus de mémoire co-émergent de manière hétérotopique et asynchrone. D'une part, celle du sujet « humain », propre à chaque individu, et de l'autre celle de la machine, automatique, constante dans ses critères de sélection et le plus souvent inaccessible. **C'est non seulement l'inscription portée par le geste énonciatif, mais aussi son sens et une partie de sa mémoire qui sont pris en charge par le dispositif numérique.** Ces gestes énonciatifs illustrent donc les processus de normalisation des pratiques corporelles par l'industrie.

Dominant le corps et dépositaires de la mémoire du geste dans le temps, les dispositifs numériques poussent à l'interrogation : qui a la main sur le texte ? L'écrivain paraît la perdre dans son élaboration, tandis que le programme, au niveau des couches sémiotique, linguistique et calculatoire, participe au texte produit par l'utilisateur à partir des traces opérées par son propre corps. Les enjeux de pouvoir et de contrôle liés à l'énonciation sont renégoiés par des jeux originaux de masquage et d'invisibilité. En apparence outil de pouvoir pour l'utilisateur qui s'exprime dans ces dispositifs, le geste énonciatif est exploité par les concepteurs qui en font une modalité de contrôle de ce dernier. Il interroge quant à la responsabilité du digipulateur vis-à-vis de son action et de ses choix dans ce concert polyphonique.

Mon je(u) est un nous : une triple énonciation sur la scène des usages

Gardons-nous cependant de limiter l'énonciation de l'utilisateur à un reliquat amoindri de son activité. Du point de vue des usages et du vécu, l'utilisateur est un « coénonciateur » (Maingueneau, 2021 : 32) particulier. La matérialité spécifique des dispositifs induit une scène proche de la « double énonciation » dramatique. L'utilisateur a, dans l'énonciation, comme partenaires, les designers d'interfaces et d'expérience, les développeurs d'application, mais aussi les producteurs de logiciels.

Nicole Pignier, dans son article « Sémiotique du webdesign : quand la pratique appelle une sémiotique ouverte » (2009) fait la remarque suivante :

L'énonciation ne va pas à sens unique, elle n'est pas l'expression de la pensée de ceux qui, énonçant, s'adresseraient à un destinataire passif. L'utilisateur d'une « page-écran » est impliqué mentalement et physiquement, il interagit avec l'interface et le texte, il convoque lui aussi ses pratiques et sa culture. En suivant le linguiste Dominique Maingueneau, lui-même inspiré par le linguiste Culioli, nous dirons que l'utilisateur d'une « page-écran » est un *co-énonciateur*. « Employé au pluriel et sans trait d'union, coénonciateurs désignera les

338. Cf. Chapitre 8.

[différents] partenaires du discours » (Maingueneau Dominique, 1998, *Analyser les textes de communication*, collection « Lettres sup », Dunod, Paris, p. 40). Nous pouvons même dire que l'utilisateur est un *co-énonciateur*, dans la mesure où l'interface des « pages écran » l'invite à jouer des rôles, à vivre une pratique de communication plus ou moins singulière (100).

Si, du fait du fonctionnement technique, l'énonciation de l'utilisateur est neutralisée, au niveau de son geste culturel et social, elle continue d'exister sur la « scène énonciative ». Nicole Pignier insiste sur le fait que l'utilisateur n'est pas passif, c'est un partenaire du discours. L'énonciation est en fait partagée entre concepteurs et usagers.

Dans le cadre de l'usage des interfaces tactiles, la situation est accentuée du fait de leurs caractéristiques propres et de la matérialité des dispositifs mobiles. D'une part, l'utilisateur est amené à jouer des rôles de façon plus vive que face à un écran : la manipulation engage un je(u) actif de celui qui actualise, à la main, l'énonciation. Le « je » de l'utilisateur se fait à la première personne et son énoncé personnel prend vie et corps via son geste. **C'est pourquoi le terme de « double énonciateur » paraît plus juste pour comprendre la scène de l'action.** La « double énonciation » dramatique se caractérise par le fait que le texte de théâtre, déclamé par le personnage, est le produit de l'énonciation de l'auteur. Le registre dramatique permet de comprendre ce phénomène énonciatif : l'utilisateur est littéralement amené à jouer un rôle, qu'il endosse par son geste. Il y a un glissement entre le « je » de l'énonciation et le « jeu » de l'acteur qui s'opère par l'absence, ou presque, de distance et de médiation entre l'utilisateur et l'écran. Réalisant une performance de communication au contact de son écran, c'est une forme d'incorporation par la main qui lui permet de s'appropriier son énonciation, de la rendre vivante et personnelle.

D'autre part, à cette « double énonciation », produite en amont par les designers d'expérience et d'interface, il convient d'ajouter les producteurs de logiciels qui ont fixé le cadre normatif dans lequel se déroulent ces usages. **C'est donc, plutôt qu'une double, une triple énonciation, dans laquelle s'insère celle de l'utilisateur.** En amont de la production des designers, rappelons-le, les grandes industries des dispositifs, tels que Apple ou Android, ont fixé les règles de fonctionnement et de développement des dispositifs. Celles-ci peuvent être visibles, ou en tout cas sensibles à chaque moment de l'usage : tout se déroule dans le « cadre logiciel » (Souchier, 1999) qui porte plus ou moins des marques énonciation de ces constructeurs. Le cadre logiciel est très souvent présent au moment de l'usage des dispositifs mobiles, ce qui rend leur présence quasi constante. L'énonciation de l'utilisateur est donc emboîtée dans celle de l'application, elle-même emboîtée dans celle du logiciel. Dans la Figure 89, le bandeau en haut de l'écran, statique sur toutes les pages d'accueil au moins des applications, rappelle toujours à l'utilisateur qu'il est dans le cadre d'iOS avec la présence immuable du système de connexion en cours (réseau ou wifi), de l'heure et de l'état de la batterie. Plusieurs éléments visibles témoignent ainsi de la présence, comme un écrin, du système d'exploitation du téléphone. Qu'il navigue sur Instagram, qu'il commande à manger sur Uber Eats ou qu'il fasse ses courses sur Vinted, l'utilisateur n'échappe pas à la présence surplombante d'Apple qui encadre sa parole. Les constructeurs de logiciels sont en outre conscients du fait qu'ils ont

déterminé les modalités normatives de toute application déployée au sein de leur système d'exploitation³³⁹ : dans cette triple énonciation, ils orchestrent la communication.

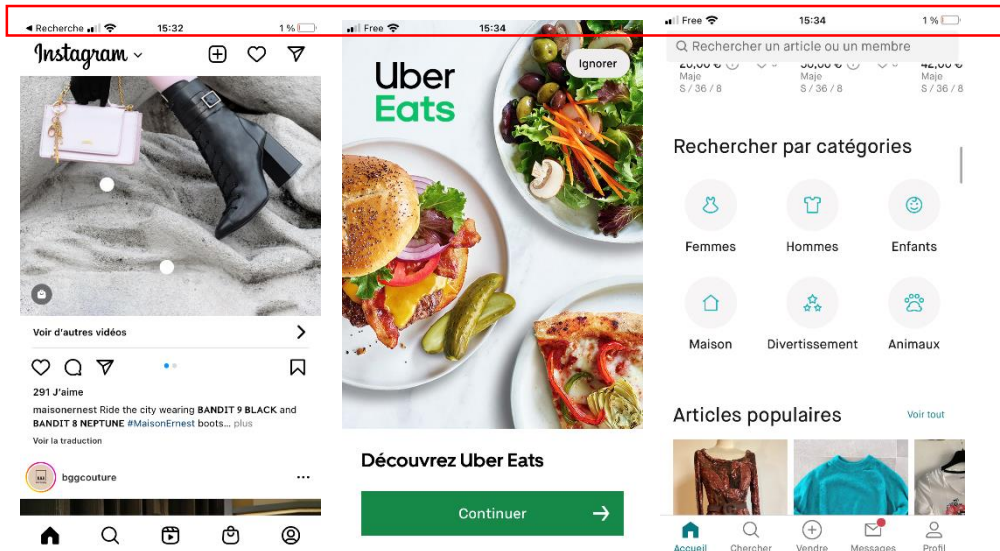


Figure 89. Une présence surplombante des constructeurs de logiciels, Captures réalisées le 04/02/2019.

L'actualisation des formes de l'interface, qui comprend l'activation d'un signe et son interprétation, est alors un point de bascule. **L'activation des signes visuels transforme en effet les propositions de récits de l'interface en scénarios d'usage et cette activation engage une appropriation du texte par l'utilisateur selon sa sensibilité, le contexte, son besoin, etc.** À partir de suggestions d'usages et de prescriptions de normes sous-jacentes aux dispositifs et demeurant implicites dans les discours, les interfaces et leurs gestes convertissent des manières d'être proposées en performances actualisées par les utilisateurs. Par exemple, les calculs d'itinéraire que proposent aujourd'hui certaines applications (comme Waze ou Google Maps) tracent des chemins qui prennent en compte des préférences momentanées (type de véhicule, trafic, préférences) à partir d'un calcul d'efficacité. Au moment où les utilisateurs activent les formes de ces interfaces, en remplissent les promesses et accomplissent les préconisations (par le fait, en l'occurrence, d'adopter un itinéraire), ils actualisent les manières d'être correspondantes.

Pour conclure, actualisée par l'écriture, l'énonciation de l'utilisateur se mêle à celle, éditoriale, de la machine. Il est toutefois réducteur de considérer cette seconde énonciation comme celle d'un objet (et il ne faut pas non plus la confondre avec l'énonciation « computationnelle » (Goyet, 2017), qui, elle est composée des calculs imprévus des algorithmes)³⁴⁰. Cette énonciation est celle des

339. Cf. **Chapitre 7.**

340. Nous y reviendrons dans le **Chapitre 12.**

concepteurs d'un service donné (designers d'interface et d'expérience, développeur, etc.), elle-même déterminée par celle des constructeurs de logiciels. Prenant la parole, par le biais de la digipulation, l'utilisateur fait affleurer, dans la strate des pratiques et des usages, une scène énonciative où s'expriment des énonciations enfouies dans les épaisseurs du dispositif. Cette manipulation des interfaces produit, finalement, des formes de vie. La notion de « style » permet d'en rendre compte.

3. Styles et style de digipulateur

La digipulation engage des modalités de conformation dans l'usage. Toutefois, certaines manières de faire des usagers et certains ajustements sont observables. De ce point de vue, les « petits gestes » engagent autant des contraintes qu'ils peuvent être l'objet de réappropriations valorisantes. Celles-ci sont mises en image à travers des discours publicitaires qui mettent en spectacle des *sociostyles*. En outre, les interfaces tactiles peuvent engager des « styles » pour les êtres humains. Ceux-ci sont autant des formes d'individuation que de conformation au niveau anthropologique.

Des *sociostyles* valorisés par la publicité

Pour commencer, le discours publicitaire autour des *smartphones*, des écrans tactiles et des applications mobiles, a prétention à vendre ces objets sous la forme de l'élégance et de la distinction. Plusieurs propositions de styliser sa propre vie sont repérables, qui s'accompagnent d'idéaux stéréotypés. Ceux-ci renvoient à des *sociostyles* caricaturaux qui rendent manifeste un répertoire de représentations désormais communes sur le *smartphone*, tout en participant à leur imposition auprès des usagers.

Une forme de jeu créatif dans les discours publicitaires contemporains est d'abord repérable, faisant des usages valorisants de ces objets³⁴¹. **Certains de ces discours mettent en scène les « petits gestes » dans des postures et dans des scènes idéales qui sont des formes d'élégance et des manières de styliser sa propre vie.** Un premier idéal mis en scène est un idéal de liberté, qui induit le téléphone et la manière de le tenir (ou non) comme moyen de se libérer des contraintes techniques, sociales ou matérielles. Un exemple de cet idéal est la publicité pour le Samsung Galaxy Z Flip 4 (Figure 90). Dans cette publicité, une jeune fille est mise en scène en train de s'enregistrer face à un écran pliable, elle-même pliée en deux. Elle est face à son téléphone, posé par terre. L'intention de la publicité est de faire comprendre qu'il n'y a, avec ce modèle, plus besoin de support³⁴² et que le corps est désormais libre de ses mouvements. Cet idéal de liberté associé aux mobiles n'est pas nouveau. En 2016, Jean-Claude Van Damme faisait la promotion des forfaits

341. Cf. **Annexe 15**.

342. Cette liberté permise par les dispositifs n'est pas sans rappeler la valorisation autour du discours sur le « *zapping* ». Dans l'usage de la télévision, cette pratique a pendant un temps été considérée comme une distraction malsaine. Peu à peu, la télécommande (ou « *zappette* ») a été perçue comme engageant des rapports d'autorité. C'est-à-dire que celui l'ayant avec lui est passé du téléspectateur incapable de fixer son attention à celui ayant en main le pouvoir de changer de chaîne.

Virgin Mobile par la possibilité de mener une discussion avec un portable tout en faisant du karaté³⁴³. Dans cette vidéo, il y a de même une valorisation des « petits gestes », de la digipulation et de la posture, dans le spectacle qu'il est possible de donner de son corps à partir de ces objets.

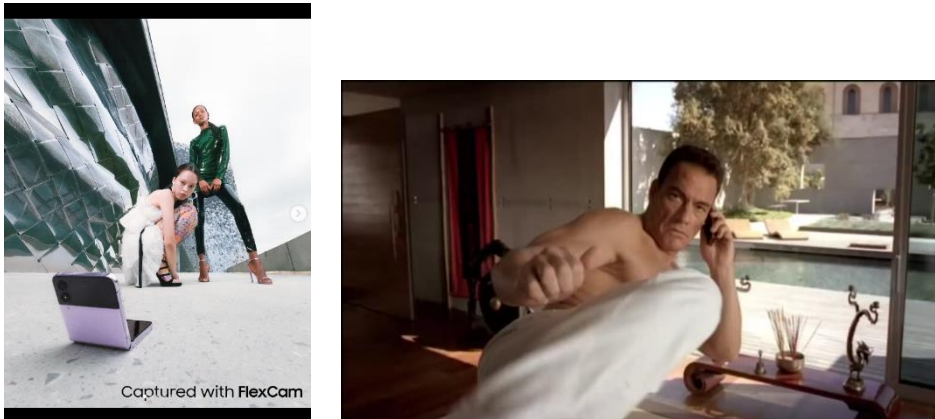


Figure 90. Un idéal de liberté mis en scène par la publicité

Les gestes de l'écran s'inscrivent également dans un idéal de connexion, de sociabilité et de partage. Ils permettent l'usage de fonctionnalités qui engageraient des liens renforcés auprès de ses amis ou de la famille. C'est le cas de ces publicités pour Nokia (Figure 91) où les téléphones sont liés à des scènes de vie, permettant de rapprocher des amis ou une mère et sa fille. Les gestes, qui viennent outiller des pratiques de *selfie*, sont au cœur de scènes d'un quotidien marqué par la simplicité, la joie et le bonheur.

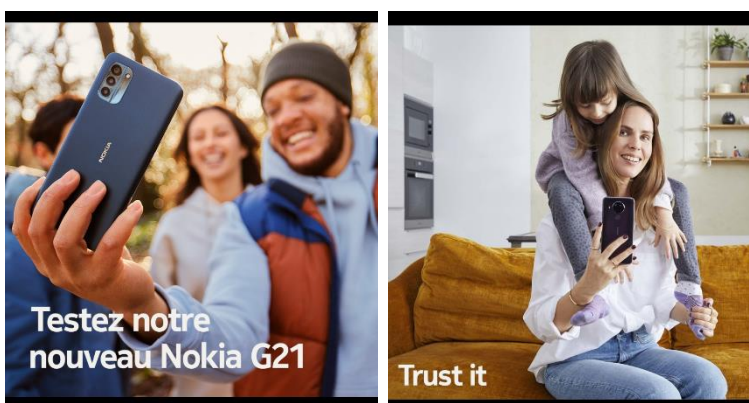


Figure 91. Un idéal de connexion et de partage représenté par la publicité

343. Étienne Candel nous a fait remarquer qu'avant cette publicité déjà, l'acteur faisait celle d'un modèle de Nokia à clavier coulissant par glissé en réalisant également une figure de karaté.

Plus largement, le téléphone est souvent représenté comme permettant de resserrer ou de renforcer des liens entre les personnes ou entre les générations. Outre la possibilité de faire des *selfies*, celle de communiquer à distance en ayant le son et l'image, engage ces rapprochements. Les opérateurs mobiles utilisent fréquemment, et particulièrement au moment des fêtes de Noël, ce motif de la connexion en mettant en scène des partages intergénérationnels, faisant du mobile le lien entre des grands-parents et des petits enfants. C'est par exemple le cas de cette publicité pour Orange baptisée « Papi Licorne » (Figure 92) dans laquelle un grand-père reçoit, à Noël, un téléphone mobile qu'il apprend petit à petit à utiliser. Contre toute attente, lorsqu'il reçoit une photo de sa petite fille avec un « filtre » licorne, il lui renvoie une photo réemployant le même filtre. Le téléphone, ici, est au cœur d'une relation de complicité entre générations et d'une manière, pour une personne âgée, de surprendre sa famille par une réponse inattendue.

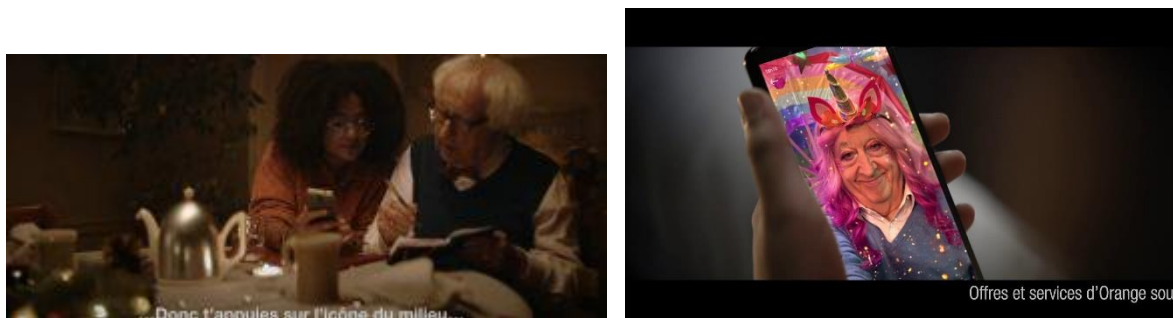


Figure 92. Un idéal de partage intergénérationnel représenté par la publicité



Figure 93. Un idéal de créativité représenté par la publicité

Le troisième idéal mis en scène par le discours publicitaire est celui de la créativité. Le téléphone est alors présenté comme un moyen de libérer l'inventivité des usagers, tout en mettant entre leurs mains des outils inédits pour voir le réel différemment, pour produire de belles images et pour se construire un monde. La créativité est un *leitmotiv* du discours publicitaire (Figure 93), qu'il s'agisse de prendre une photo dans une qualité exceptionnelle en cadrant un élément du paysage, comme dans la publicité à gauche pour iPhone. Ou encore, le téléphone est posé en adjuvant de la transformation en artiste, à l'instar de la publicité du milieu où une jeune fille est assise, en toge,

comme si son portrait était en train d'être fait en clair-obscur. Là aussi, ce motif n'est pas nouveau, et Samsung en faisait déjà le cœur de sa promesse en 2009 en proposant aux usagers de « créer [leur] univers ».

Le dernier idéal est celui du pouvoir et de la puissance. En termes de sémiotique tensive, l'extensité minimale du « petit geste » et du dispositif induisent une intensité maximale. Le téléphone portable passe alors pour être un « sceptre » (Marin, retravaillé par Candel, 2020 : 147) de l'utilisateur (Figure 94). Représenté pris en main³⁴⁴, il octroie la possibilité de garder sa vie privée, comme dans la publicité de gauche. Il peut aussi être brandi par l'utilisateur dans une taille surdimensionnée, signifiante de ses capacités. Le téléphone induit dans ces cas des attributs de puissance, de maîtrise et d'autorité à celui qui le possède et l'utilise.



Figure 92. Un idéal de pouvoir représenté par la publicité

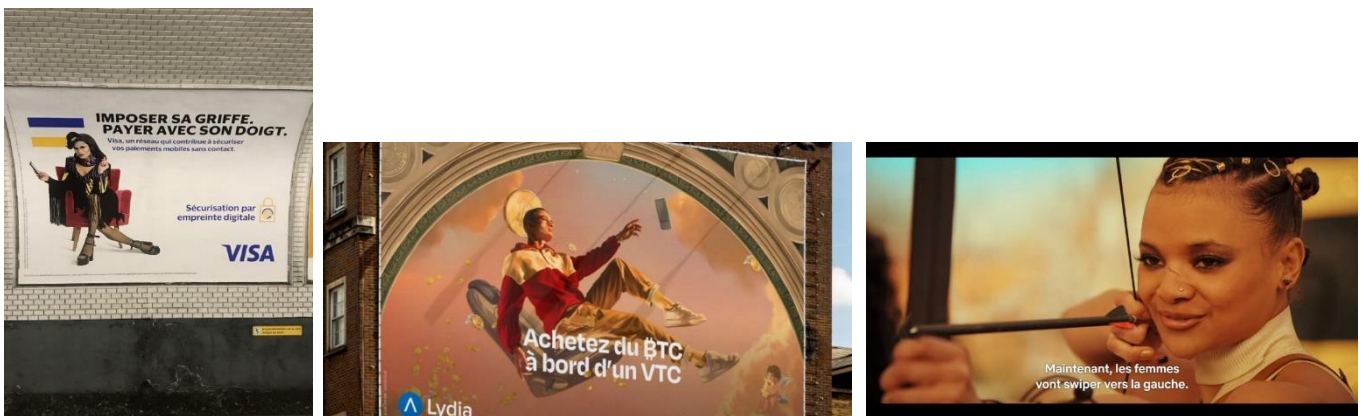


Figure 93. Un idéal de pouvoir incarné par certains « petits gestes » dans les représentations médiatiques

Certains « petits gestes » en particulier sont dotés de ces attributs de domination, comme dans la Figure 95. La digipulation permettrait de dépasser les limites matérielles. C'est la promesse des publicités de gauche de la figure : payer directement sur mobile, par contact du doigt sur l'écran, octroierait la possibilité de transcender le matériel et de gagner en puissance. Le « petit geste » de validation d'un achat, d'un bien matériel ou de Bitcoin est associé à un geste d'imposition de soi.

344. Cf Chapitre 7.

Dans la publicité de gauche, il y a un jeu sur le signifiant « griffe », qui renvoie à la fois à la griffe comme style, et à la griffe comme extrémité de la patte d'un félin, et, par extension, du doigt. Visa fait de la sorte un rapprochement entre le fait de poser son doigt sur l'écran pour payer et la promesse de s'imposer par la force et par le style. La publicité pour Lydia met en scène un utilisateur dans un service de taxi (VTC), en lévitation au-dessus des frontières terrestres et matérielles et capable d'acheter, en même temps, de la monnaie virtuelle. La dimension onirique de la publicité attribue des pouvoirs divins à l'utilisateur qui serait capable de transcender la matière. La troisième capture de la figure est tirée d'une série. On y voit une femme guerrière, brandissant un arc en déclarant « Maintenant, les femmes vont swiper vers la gauche ». Autrement dit, les femmes vont rejeter les hommes, comme sur Tinder où la gauche renvoie au tri des personnes qui ne sont pas gardées. Le « petit geste » de *swipe* de Tinder est associé à une capacité de pouvoir et de domination.

Malgré tout le système de contraintes des gestes que nous avons analysé jusqu'ici, il y a donc un effort industriel pour inscrire ces « petits gestes » comme manière de styliser sa propre vie. Ce panorama n'est pas exhaustif, il permet cependant de constater que le corps, les gestes, la digipulation, les « petits gestes » sont l'objet de valorisations dans le discours publicitaire et médiatique.

Ces représentations rappellent la notion de *sociostyle*. Définie par le *marketing*, pour les professionnels de la communication, il s'agit d'une :

Catégorie homogène de consommateurs mise en évidence par combinaison de critères d'analyse faisant appel à des notions de mode de vie, de psychologie, de partage de valeurs, d'implantation géographique. Les outils statistiques et l'ordinateur permettent de segmenter la population de consommateurs en sociostyles qui sont baptisés de noms comme innovateur, moralisateur, décalé, activiste, profiteuse, etc. Le Centre de Communication Avancée (CCA) a été le pionnier du concept de sociostyle, avec des enquêtes très importantes menées auprès des consommateurs (Vandercammen, Gauty-Sénéchal – Glossaire, entrée « sociostyle »).

Construits à partir d'études de marché qualitatives et quantitatives, les *sociostyles* tentent de fonder en catégories des personnes partageant supposément des manières de vivre, des façons de faire, des centres d'intérêt, des valeurs, des styles de vie. Cette notion est plutôt critiquée en sociologie. Plusieurs sociologues (à l'instar d'Yves Krief, de Patrick Lemaire, de Jean-François Bernard, de Christian Pinson ou encore d'Erik Neveu) ont montré les limites méthodologiques et conceptuelles des catégories mises au point, à partir d'études qualitatives et quantitatives, par le CCA. Par exemple, pour Erik Neveu, les *sociostyles* reprennent, alors même qu'ils prétendent les dépasser, les catégories de la sociologie classique :

En dépit de leur revendication d'altérité, les travaux du CCA oscillent parfois entre le pléonasmisme et la redécouverte des travaux sociologiques. Le lecteur le plus distrait remarquera que les styles de vie sont souvent associés à des critères assez peu distincts de ceux des traditionnelles CSP ou CPS (142).

Ils proposeraient un découpage du social qui se voudrait anti-idéologique, mais qui ne ferait que reprendre ce que la sociologie, d'un point de vue académique, a déjà montré. En outre, la critique principale qui leur est adressée est leur capacité à amplifier les comportements :

Les *sociostyles* n'inventent pas les mutations du paysage social. Ce pouvoir n'appartient ni aux médias ni à la publicité. Ils repèrent précocement des tendances montantes, les rendent visibles, les vendent comme savoir utile aux agents économiques. Ces modèles sociaux émergents sont alors utilisés et valorisés par la publicité et la communication qui contribuent à rendre repérables et désirables les comportements d'innovations. Le processus d'usage des styles de vie opère de façon circulaire comme un puissant amplificateur de comportements. Il fait advenir des mutations repérées à l'état naissant par le seul fait de leur donner publicité et connotations valorisantes. Ce processus d'amplification explique que la connaissance théorique des *sociostyles* puisse demeurer assez confidentielle tout en étant susceptible de produire des effets sociaux non négligeables (*ibid.* : 152).

Autrement dit, les *sociostyles* ne sont pas neutres : ils proposent des représentations qui sont agissantes.

Les *sociostyles* proposés par ces publicités relèvent, de la typologie proposée par Bertrand Cathelat « (Directeur du CCA-Centre de la Communication avancée) afin de faire correspondre des manières de vivre (ou *sociostyle*) à un profil de client »³⁴⁵, en ce que les utilisateurs représentés semblent correspondre à de grandes catégories marketing (les « égocentrés », les « activistes » ou encore les « rigoristes ».) Ces profils sont associés à des styles de vie, des manières d'être, de se tenir, de se lier, de se mettre en scène. Il est possible de distinguer, dans ces productions discursives et figuratives, des catégories de consommateurs et des classes sociales, mais ce qui prévaut, c'est davantage une façon d'utiliser le numérique, un certain savoir-faire et savoir manipuler. En ce sens, nous infléchissons un peu la notion pour insister sur le fait qu'ils incarnent des idéaux de mode d'être de comportement.

Ces styles de vie préparent, tout comme les *sociostyles* dans leur première définition, des attentes et des ambitions pour l'usage de ces machines. **Remarquons que ces *sociostyles* sont caricaturaux et stéréotypés, et reprennent des imaginaires déjà associés aux *smartphones* et aux écrans tactiles.** D'une part, le discours publicitaire est stéréotypique :

Soucieuse de produire des discours immédiatement compréhensibles par le plus grand nombre, la publicité s'avère en effet une grande consommatrice de stéréotypes sociaux et culturels, dont elle constitue un inépuisable et vivant répertoire. À ce titre elle reste un excellent indicateur du riche halo symbolique qui entoure les objets quotidiens (Jeanneret *et al.*, 2005, 31, cité par Renaud, 2016 : 69).

345 « Quel est votre socio-style ? », Média-animation (<https://media-animation.be/Quel-est-votre-socio-style.html#:~:text=Rappelons%20qu'un%20socio-style%20peut,%2C%20valeurs%2C%20aspirations%20etc.> — Consulté le 5/01/2023).

Les contraintes en termes d'objectifs, de réalisation et de réception du discours publicitaire, engagent un discours figé renvoyant à de grands imaginaires sociaux³⁴⁶. C'était déjà le constat de Roland Barthes pour qui le langage de la publicité est « une langue connue qu'on n'a pas à déchiffrer » (Barthes, cité par Durand, 2002 : 582). D'autre part, Lise Renaud, analysant « l'imaginaire publicitaire des techniques info-communicationnelles » remarque que, « [à] en croire [ces] discours, être connecté en permanence, être branché sans interruption est la qualité ontologique de l'homme moderne » (*op. cit.* : 65). C'est une forme de convention dans la représentation figurative de l'usager : l'individu moderne est représenté comme connecté, en permanence avec son téléphone. Enfin, elle souligne que « l'iconographie publicitaire permet [...] non seulement d'identifier les archétypes de leurs mises en usage, mais aussi de repérer la nature des valeurs contemporaines associées » (*ibid.* : 67). De là, les valeurs contemporaines associées aux écrans sont la liberté, la connexion, la créativité et le pouvoir, c'est-à-dire des valeurs qui correspondent globalement au libéralisme économique et politique.

Ces *sociostyles* caricaturaux sont intéressants en ce qu'ils ne sont pas que le reflet de représentations communes autour du téléphone. **Ils sont d'abord représentatifs d'une culture et d'imaginaires, et ensuite prescripteurs de certains comportements et manières d'être : ils s'imposent aux usagers comme exemples et comme modèles vers lesquels tendre, engageant le corps affectif dans un processus sémiotique et mimétique.** Au sujet de la télévision, Pier Paolo Pasolini souligne que :

L'importance de la télévision est énorme, parce qu'elle ne fait rien d'autre, elle aussi, qu'offrir une série d'« exemples » de manières d'être et de comportement, dans un langage maniériste qui « n'admet pas de répliques, d'alternatives, de résistance » (2000 : 46, cité par Macé, 2016 : 19).

La télévision a un pouvoir prescripteur qui impose des modèles de comportement, des manières de faire et des manières d'être uniques qui n'admettent pas de contradiction. Dit autrement, le discours télévisuel ne peut être remis en question, notamment parce qu'il est unique. C'est un phénomène semblable qui s'opère via le discours publicitaire, qui s'impose avec la force de l'évidence aux individus.

Le discours publicitaire autour des dispositifs mobiles est d'autant plus convaincant qu'il place le corps en centralité. Le corps est au cœur de ces représentations, qu'il s'agisse du corps en mouvement, du visage, des mains ou des doigts. Comme l'explique Fabienne Martin-Juchat :

Le corps affectif est souvent exploité, car il est devenu un acte de communication qui, mieux que tout acte de langage, transmet un système de valeurs, ou en d'autres termes des idées, par le mouvement. La force de la persuasion d'un argumentaire affectif porté par un corps est liée au fait que son interprétation engage nécessairement le corps du récepteur et ceci non consciemment (2008a : 102).

346. « Dire que l'analyse du discours publicitaire permet d'identifier les stéréotypes est largement admis par la communauté des chercheurs en sciences humaines et sociales. Cela relève de l'évidence. Ses objectifs de communication, tout comme ses contraintes de production et de réception, obligent les créatifs à utiliser des références considérées comme socialement partagées » (Renaud, 2016 : 69).

Le corps humain fait basculer dans l'interprétation. Sa figuration renforce le processus sémiotique en ce qu'il engage immédiatement l'interprétation de l'utilisateur. Ces corps des usagers sont exploités en vue de faire passer les valeurs de ces marques et, avec elles, des normes de comportement et des manières d'être. La promesse de ces marques est autant celle d'acquiescer des produits que d'accéder à une idéologie du bonheur. Ce bonheur passant par des affects, mais aussi par une manière de se tenir dans le monde³⁴⁷.

Figés, simplistes, caricaturaux, ces *sociostyles* visant à toucher certaines catégories définies de personnes ont un pouvoir effectif : celui de transmettre des modèles pour l'action, des *ethos* à actualiser par les usagers. Ils sont producteurs de formes de vie. Quelle est la liberté des usagers face à ces modes d'être proposés par l'industrie ? Il convient de distinguer les ajustements individuels qui manifestent des manières propres de procéder, d'une forme d'*ethos* industriel de digipulateur qui s'impose à l'*anthropos*.

Des styles comme modalités d'individuation

Les « petits gestes » opèrent comme modalités d'individuation au sens où chaque utilisateur s'approprie son *smartphone* et ses dispositifs d'une certaine façon. Si les écrans et leurs modes de manipulation engagent des contraintes, une marge est laissée à l'utilisateur pour se les approprier comme il le veut ou, plutôt, comme il le peut. Il n'y a pas un seul « style » de digipulateur, mais des manières de digipuler propres à chacun. Ces styles sont notamment repérables à travers la manière d'activer les doigts sur l'écran, de se tenir face à lui et de le tenir. S'ajoutent également les manières de désigner cette activation et les manières de faire usuelles développées autour du téléphone.

Soulignons que les *sociostyles* sont simples, et même menteurs : « si la publicité dit vrai sur les désirs (d'autant plus vrai qu'elle les fait, qu'elle les guide), elle ment sur la complexité des vies et des états de réalité » (Macé, 2016 : 172). Les *sociostyles* présentés par les discours publicitaires ne trouvent pas de résonance dans le social. Le vécu des interfaces est en effet bien plus complexe, riche et nuancé que les manières de vivre représentées. Pour saisir les formes de vie produites par les écrans tactiles, nous proposons d'observer le niveau des individus, les usages effectifs et les ajustements. C'est-à-dire les manières qu'ont les utilisateurs de styliser leur vie. Cette observation des manières propres de faire face à des objets aux usages programmés était en partie celle de Michel de Certeau :

Dans les rythmes, les gestes, les styles de présence [il] cherche les outils d'une liberté résistante et braconnière, un décollage des pratiques par l'usage. [...] Certeau ne vise jamais une taxinomie des façons de faire ; son intérêt va moins aux modalités qu'aux dynamiques de *modalisation*, à la ressaisie individuelle des codes, à la réappropriation des contraintes : au style comme résistance et libération (Macé, 2016 : 87).

347. « Aussi, la promesse contenue dans les publicités répond et/ou développe une idéologie du bonheur qui peut être résumée de la façon suivante : en achetant ce produit, je ressentirai des affects (la valeur ajoutée), les mêmes que les autres membres de la communauté d'appartenance (Nike par exemple) et donc je serai heureux » (Martin-Juchat, 2008 : 100).

Pour essayer de saisir les modalités d'expression de formes de libertés face à la contrainte, les gestes sont un point de focalisation essentiel³⁴⁸. Sans faire une typologie des différentes manières de faire usage de l'écran, il est possible d'éclairer un certain nombre de formes d'appropriations. En outre, comme le rappelle Yves Citton dans *Gestes d'humanité* : « Pourquoi valoriser aujourd'hui la notion de geste ? » Précisément « parce qu'elle nous aide à résister à la tyrannie des programmes » (261). Le geste est, en soi, une résistance face aux programmes et à leurs modes d'impositions, leurs contraintes, leurs dominations.

Le « style » peut, pour commencer, être défini comme allure. Partons d'une remarque de Maurice Merleau-Ponty, pour qui le pas d'une passante constitue « une certaine manière d'être donnée tout entière dans la démarche [...], une variation très remarquable de la norme de marcher » (Merleau-Ponty, 1992 : 1481, cité par Macé, 2005 : 66). Le « style », c'est, en un mot, la façon propre d'un individu de se mouvoir. Si tout le monde marche, personne ne marche de la même façon. L'allure peut se définir comme la manière de poser un pied devant l'autre, selon une cadence, un rythme propre, une manière de traverser la ville. **De même, il n'y a pas qu'une manière de toucher et de faire agir l'écran : il y a des allures de digipulation qui constituent une sorte de signature.** À observer les utilisateurs, des variations dans le choix du doigt sont repérables : certains utilisent le pouce, d'autres l'index, d'autres un stylet, pour un même procédé gestuel. Ou encore, certains utilisent deux doigts d'une même main pour faire un mouvement de « zoom », d'autres tentent de « pincer » l'écran en utilisant les doigts de deux mains différentes. Il y a ensuite différentes vitesses de digipulation : selon les projets, l'habileté à manipuler, ou même selon le lieu où se trouve l'utilisateur ou le moment de la journée. Certains agitent très rapidement les doigts sur l'écran, d'autres moins vite. En outre, il y a différentes façons de tenir le *smartphone* face à soi, selon la personne ou le contexte. Certains cherchent à dissimuler l'écran d'éventuels regards indiscrets, tandis que d'autres le tiennent à une certaine distance sans se soucier de sa visibilité par autrui (privilegiant, par exemple, leur confort visuel). Il y a donc des façons de faire très personnelles, individuelles, de digipuler. Le style de digipulation entendu comme allure, c'est en somme une manière d'activer l'écran et de tourner son geste.

Le « style » peut ensuite être défini comme *ethos* et comme posture. **Le geste est lié à l'identité et les manières, pour un usager, de désigner son geste, de se désigner *gestant*, de tenir l'écran et de se tenir face à lui sont aussi multiples que significatives.** Les utilisateurs ont utilisé des façons diverses de désigner les « petits gestes », qui toutes relèvent de la métaphore, et chacun a raconté, ou montré, différentes façons de tenir l'écran, selon les gestes, les dispositifs et les contextes. Revenons sur les métaphores expressives utilisées par les usagers. Si celles utilisées par les discours du développement et du design circulent dans le social (telle que « glisser », « défiler »), les usagers ont fait preuve d'une certaine créativité dans la façon de requalifier leurs gestes. Par exemple, les termes de « feuilleter » ou « *zapper* » étaient, pour nous, inattendus. Ou encore, les onomatopées telles que « tak tak tak », employées par BC ou « hop tak » employée par AH, ne sont pas non plus prévues par le développement. Concernant des gestes en particulier, l'usage de

348. Cf. Chapitre 2.

métaphores manifeste une forme de stylisation de l'existence par ces usagers qui se les approprient pleinement et projettent dedans des manières de se tenir dans le monde. C'est le cas concernant les métaphores multiples, fleuries ou violentes autour du *swipe* de Tinder, tantôt comparé à une caresse, tantôt à une gifle, une machette, un pouce de César, ou encore à un moyen de faire son choix dans un supermarché. Ces appropriations diverses expriment des investissements très personnels dans l'action. La dimension opératoire du geste, ce qu'il permet, n'est pas ce qui leur importe. Ce qui compte pour eux, c'est la façon dont ils se les approprient, comment ils se perçoivent les réalisant, et l'image qu'ils souhaitent renvoyer d'eux via l'usage de ces métaphores.

Passons ensuite à la question de la posture. Là encore, un soin a été apporté par les usagers pour la qualification de leurs postures³⁴⁹. Certains ont distingué différentes manières de tenir l'écran, incluant des postures du corps tout entier. Par exemple, BC a affirmé regarder du contenu sur YouTube en étant allongée sur son canapé et, joignant le geste à la parole, elle s'est ensuite exécutée pour montrer comment elle faisait. AC, elle, a affirmé « être avachie » au moment de *scroller*. **La digipulation est, de ce point de vue, liée à la façon dont l'utilisateur se tient dans le monde, comme à la façon dont il construit et raconte cette façon de se tenir.** C'est tout l'enjeu des concepts d'*ethos* et de posture, que Marielle Macé définit de la façon suivante : « La notion d'*ethos* est [...] liée à la construction de l'identité dans ce qu'elle a de nécessairement public, intersubjectif, exposé » (2016 : 181) tandis que celle « de posture permet d'unifier l'ensemble des formes d'expressivité des sujets médiatisés (corps, vêtements, voix, poses, mais aussi corpus et styles d'écriture) en une même dynamique de présentation de soi » (*ibid.* : 191). L'important n'est pas de savoir si ces affirmations sont toujours vraies ou si les usagers sont sincères dans leur discours. Ce qui compte, dans la mise en mot de ces postures, c'est qu'ils manifestent ainsi un certain regard sur leurs façons de se tenir. Ils ont considéré que cela était assez important pour être mentionné. La posture passe pour un moyen d'exprimer sa personnalité. Les « petits gestes » sont un moyen de s'individualiser en ce qu'ils participent de la construction de l'identité.

Pour finir, le « style » peut être défini par le cadre des habitudes des sujets :

Gestes, rythmes, habitudes, habits, habitats, paroles, costumes, coutumes, pratiques du corps, pratiques du temps, partages des apparences et envoi des images... Voilà donc les contenus très disparates d'une stylistique étendue à l'existence (Macé, 2005 : 32).

Certaines habitudes et certains rituels émergent des entretiens. **Les façons de qualifier le rapport aux téléphones et aux gestes au quotidien expriment un rapport singulier à l'écran tactile et aux gestes qui les entourent.** Tous les usagers interrogés ont tenté de mettre en mots leurs pratiques journalières en termes d'usages. Dans leur parole, la journée se découpe aisément en temps d'usages d'une application à l'autre. Des récurrences sont observables, mais surtout, ce qui est intéressant, c'est la représentation qu'ils ont du fait que leur journée est rythmée par des temps d'écran dédiés. Ils distinguent des temps pour consulter du nouveau contenu, d'autres pour

349. Les termes employés comptent en ce qu'ils disent quelque chose d'eux. Le soin déployé par certains pour décrire délicatement et le plus précisément possible l'action réalisée, tel que l'usage du verbe « tapoter », ou l'adverbe « légèrement », n'est pas anodin. Il signifie autant l'effort fait par le locuteur pour répondre à la question qui lui est posée que l'idée qu'il veut renvoyer qu'il est fin dans son approche de l'écran.

naviguer sans buts précis, pour échanger ou pour réaliser un projet plus « sérieux ». Surtout, ils ont exprimé des habitudes dans un aspect personnel. Dans le discours, plusieurs ont spontanément fait précéder le terme d'un possessif, « mes habitudes » :

AH : Non, je ne l'ai pas installé, je n'ai pas TikTok non plus. En réseaux je n'ai que, j'ai Instagram, où **j'ai mes... mes habitudes, j'ai mes habitudes quoi.**

BC : Bah c'est plus... personnalisé sur, sur Instagram, ce qui est enfin, bien, bien sûr, c'est des choses qui ont été... Des thèmes qui m'intéressent, mais ils sont assez larges quand même. Sur YouTube, j'ai plus **mes petites habitudes.**

IG : C'est quoi tes habitudes ? Tu regardes des chaînes ? Tu t'abonnes ?

BC : Bah parce que par exemple Instagram c'est souvent juste des petites vidéos humoristiques. Ça me fatigue vite.

IG : Je veux dire, est-ce que tu navigues juste en regardant ce qu'on te propose ?

BC : Ouais, sur YouTube ou sur Instagram ?

IG : Les deux

BC : Sur Instagram, les gens, enfin les comptes auxquels je suis abonnée, **je ne les regarde jamais presque.** Ce que je fais, c'est que je regarde les premières *stories* genre ceux de mes amis. **Je scroll quelques secondes pour voir les nouveaux posts et après direct, je vais dans l'onglet « explorer »** parce qu'en fait ça ne m'intéresse pas trop en fait que les gens que je suis... Je sais, c'est un peu.... C'est juste, c'est juste pour être, enfin une façon de garder contact. Mais je suis pas là « oh qu'est-ce qu'ils ont posté ? » Généralement, je quitte assez vite cet onglet et je vais dans la page explorer.

Ce possessif implique un rapport personnalisé à l'écran et plusieurs utilisateurs l'ont utilisé. Ils manifestent, par son emploi, un lien très personnel aux applications et à leurs usages. Ils ont, pour beaucoup, l'impression d'être les seuls à utiliser les applications comme eux-mêmes le font³⁵⁰. BC développe son propos et explique qu'elle ne regarde pas les contenus postés par les profils qu'elle suit. Ce contenu ne l'intéresserait pas. Sa logique est celle de la découverte, et elle le présente comme un braconnage. Elle exprime d'ailleurs à un autre moment ce rapport très personnel aux contenus par l'expression d'une forme de rituel :

BC : Parfois, j'attends des vidéos de certains créateurs et du coup, **je me dis qu'il faut que je les regarde posément, avec un petit verre de jus et un biscuit tu vois.** Mais par exemple... il y a des créateurs qui ne sortent pas des vidéos souvent, mais quand il le font, c'est des vidéos très travaillées. Parfois, je regarde des choses d'ingénierie ou des projets un peu loufoques, tout ça qui prennent du temps. **J'aime bien profiter pleinement, ne pas regarder ça entre deux stations de métro.**

Elle affirme accorder un soin réel au visionnage de certains contenus qui vaudraient la peine. Elle en fait un moment particulier et important dans son quotidien. Par ailleurs, AH a exprimé une autre forme d'habitude, comme un réflexe, dont nous avons été spectatrice à plusieurs reprises durant l'entretien³⁵¹. Il s'agit de son presque réflexe de verrouiller son téléphone après chaque usage, qu'il exprime ainsi :

AH : Je retourne en arrière en appuyant sur le bouton du téléphone qui me permet de faire un retour en arrière... donc sur le mien il est bas à gauche. Je sais que d'autres téléphones ça se trouve en bas à droite, par exemple, mais ça, par exemple, ça, je sais que ça tu peux le personnaliser. Il me semble que selon ton modèle, tu peux choisir l'emplacement de ce fameux bouton. Euh ouais... Après, ce que je fais

350. Cela n'est pas généralisable à tous. DG, par exemple, conclue son entretien en affirmant avoir un usage « classique ». Il se représente utiliser « comme tout le monde » son *smartphone* et ses applications.

351. Dans la mesure où il met en mots cette habitude assez facilement, elle ne relève pas tout à fait de « l'infra-ordinaire ».

généralement, c'est qu'une fois que j'ai vu le message et si j'ai répondu... **bah je reviens en arrière, j'appuie, j'appuie sur le bouton « home » pour fermer l'application et ensuite ce que je fais, ce que j'éteins mon téléphone et je le remets en veille. Donc c'est dire à quel point je passe énormément de temps sur mon téléphone.**

IG : Pourquoi fais-tu cela ?

AH : Pour ne pas laisser l'écran allumé, pour ne pas consommer de batterie, tout simplement. [...] **J'appuie sur le bouton physique du téléphone, sur le côté, hop tak.**

IG : Tu fais ça à chaque fois ?

AH : Ouais.

Sitôt la tâche qu'il souhaitait faire achevée, il affirme verrouiller son téléphone. Ce soin et cette façon de le mettre en mots manifestent également un rapport très personnalisé à son *smartphone* (qui, paradoxalement, est dans la distanciation).

La façon dont les usagers expriment leurs habitudes participe de la construction de leur *ethos*, auprès de nous qui les interrogeons, comme auprès d'eux-mêmes tel qu'ils se représentent. Toutefois, ce qu'ils disent de leurs habitudes manifeste quelque chose de la façon dont ils résident dans le monde. Comme l'exprime Peter Sloterdijk : « Nous n'habitons pas des territoires, nous habitons des habitudes » (2011, cité par Macé, 2005 : 83). Les utilisateurs ont développé un regard sur leurs pratiques et leurs usages des écrans tactiles. Ils considèrent les utiliser d'une certaine manière et que ceux-ci font pleinement partie de leur vie, qu'ils vivent au quotidien à travers ces habitudes.

Ainsi, les « petits gestes » font émerger des « régimes d'être » (Macé, 2005 : 31) pour les individus et des formes de vie observables. Ils produisent des « orientations particulières de la vie » (*ibid.* : 105) et une éthique : les individus construisent à travers eux un *ethos*, non pas au sens rhétorique, mais philosophique, de manière d'habiter le monde. Au niveau anthropologique, cependant, les enjeux ne sont plus d'individuation, mais d'imposition d'un « style » industriel pour l'humain.

Un style industriel pour l'humain

Si le style peut se penser dans des enjeux d'individuation, d'autres auteurs l'ont défini comme modalités de dressage des corps. Dans ces approches, le style, et plus particulièrement le geste, ne sont pas envisagés comme libération de l'individu, mais au contraire comme marque et imposition du social. Dans ce contexte, la digipulation, visible partout, est une forme industrielle qui s'impose par des corps disciplinés, malgré les possibles appropriations.

Pour l'anthropologie, le « style » renvoie à l'unification d'une société liée par sa propre culture :

Un style, c'est encore la façon dont Lévi-Strauss nommait l'unification d'une société humaine et d'un état de la culture (« l'ensemble des coutumes d'un peuple est toujours marqué par un style », posait Tristes tropiques) (Macé, 2005 : 30).

Le « style » est un élément commun à une culture dans son ensemble. À chaque peuple son style et le style définit, en quelque sorte, le peuple. André Leroi-Gourhan ira un peu plus loin, puisqu'il affirme que c'est « la manière propre à une collectivité d'assumer et de marquer les formes, les valeurs et les rythmes » (*ibid.*). Autrement dit, le geste est central, puisque c'est à travers lui qu'une

société se constitue et se distingue. **Dans ce contexte, la digipulation fait partie du style de l'être humain contemporain : visible partout, elle constitue un schème de gestes partagés qui participe de la standardisation des manières de se tenir dans les lieux publics et privés.** D'une part, les « petits gestes » sur les écrans font partie du plus petit dénominateur commun des sociétés humaines majoritairement équipées de *smartphones* à écrans tactiles. Que l'on se promène en Europe, en Asie ou aux États-Unis, la mondialisation a comme effet de lier des êtres humains aux cultures diverses, à travers un objet de la culture matérielle, par des gestes dont les formes sont partout identiques³⁵². D'autre part, que ce soit dans les lieux publics (métro, restaurants, parc, sites touristiques, université) ou privés (chez soi ou chez quelqu'un), des scènes de digipulation sont omniprésentes. Il suffit de regarder autour de soi pour le constater.

La sociologie de Marcel Mauss et de Pierre Bourdieu est plus critique à l'égard du « style ». Ces auteurs le définissent comme imposition et contrainte du social. Le style, ce sont des manières à travers lesquelles le social s'impose aux individus — d'après la définition de la sociologie par Émile Durkheim³⁵³. Dans ces approches, les manières renvoient à la corporalité. Pour Mauss, chaque société « impose à l'individu un usage rigoureusement déterminé de son corps » (Macé, 2016 : 83). Pour lui, l'être humain est traversé de part en part par le social qui le détermine³⁵⁴. C'est ainsi que le style a valeur de dressage et de conditionnement. Bourdieu adopte également une posture critique à l'égard du style :

La disposition est repensée comme « conditionnabilité » : l'aptitude est une aptitude à être plié, l'ouverture est une exposition aux périls, et la dextérité le résultat de s'être laissé instrumentaliser par l'instrument. Le geste est bien le lieu d'une autorité du social, comme chez Mauss, mais cette autorité est bien différemment conçue : ce n'est pas une possibilité d'augmentation, mais une violence de coercition (Macé, 2016 : 85).

Bourdieu pense le style comme une détermination. Les êtres humains sont, avec force et violence, déterminés par le social qui quadrille les corps et forge les gestes. L'habileté même des individus à réaliser des gestes est l'empreinte de cette détermination. **Les gestes, et donc les gestes de digipulation des écrans tactiles, sont le lieu et le moyen par lesquels s'exprime ce style de l'être humain, et donc la marque d'un dressage.** Il souligne à quel point le corps rappelle à l'individu sa place dans la société³⁵⁵. Rappelons que TD insiste sur sa difficulté à digipuler

352. Nous faisons ici référence aux gestes dans leur aspect formel, et non aux particularités de design propre à chaque pays ou culture et donc aux adaptations diverses des interfaces.

353. « Les manières, ici, sont donc le lieu où se vérifie l'interdépendance des sujets et des groupes. Les valeurs visées se résument en un mot : "institution" (on peut appeler institution "toutes les croyances et tous les modes de conduites instituées par la collectivité ; la sociologie peut alors être définie : la science des institutions, de leur genèse et de leur fonctionnement"). Sans doute est-ce de cette conception-là de ce qui fait l'autorité du social, autrement dit de la force qui se loge dans les manières (de la façon pour le social de s'imposer aux individus), que Bourdieu héritera » (Macé, 2016 : 73).

354. Pour Mauss, il y a une « nature sociale de l'habitus » : « Il lui importe en effet de considérer le geste (comme tout à fait humain) comme une conduite de "l'homme total", dans sa triple dimension physiologique, psychologique et sociale, au long de toute une échelle du sensible qui fait de l'individu un être traversé de commun » (*ibid.* : 76).

355. « Tentez d'inventer des conduites, d'échapper au rôle dans lequel on vous attend, votre corps sera toujours là pour vous rappeler votre place » (*ibid.* : 85).

correctement : elle a l'impression d'avoir des « doigts gourds », comme si ses doigts lui rappelaient son âge et sa difficulté à adopter les objets nouveaux de communication.

S'il y a bien une façon propre et unique à chacun de digipuler, c'est toujours dans les limites de ce qui a été prévu et autorisé par les concepteurs de ces objets. Cette liberté dans la pratique de l'écran est permise par le développement et le design des interfaces. D'une part, le design est un design « de la moyenne »³⁵⁶, qui vise à correspondre à des tailles de doigts moyennes. D'autre part, l'idéal du développement de l'écran réside dans la fluidité et la rapidité. Les procédures gestuelles sont conçues en vue de répondre aux gestes le plus rapidement possible. Cela n'empêche pas des ratés et des « accrocs » : il arrive que le geste soit si rapide que l'écran ne détecte pas, ou à peine, ou mal, l'action de l'utilisateur. Des ajustements sont, pour finir, possibles dans les réglages de l'iPhone, par exemple pour paramétrer au plus près de la réalité de ses propres pratiques la sensibilité de son *smartphone*. Dans le guide d'utilisation à destination des utilisateurs, les développeurs reviennent sur ces possibles personnalisations :

Ajuster la façon dont l'iPhone réagit aux touches

Si vous souffrez de problèmes de tremblement, de dextérité ou de contrôle de la motricité fine, vous pouvez ajuster la façon dont l'écran tactile de l'iPhone réagit aux gestes de toucher, de balayage et de maintien du doigt. Vous pouvez faire en sorte que l'iPhone détecte des gestes de toucher plus rapides ou plus lents, et qu'il ignore les pressions multiples. Vous avez également la possibilité de configurer l'iPhone de façon à ce qu'il ne se réactive pas lorsque vous touchez l'écran, ou de désactiver « Secouer pour annuler » si vous secouez involontairement votre iPhone³⁵⁷.

L'utilisateur peut affiner la détection de ses mouvements, s'il souffre de « problèmes de tremblement, de dextérité ou de contrôle de la motricité fine » afin de faire correspondre le plus possible son écran à son style de digipulation. Plusieurs manières de faire sont possibles, mais toujours dans les marges laissées par l'industrie.

Ces deux approches du « style » et du geste, comme culture et comme imposition du social, conduisent à définir la digipulation comme une forme gestuelle qui normalise une éthique industrielle. **Avec les « petits gestes », c'est en effet à la fois des comportements humains, des manières de se conduire en société et un rapport au monde, au social et aux autres, qui s'incorporent et qui sont tous produits par l'industrie.** Le mode d'existence appareillé de l'être humain engage d'abord à l'uniformisation de la gestualité, des postures du corps et des manières de se tenir dans le monde. Les écrans tactiles forcent, en quelque sorte, à l'adoption des grammaires gestuelles et avec elles, à l'adoption de postures corporelles pour tenir le *smartphone* et pour se tenir soi-même. Les corps ont, plus ou moins, appris à reproduire, par mimétisme, les procédures imposées et se disciplinent pour gérer leurs présences au monde en même temps qu'ils digipulent les interfaces. Bien que chaque utilisateur ait une manière propre de faire agir l'interface, il y a une uniformisation des manières d'être.

356. Cf **Chapitre 5**.

357. Extrait du Guide d'utilisation de l'iPhone (<https://support.apple.com/fr-fr/guide/iphone/iph77bcdd132/ios> — Consulté le 29/11/2022).

De cette homogénéisation des corps découle une manière de se conduire. **Les normes sociales — ce qui se fait ou non — ont évolué avec la massification de l’usage des *smartphones*.** S’il y a encore quelques années, téléphoner dans les transports en commun, répondre à un appel à table ou consulter ses SMS en classe pouvait être mal perçu, aujourd’hui, ce type de comportement semble presque banal. De façon sensible, les normes de bienséance se sont modifiées, et avec elles, le rapport aux autres s’est infléchi. Cela concerne, également de fait, les règles de l’échange oral en communauté ou en face à face (évoquées par les exemples précédents), les règles de l’échange à distance ou celles de la rencontre. À nouveau, il y a quelques années, pour un couple, affirmer s’être rencontré sur un site ou une application de rencontre n’était pas pensable. En 2022, nous avons assisté à un mariage où l’officiant (religieux) mentionnait la rencontre du couple sur une application de rencontre. C’est, à notre sens, le signe que certaines normes de la « belle rencontre » ont évolué avec ces applications.

Ce sont donc les normes sociales, mais plus précisément, les règles de la communication qui sont travaillées en profondeur par les « petits gestes ». Or, la digipulation recouvre une grammaire de gestes industriels. Cette éthique — située — est le résultat de manières de faire, de penser et de produire des interfaces. Bien que diffuse dans le social, elle porte toujours avec elle les traces d’une « énonciation éditoriale » (Suchier, 1998) puissante.



Ce chapitre a montré l’ampleur de l’anthropologisation des écrans tactiles. L’utilisateur, l’humain, est contraint et marqué par ces objets. Ainsi, ce ne sont pas seulement les situations qui sont contraintes : du fait de la force de l’écriture, ces gestualités engagent des processus d’adhésion aux discours et aux idéologies portés par les industries du numérique que les corps rendent manifestes.

Nous avons d’abord vu que la digipulation engage une « réquisition » de l’usage. Différentes dynamiques, plus ou moins souples, engagent la trituration de l’écran par l’usager qui vont de l’incitation et de la séduction, à l’obligation. Sensibles à ces dynamiques, les usagers ont développé une certaine critique de ce pouvoir de formatage des « petits gestes » à travers une rhétorique principalement métaphorique. Piège pour la main, opérateur d’une consommation des individus, à l’origine de la perte dans l’infini des contenus proposés par les plateformes... le recours à la métaphore permet de fondre en une image et un terme unique ce qui est reproché aux applications du point de vue des pratiques de l’écran et des usages des dispositifs.

Nous avons ensuite vu que les « petits gestes » entrelacent l’énonciation de l’utilisateur à celle, éditoriale, de la machine. Nous avons commencé à remettre en question la notion d’écriture pour lui préférer celle d’édition et avons montré que, dans la scription qu’elle engage, la parole de l’usager

est tout à fait neutralisée. Elle se mêle à celle des concepteurs des dispositifs et, avant elle, à celle des concepteurs de logiciels.

Enfin, nous avons exploré les formes de vie produites par la digipulation. Plus précisément, nous avons défini le style à travers trois approches différentes, qui sont l'allure, l'*ethos* et l'habitude. Si certains *sociostyles* sont valorisés par la publicité, il s'avère que celui-ci participe de la production de normes de comportement en présentant des exemples à imiter. En outre, les utilisateurs ont développé des rapports singuliers aux *smartphones* et à leurs services, et se singularisent comme individus avec eux. Toutefois, ces formes gestuelles sont avant tout les moyens par lesquels se naturalise une éthique industrielle.

Ces acteurs imposent, de façon de plus en plus vive, des règles concernant les manières de faire, mais aussi les manières d'être. L'intimité de l'utilisateur est in-formée par les dispositifs à un point qui n'était sûrement pas prévu par ces mêmes acteurs. Devant ce constat de l'imposition, par les grandes industries du numérique, d'un *ethos*, « la question devient : comment chacun dirige-t-il, ou est-il mis en situation de diriger l'élan stylistique, gestuel, rythmique, qui participe de son humanité ? » (2016 : 19).

Voyons enfin, pour terminer, les mécanismes qui permettent la conformation de l'utilisateur. Pour cela, nous proposons, d'une part, de revenir sur les phénomènes d'énonciation multiples que manifeste la scène de la digipulation, et d'autre part, de discuter le concept d'écriture remobilisé jusqu'ici. L'encadrement de ces processus intimes par le marchand pose des questions anthropologiquement déterminantes.

CHAPITRE 12

L'adhésion aux discours ou les « petits gestes » comme conformation

Les transformations actuelles liées à l'internet et au « numérique » relèvent d'une transformation de l'écriture, désormais binaire et réticulée. Nous assistons à une instrumentation de la pensée sans pareille.

Éric Guichard, « Quelques apports de Jack Goody », 22 juillet 2015, en ligne.

Faisant le point sur les travaux de Jack Goody, Éric Guichard souligne les apports de l'anthropologue. On doit à ce dernier d'avoir élevé l'écriture du rang de « simple inscription » à technique au sens propre. C'est-à-dire que l'écriture ne renvoie plus à un traçage de lettres, mais à une « technologie de l'intellect »³⁵⁸. Dit autrement, « il n'est plus question de forme [...] — mais de format de la pensée et de conformation spécifique du monde sous régime scriptural » (Privat, 2018 : 300). Dans la continuité des changements des régimes scripturaires, le numérique aurait amené avec lui son lot de transformations, équipant l'esprit d'un outillage spécifique et inédit.

C'est la digipulation comme équipement et instrument de la pensée que nous proposons d'explorer. Ce dernier chapitre a donc pour objectif de revenir, d'un point de vue théorique, sur les enjeux de la lecture et de l'écriture par les « petits gestes ». Nous allons pour cela poser le plus clairement possible le phénomène de lecture et d'écriture outillé par la digipulation, et caractériser finement ce qu'elle produit dans une perspective cognitive et anthropologique.

L'écriture par les « petits gestes » entraîne des processus d'adhésion et de conformation à certaines manières de penser. Nous reviendrons pour commencer sur la scène d'énonciation que constitue la digipulation pour la construire comme un phénomène de « ventriloquie » (Cooren, 2010), qui fait des utilisateurs des marionnettes d'une énonciation qui la surplombe et la traverse (1). Nous verrons ensuite, à partir des travaux sur la « raison graphique » (Goody, 1979), que le numérique forme et in-forme la pensée par l'imposition d'un certain format. Régime particulier de lecture et d'écriture, elle a des influences concrètes sur la vie sociale et la mémoire (2). Cela nous conduira à

358. Jack Goody a défini « l'écriture, auparavant inclassable, entre la simple inscription et les belles-lettres, comme une technique : une *technologie de l'intellect* » (Guichard, 2016 : 177).

proposer le néologisme de « techno-ergonomie » de l'esprit qui s'opère via ces gestualités. D'une part, les « petits gestes » et la technique peuvent être considérés comme un milieu conformant. D'autre part, le numérique et les êtres humains évoluent ensemble. De nouvelles modalités de lecture et de penser sont désormais observables, sans être définitivement fixées (3).

1. Un phénomène de « ventriloquie »

La digipulation détermine, pour commencer, un régime particulier de la communication : la « ventriloquie » (Cooren, 2010). Si les concepteurs ont tendance à faire parler les usagers pour produire les interfaces, ceux-ci sont « ventriloquisés » (*ibid.*), de façon effective via ces dernières, par les concepteurs : les digipulateurs sont traversés par leurs paroles, leurs normes et leurs cadres instituants (Souchier, 2012b). Ce régime particulier de la communication conduit à l'adoption par l'utilisateur d'un rôle, celui du « digipulateur modèle », « degré zéro » du lecteur et de l'écrivain, et il autorise et banalise l'industrialisation de l'énonciation par le marchand.

Des phénomènes de ventriloquie enchâssés

L'approche de la communication comme « ventriloquie » est une théorie issue de la communication des organisations. François Cooren (2010) en a posé une définition claire, d'où il est possible de partir pour qualifier les phénomènes énonciatifs en jeu dans la digipulation. Toutefois, du fait d'un emboîtement des énonciations et des enjeux, le phénomène est retravaillé par cette situation.

Le régime de la ventriloquie a été travaillé notamment à partir des travaux de Jacques Derrida sur l'phantologie « qui fait [...] référence à tout ce qui hante l'interaction, à tout ce qui meut et peut être mobilisé par les acteurs dans l'interaction » (Cooren, 2009 : 3). Ce régime s'intéresse à la dimension spectrale de la communication, c'est-à-dire aux processus par lesquels des êtres s'expriment à travers l'énonciation d'un individu. La ventriloquie est

conçue métaphoriquement comme le processus par lequel des interlocuteurs animent ou font parler des êtres (que je propose d'appeler figures, le nom que les ventriloques utilisent pour parler des mannequins qu'ils manipulent), êtres qui sont eux-mêmes censés animer ces mêmes interlocuteurs en situation d'interaction (Cooren, 2010 : 35).

En d'autres termes, la notion métaphorique de ventriloquie désigne le fait, pour un énonciateur du discours, de faire parler, à travers son énonciation, de façon intentionnelle ou non, d'autres figures.

Ce processus engage des effets de légitimité et des effets de présence. Celui qui parle se réfère à des figures qui font autorité et qui apportent caution et véridiction au propos : « À chaque fois que se produisent ces effets de ventriloquie, les figures qui sont invoquées “autorisent celui qui s'autorise” » (Cooren, 2010 : 33). Le fait de les convoquer dans le discours et de reprendre leur parole produit cet effet rhétorique. De plus, par le discours, des figures absentes sont rendues présentes. C'est une approche proprement matérielle de la communication qui s'intéresse aux « effets de matérialisation par lesquels des êtres aux ontologies variables se mettent à exister plus

ou moins dans et par la communication » (Cooren, 2016). Soulignons que ces « figures » sont de nature diverse :

Par « être » (ce qu'il appelle aussi parfois figure, le terme qu'utilisent parfois les ventriloques pour parler des pantins qu'ils ou elles manipulent), il faut entendre ici les personnages que les ventriloques font parler. Métaphoriquement, les effets de ventriloquie se rapportent non seulement à des textes, mais également à des principes, des valeurs, des croyances, des attitudes, des émotions, des idées, des idéologies, ainsi que des personnes, des groupes ou des organisations (Cooren, 2012, 2010) » (Dermange, 2018 : 16).

Les discours sont ainsi traversés de références qui peuvent être humaines et non humaines, soit des normes, des « bonnes pratiques » ou encore des expériences.

À considérer la digipulation comme scène d'énonciation étendue, la situation encapsule au moins deux effets de « ventriloquie », où de l'humain et du non humain s'articulent. En amont de la digipulation, un premier effet est repérable de façon à peu près évidente dans les manières de faire des concepteurs, qu'on peut appeler « ventriloquisation 1 ». **À travers leurs discours et leurs outils de développement, ceux-ci font parler à la fois les normes des constructeurs (iOS et Android principalement) et parlent au nom des utilisateurs de façon presque littérale.** En effet, du fait des normes techniques imposées pour le développement, ceux-ci sont toujours en fond des processus de conception et les concepteurs s'y réfèrent régulièrement dans leurs pratiques. Si bien que leurs productions sont un lieu qui rend présentes et actualisées les normes de développement et bonnes pratiques. En outre, au moment de développer des interfaces, les usagers sont également présents en filigrane, souvent même cités par les concepteurs. Qu'il s'agisse de la répétition de ce qu'ils ont pu dire lors des entretiens, ou de citations *in extenso* dans les *personas* formalisées, les concepteurs font parler les usagers finaux.

Par exemple, dans le cadre de la formalisation et de la circulation des *personas*, une citation de l'utilisateur entre guillemets peut être écrite en vue de le faire exister, le donner à entendre³⁵⁹. Deux modèles différents de la Figure 96 manifestent cette façon de faire. Ces *personas* sont destinées à guider les designers dans leurs propres façons de faire. De là, nous pouvons affirmer que la « ventriloquisation » de l'utilisateur est une pratique quasi institutionnalisée par le design. Les designers prêtent des paroles, des intentions, des buts ou des habitudes aux usagers. Cette parole, entendue ou supposée par les concepteurs, leur octroie autorité et légitimité : ils « savent » qui sont les usagers et ce qu'ils veulent. Dans ce contexte, les utilisateurs, comme les constructeurs, sont « ventriloquisés » par les concepteurs qui les mobilisent pour expliquer et justifier leurs façons de procéder.

359. Cf. Annexe 6.

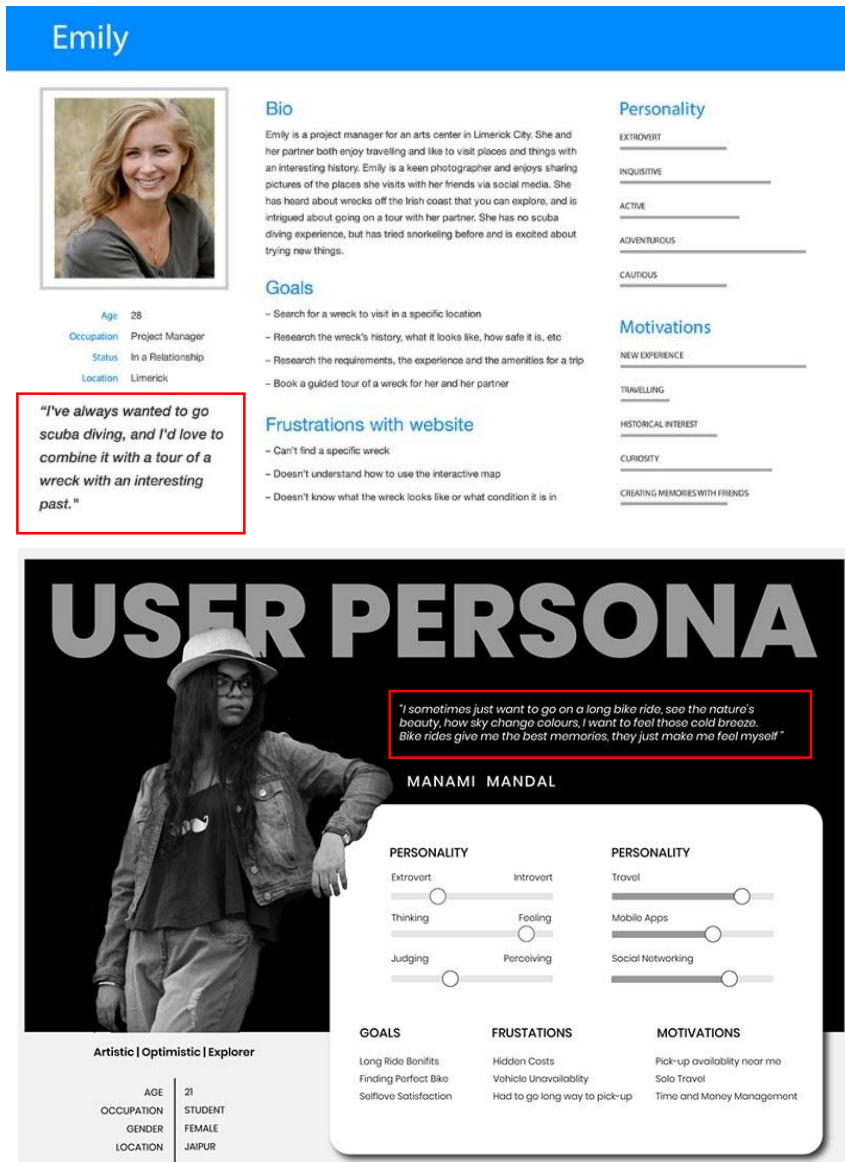


Figure 94. Modèles de personas proposant une citation de l'utilisateur

Toutefois, cette « ventriloquisation » n'est pas la seule, puisque, par le biais des écrans, les usagers endossent la parole des concepteurs. Au moment où les utilisateurs actualisent les interfaces, ils répètent les discours qui y sont encapsulés. **Les interfaces portent, proposent et imposent, à travers leurs écrans donnés à la digipulation, la parole des concepteurs (et des constructeurs logiciels avant eux).** Avec elles s'imposent leurs points de vue sur la communication, leurs normes et leurs idéologies ainsi que leurs préconceptions. Cette « ventriloquie », qu'on peut dire « ventriloquisation 2 » est particulièrement visible au moment où, à l'installation d'un dispositif, ou lors d'une mise à jour, l'interface fait le point sur les manières d'utiliser ledit dispositif. Dans ces moments entre l'installation et l'usage, tout se passe comme si les concepteurs parlaient aux usagers, comme s'ils présentaient les fonctionnalités et les manières de les utiliser. Soulignons qu'à travers cette présence des concepteurs se manifestent également

celle des constructeurs de logiciels, et en partie celle des usagers (ou du moins celle que leur prêtent les concepteurs). Cette parole est destinée à être emboîtée, c'est-à-dire répétée quasiment immédiatement dans l'usage et dans la digipulation. Pour le dire autrement, le digipulateur assume à la première personne l'ensemble des énonciateurs qui ont présidé à la conception des interfaces.

Ces effets de « ventriloquie » diffèrent alors quelque peu de la conceptualisation par François Cooren pour qui « ventriloquiser des êtres/figures, c'est se mettre à parler en leur nom et ainsi gagner en autorité en *donnant du poids* à son propos » (Cooren, 2010 : 36). La théorie de la « ventriloquie » vise à mettre en évidence les effets de légitimation et d'autorité. Dans le processus de « ventriloquisation 1 », c'est effectivement ce type de phénomène qui est à l'œuvre : les constructeurs et les usagers sont mobilisés pour justifier, argumenter, expliquer, donner de la force aux manières de faire des concepteurs. Toutefois, dans le cas du processus de « ventriloquisation 2 », ce qui se joue n'est pas cette recherche de légitimité. Il ne reste que la métaphore de la marionnette. Comme le souligne Bertrand Fauré, commentant l'ouvrage de François Cooren :

Il est question de ventriloquie, c'est-à-dire d'un spectacle où un humain ventriloque fait parler une marionnette qu'il anime avec sa main et sa voix. Par extension métaphorique à la relation humain-texte, on peut dire que les humains font parler des textes : ils les lisent, les interprètent, les mettent en scène... bref, les ventriloquent. L'idée centrale de l'ouvrage, dans la droite ligne de ses travaux antérieurs, c'est que cette relation est symétrique : ce sont parfois les textes qui nous font parler, qui nous ventriloquent (Fauré, 2022).

Effectivement, les textes numériques, ou plutôt les interfaces, « ventriloquent » les usagers, autant que les usagers les rendent vivants par la digipulation. Mais c'est à peu près tout. Les rapports en jeu sont asymétriques : cette scène de « ventriloquisation 2 » donne lieu à un brouillage énonciatif où les usagers se retrouvent finalement un peu les pantins des concepteurs et des constructeurs de logiciels.

Pour conclure, en s'enchantant dans un univers éditorial pluriel, l'utilisateur endosse l'énonciation des designers et concepteurs du dispositif. Le corps, outillé par ces dispositifs, devient le support d'inscription et d'incorporation d'énonciations tant individuelles qu'industrielles. Les usagers se retrouvent comme les marionnettes de la conception — concepteurs et constructeurs compris —, qui lisent, interprètent, mettent en scène, prêtent leurs voix aux textes qu'ils ont produits.

Le « digipulateur modèle », degré zéro de la lecture-écriture

Les phénomènes de « ventriloquie » décrits mettent en évidence à quel point l'énonciation (la parole et les actes) de l'utilisateur est sous contrainte dans l'actualisation des interfaces. Compte tenu des brouillages énonciatifs en jeu, revenons sur la construction du « digipulateur modèle ». La lecture et l'écriture sont en effet cadrées, si bien que celui-ci peut se décrire comme « degré zéro » du lecteur et de l'écrivain.

La théorie du « Lecteur Modèle » d'Umberto Eco suppose qu'un auteur, au moment de l'écriture de son texte, anticipe le lecteur qui, par sa lecture, actualisera les significations de son texte. À partir de cette théorie, Michela Deni a forgé le concept d'« utilisateur modèle » (Deni, 2005 : 87) qui suppose l'anticipation, par les designers, des usagers finaux. En remplaçant « utilisateur » par « digipulateur », nous souhaitons affiner encore davantage le propos : ce n'est pas tant l'usage que la pratique de l'écran elle-même qui est anticipée et contrainte. C'est la façon dont l'utilisateur gesticule, et le sens qu'il met dans cette gesticulation, qui est circonscrite par la conception. Or, la liberté permise par cette gesticulation est théoriquement réductible à zéro.

D'un côté, l'utilisateur comme scripteur ou écrivain a une marge de manœuvre assez faible. Le constat que l'écriture digipulable revient à l'éditorialisation de « petites formes », c'est-à-dire à la composition d'un texte à partir des possibilités laissées par les interfaces, suppose déjà une faiblesse de l'écriture³⁶⁰. Plus encore, l'utilisateur est amené à produire un texte sur lequel il n'a pas la main, destiné à circuler, à être transformé selon les intérêts des industries en jeu et à se diluer dans les épaisseurs des dispositifs. **Du fait de la spécificité du support numérique, de la dissociation entre support et mémoire, sa qualité d'écrivain est néantisée.** L'utilisateur, nous l'avons dit, n'a pas accès à la mémoire du texte qu'il produit. Seule la dimension sociale de l'écriture, son interprétation (pour lui) lui est « accessible ». Le texte construit avec les machines lui échappe. Or la mémoire humaine se caractérise par une forme de versatilité tandis que, s'il y a conservation de l'écriture (du fait des modalités de stockage particulièrement grandes), le texte auquel l'utilisateur n'a pas accès, lui, circule. Il est même destiné à entrer dans des calculs et des réinterprétations. De ce point de vue, il y a circulation et dilution du texte produit via la digipulation.

D'un autre côté, la lecture est finement anticipée et peu de latitude est laissée à l'utilisateur dans son interprétation. Cette prévision des interprétations possibles des propositions de l'interface engage un questionnement sur la lecture en contexte de digipulation. **L'interprétation des formes à l'écran et du texte qu'actualise l'utilisateur est « toute tracée ».** Limiter les erreurs d'interprétation du texte proposé, et avec lui des actions sociales, de consommation, de loisirs, etc. qui sont proposés, est en effet l'objectif de la conception. Pour cela, les concepteurs usent de rhétoriques visuelles et culturelles stéréotypées, des métaphores convenues, s'appuient sur leurs propres expériences de l'écran et procèdent à des tests utilisateurs. De cette façon, l'utilisateur n'a, pour ainsi dire, qu'à actualiser la signification en germe dans les « petites formes » sémiotiques activables.

Soulignons que l'utilisateur peut apporter ses propres nuances dans ces interprétations, au niveau social de la signification de leur activité, c'est-à-dire au niveau de l'usage³⁶¹. Toutefois, le sens de la pratique de l'écran est le même pour tous. Par exemple, un utilisateur peut décider qu'activer une « petite forme » (Candel *et al.*, 2012) de cœur signifie affiner son profil en affichant un certain trait de personnalité, comme un centre d'intérêt. Pour un autre, cela peut signifier afficher son soutien

360. Cf. Chapitre 11.

361. Cf. Chapitre 2.

à un sujet. Pour la machine, le phénomène revient à la même chose, c'est une « conscription » (Gomez-Mejia, 2016a : 59), c'est-à-dire l'affiliation d'un nom à un contenu.

En outre, la lecture et ses modalités sont reconfigurées par le régime de lecture de l'interface. Dans *Proust et le calamar*, Maryanne Wolf s'interroge sur les transformations engagées par le numérique à cet égard. Pour elle, le support numérique s'oppose aux processus de la « lecture profonde » :

Je parle de processus de « lecture profonde » afin de caractériser un groupe extraordinaire de processus intellectuels qui vont de la mise en perspective à l'analyse critique en passant par la pensée déductive et la production de pensée originale. Ces derniers processus sont la base de notre capacité à générer des idées et du nouveau dans la pensée (Wolf, 2015 : 323-324).

En d'autres termes, le fonctionnement du numérique avec notamment la vitesse³⁶² qu'il engage peut court-circuiter les processus propres à la façon de lire sur papier. Or cette façon de lire est celle qui permet de dépasser ce qui est donné par le texte comme information « pour créer les pensées infinies les plus belles et les plus admirables » (*ibid.* : 44). La « lecture profonde » suscite les souvenirs de lecteur, une certaine réflexivité ou réflexion critique, sa rêverie ou encore ses désirs. Cette « lecture profonde » est empêchée, selon Maryanne Wolf, en contexte numérique. **Notre approche sémiotique de l'interface va dans le même sens : en imposant des « petites formes » prêtes à l'interprétation, la « lecture profonde » et ce qui fait la spécificité de la lecture sont empêchés.** Si certains souvenirs sont suscités, ce sont des souvenirs de l'écran, des usages et des pratiques passées. Ces souvenirs sont justement visés par les concepteurs qui cherchent à mobiliser une mémoire du corps et des applications passées. Surtout, les marges de mise en place d'une réflexion critique sur les formes à disposition sont exiguës dans la mesure où l'utilisateur est contraint, pour l'usage d'une application, de les utiliser. Elles sont standardisées, s'imposent sans alternative et sans négociation possible. En d'autres termes, les points de comparaison sont limités, voire inexistantes. Le digipulateur ne peut faire autrement que de les entériner par son usage et, surtout, elles sont déjà « infra-ordinarisées ». Enfin, s'il y a bien, dans certains cas, la possibilité de laisser place à l'imagination, la quantité d'informations à traiter au cours de la pratique de l'écran ne laisse pas beaucoup de temps à la rêverie.

In fine, la lecture du texte numérique digipulable contrarie largement la question du désir dans la lecture. Qu'il s'agisse de la possibilité annihilée d'une « lecture profonde » de l'écran, comme des pratiques constatées et instituées de lecture « automatique », voire en faisant autre chose (comme les pratiques dites de « double écran »), le désir du texte serait amoindri au profit d'un désir d'action.

362. « Ceci nous met face à un réel dilemme quant aux transformations amenées par la culture digitale. La culture dans laquelle nous sommes tous plongés nous renvoie à un besoin de vitesse qui laisse de côté la question du temps nécessaire à la formation des processus de lecture profonde chez l'enfant, et à leur allocation chez l'adulte » (Wolf, 2015 : 325).

Du devenir de l'énonciation par la « ventriloquie » : la déroute du logocentrisme

La normalisation du régime de « ventriloquie » n'est pas sans conséquence sur ce qu'il advient de l'énonciation, de son traitement et de son devenir, en contexte digipulable. Du point de vue des pratiques, cette manière qu'ont les concepteurs de traverser les actes individuels de discours des usagers rend acceptable et banale la marchandisation de cette même parole. Du point de vue des usagers, avec ces phénomènes, les cadres du design s'imposent comme cadres instituants de l'activité.

Le premier corollaire du phénomène de « ventriloquie » observé est la banalisation de la marchandisation de la parole de l'utilisateur et de ses traces. Le fait que sa parole soit de part en part traversée par celle des concepteurs et des industries rend acceptable, usuelle et normale, l'industrialisation de son énonciation. **L'insertion de son énonciation dans celle des professionnels du design (« ventriloquisation 1 ») et la mise en présence de ces derniers par l'actualisation de la digipulation (« ventriloquisation 2 ») participe à faire entrer la parole de l'utilisateur dans un régime industriel.** Rappelons, en effet, le contexte économique de l'usage des interfaces : le capitalisme des plateformes repose sur la marchandisation des traces d'usage de l'utilisateur, soit de ses actes d'énonciation via la digipulation. Ce contexte implique une instrumentalisation au profit d'intérêts économiques de ce qui fait le propre de l'homme, son énonciation, son geste et sa parole. Ces gestes produisent ainsi une pensée marquée par ces intérêts économiques. Ce qui est peu à peu accepté, c'est donc que les pratiques soient liées aux usages et que ces derniers fassent l'objet d'un traitement spécifique, industriel et marchand.

Le second corollaire est l'imposition des cadres instituants du design. **Plus précisément, les manières de textualiser les interfaces (Candel, 2015) engagent l'imposition, par le design, de cadres instituants dont les usagers sont les sousénonciateurs.** Usant d'une interface, l'utilisateur doit en effet faire bouger ses cadres de pensée pour les faire coïncider avec ceux imposés. En adoptant le geste, il en adopte l'axiologie et cela est facilité par la mise à disposition de formes figuratives aux sens quasiment fixés. L'utilisateur doit accepter une certaine représentation, qui est une manière de voir le monde et de s'y tenir. Cette représentation résulte d'énoncés de design, de normes techniques et ergonomiques et repose sur une double opération de traduction. D'une part, sur la traduction de manières de penser par les concepteurs en « petites formes » activables, d'autre part, sur la retraduction de ces « petites formes », par l'utilisateur, en propositions techniques et sociales. La dimension stéréotypée et standardisée de ces formes assure une certaine stabilité de la signification et permet la circulation du cadre de pensée d'un esprit, à un écran, à un nouvel esprit.

Dans cette situation, et en reprenant le cadre notionnel posé par Alain Rabatel, nous pouvons affirmer que, dans la digipulation, les usagers sont les « sousénonciateurs » d'un discours dont les « surénonciateurs » sont les concepteurs d'interfaces. La linguistique distingue en effet la surénonciation, « définie comme l'expression interactionnelle d'un point de vue surplombant dont le caractère dominant est reconnu par les autres énonciateurs » (Rabatel, 2004 : 9) et la sousénonciation, qui « renvoie à l'expression interactionnelle d'un point de vue dominé, au profit

d'un surénonciateur » (*ibid.* : 10). Comme les deux faces d'un même phénomène, sur- et sous-énonciation distinguent des points de vue dominants et dominés dans un acte de langage. C'est ce qui s'observe dans la situation de digipulation : l'énonciation du digipulateur est dominée par celle des concepteurs, qu'il accepte en partie (sans pour autant en avoir pleinement conscience). C'est leur point de vue sur le monde qui s'exprime, malgré la prise en charge du discours à la première personne.

Tout cela conduit à la défaite de l'hypothèse logocentrique. En linguistique en effet, le logocentrisme renvoie l'écriture aux mots, sans prendre en considération la matérialité du texte et du corps. Or, ni l'écriture, ni la pensée, ni la parole qu'elle outille ne sont ici réductibles à ce qui se trace sous les doigts des usagers. **L'énonciation de l'être humain n'est, en situation de digipulation, jamais seule dans sa formation.** Elle est intrinsèquement liée aux formes sémiotiques et gestuelles qui la composent, et qui sont les médiateurs de la présence des concepteurs qui les ont composées. Pour paraphraser Daniel Bounoux (2015), disons que le « *logos*, dans sa triple acception de langage, logique et raison, ne résume ni nos performances de communication ni a fortiori toute pensée » (199). C'est-à-dire que la pensée élaborée par l'utilisateur n'est pas limitée aux mots ou à son seul esprit. Son corps, dans sa dimension affective et sensorielle, ainsi que la matérialité du texte numérique, qui engage des processus de « polyphonie énonciative » (Souchier, 2005), sont des énonciateurs du texte produit.

En affirmant que les « petits gestes » favorisent des phénomènes de « ventriloquie », c'est-à-dire un régime de communication où la parole des utilisateurs est traversée par celle des concepteurs, nous avons mis au jour des rapports de domination dans les actes énonciatifs. L'utilisateur non seulement ne parle pas seul avec les « petits gestes », mais en plus, il ne pense pas seul. Il n'est ainsi jamais seul face aux écrans et dans leur activation.

2. Du format de la pensée et de la conformation du monde en régime digipulable

L'anthropologie de l'écriture propose une voie pour élaborer une pensée plus précise de l'écriture numérique et du régime du « petit geste ». Jack Goody s'est intéressé à la structuration de l'« activité noétique » (Goody, 1979) et pour cela a posé le concept de « technologies de l'intellect ». Avec ce dernier, les effets des « petits gestes » sur les modes de pensée et la culture peuvent être plus finement compris. *In fine*, cela nous conduit à une critique de la théorie du numérique comme écriture.

Les « petits gestes » comme format et la digipulation comme culture

Faisant un compte rendu détaillé de l'ouvrage *La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage* de Jack Goody, Jean-Marie Privat (2018) explique que celui-ci porte sur une « une double

interrogation sur l'écrit comme pouvoir de configuration d'une culture et comme mode spécifique du cogito » (300). Ce sont ces deux aspects que nous allons explorer.

L'écriture, depuis les travaux de Jacques Goody, est pensée comme opérative, c'est-à-dire comme participant de la production de la pensée. C'est une médiation dont l'intérêt épistémologique réside dans sa capacité de production. On pense dans et avec l'écriture, dans ses cadres et dans ses dimensions de médiation, pour le reformuler dans une perspective proprement SIC. C'est un format pour l'activité cognitive, un cadre et un équipement spécifiques pour la pensée. Avec cette écriture se normalise une culture en écriture ou en lecture, une *littératie* numérique en digipulation.

La « raison graphique » renvoie, pour commencer, à une technique intellectuelle qui est un ensemble d'outils et de méthodes d'aide à l'élaboration de la pensée et du raisonnement :

Les caractéristiques principales de la raison graphique consistent à spatialiser la parole par une écriture qui maintient présents les éléments qui la composent. Par la transcription symbolique (alphabet), elle sélectionne ce qui est donné dans la perception sonore. L'écriture propose à l'esprit des configurations synthétiques nouvelles ; elle induit un mode de pensée et un rapport au monde spécifique (Cormerais, 2016 : 26).

La précision de « spatialisation de la parole » insiste, comme la définition qu'on pourrait dit sociale ou vernaculaire, sur le fait que l'écriture se pose sur un papier et correspond à un langage articulé. Elle rajoute cependant une dimension performative de l'écriture. Là où le social la pense en termes objectifs, l'anthropologie de l'écriture inclut dans sa définition un effet : la proposition de cadres de pensée. C'est ce qui conduit Goody à affirmer que « la façon dont nous écrivons ne cesse d'influencer la façon dont nous pensons et dont nous agissons, c'est-à-dire la culture entendue au sens spirituel » (1979 : 235). **Écrire avec un stylo et lire des lettres tracées sur une page n'engage pas le même type de pensée et de rationalité qu'écrire avec un clavier ou lire un texte sur un écran, ni qu'écrire avec des « petits gestes » en activant des petites formes sur un écran tactile.** « La culture écrite donne forme à la pensée » (Olsen, 1998) et doit être investie d'une puissance de formatage. Sans tomber dans le déterminisme, la digipulation, en tant qu'écriture donne forme à une façon d'envisager l'action et la communication.

Le support numérique induit alors un renouvellement de la lecture et de l'écriture. Si « l'écriture favorise des formes spéciales d'activité linguistique et développe certaines manières de poser et de résoudre les problèmes » (Goody, *op. cit.* : 267), alors, écrire via la digipulation induit une certaine façon de penser. Pour comprendre ce mode de pensée, revenons sur les spécificités formelles de la digipulation. Les « petits gestes » sont composés de mots ou de formes iconiques reconnaissables et souvent stéréotypées (un cœur, une croix, etc.) et de gestes aux formes opératoires. C'est la rencontre entre les deux qui donne forme à la communication, ou plutôt, leur association. Ces formes inscrivent surtout le digipulateur dans une certaine manière de voir le monde. C'est le propre de l'écriture et de son rapport à la langue : elle véhicule des imaginaires et des concepts. La « langue » de ces écrans véhicule une façon de considérer le monde. **Il y a un encadrement du regard et des manières d'être de ces gestes, qui passe par la mise en texte, la « textualisation » (Candel, 2015) des pratiques et dont la forme gestuelle est une**

composante essentielle. En d'autres termes, l'utilisateur ne pense pas de façon neutre en situation de digipulation. Il faut considérer que les « petits gestes » sont un cadre pour la pensée, un outillage et une forme de rationalité en soi.

Prenons trois exemples, qui sont les « petits gestes » de Tinder, celui dit de « *like* » et le geste dit de « *scroll* ». Dans Tinder, les « petits gestes » de « *like* » et de « *nope* » produisent un cadre pour envisager la rencontre. Celle-ci se présente comme un choix binaire, sans négociation possible, et stéréotypé, entre le coup de cœur et le rejet drastique. Ces mêmes « petits gestes » infèrent le profil comme objet à qualifier, à juger, dans un rapport euphorique ou dysphorique. Il n'y a pas d'autre « petit geste » possible à disposition, qui viendrait introduire, par exemple, une nuance ou une voie médiane. De la sorte, le « petit geste » de *swipe* induit une certaine façon d'envisager le social et les sociabilités ainsi qu'un certain rapport aux autres. De même, le « petit geste » dit de « *like* » d'un contenu, sur les réseaux « sociaux » habituels, produit un rapport euphorique aux contenus. Il place l'utilisateur en situation de juger, sur le mode de l'enthousiasme, un contenu. Si, dans certains réseaux « sociaux », une palette d'humeurs est à disposition, c'est toujours un rapport affectif qui est outillé et qui engage ainsi un certain rapport aux publications. Enfin, concernant le geste dit de « *scroll* » pour faire défiler un fil d'actualité, celui-ci produit un rapport livresque au texte de réseau. Il construit le fil d'actualité comme texte à faire dérouler, comme l'utilisateur ferait défiler un rouleau, qui serait en même temps quasi infini.

Ensuite, avec le concept d'écriture comme « technologie de l'intellect », Goody définit celui de « *littératie* », qui renvoie au concept de « culture en lecture et en écriture » (et non uniquement de culture écrite)³⁶³. La « *littératie* » renvoie au fait qu'avec l'écriture, il y a du langage écrit, mais aussi un dispositif, des outils, des objets et des institutions :

Lorsque je parle de l'écriture en tant que technologie de l'intellect, je ne pense pas seulement aux plumes et au papier, aux stylets et aux tablettes, aussi complexes que soient ces instruments, mais aussi à la formation requise, l'acquisition de nouvelles compétences motrices, l'utilisation différente de la vue, ainsi qu'aux produits eux-mêmes, les livres qui sont rangés sur les étagères des bibliothèques, objets que l'on consulte et dans lesquels on apprend, et qu'on peut aussi, le moment venu, composer (Goody, *op. cit.* : 245-267, cité par Privat, 2006 : 125).

La définition extensive de la *littératie* inclut une main, mais aussi des instruments et des personnes pour la normaliser. Plus précisément, Jean-Marie Privat définit quatre points à partir desquels se manifeste « la littératie comme mode sémio-anthropologique de communication [...] : la littératie à l'état objectivé, institué, incorporé et axiologisé » (2019 : 1). **Ces quatre points se retrouvent dans le cadre de la digipulation, ce qui permet d'affirmer pleinement qu'au sein de la *littératie* numérique, la digipulation fait culture.**

Tout d'abord, « la littératie s'objective dans des dispositifs pratiques : bureau, clavier, crayon, papier, cahier, etc. » (*ibid.*). Concernant la digipulation, il s'agit des dispositifs que sont l'écran

363. Cf. la conférence en ligne de Jean-Marie Privat et Mohammed Kara, (Jack Goody et l'empire de la littératie (version intégrale). [Vidéo]. Canal-U, 28/09/2012. (<https://www.canal-u.tv/61571> — Consultée le 19 décembre 2022))

multitouch et ses accessoires, tels que le stylet, la « canne à selfie » (pour faire des photographies en grand-angle) ou les différents périphériques internes et externes du *smartphone* (qui vont, par exemple, de la lentille de l'appareil photo, au bouton de reconnaissance digitale, à la montre connectée). Ensuite, « la littératie s'institue dans des configurations éducatives, étatiques, artistiques, professionnelles, confessionnelles diverses : famille, école, bibliothèque, champ littéraire, Code civil, textes religieux, etc. » (*ibid.*). Ce point correspond à la fois aux textes de types « mode d'emploi » diffusés par les constructeurs logiciels à l'achat d'un *smartphone*, aux écrans de prise en main et d'indications contextuelles dans l'usage des applications, qu'aux dispositifs plus informels de formation à l'écran. Nous pensons ici aux « forums » en ligne apportant des réponses à des questions portant sur des points précis, comme aux échanges interpersonnels entre individus, professionnels ou usagers, visant à préciser comment s'utilise tel *smartphone*, ou telle application. Cela va encore plus loin, puisque le numérique est entré dans les programmes scolaires, les écoles, les administrations. Par exemple, le Code de la route se passe désormais sur tablette et montrer son application TousAntiCovid sur son *smartphone* a, pendant un temps, été une obligation pour aller au restaurant ou voyager.

En outre, « la littératie est non moins une technique du corps tant pour l'écriture que pour la lecture : tenue du corps, maniement du stylo, habiletés digitales, lecture avec le doigt, silencieuse, en diagonale, etc. » (*ibid.*). Ce point se retrouve pleinement dans la digipulation dans la mesure, où, nous l'avons développé³⁶⁴, l'écran engage certaines postures et façons de tenir l'objet en main. Mais aussi, les usagers ont développé des savoirs-manipuler qui se manifestent dans une dextérité de la digipulation (écriture de messages linguistiques de façon rapide, validations de « petites formes » dans un parcours, repérage dans l'écran des points importants). « Enfin, la littératie en tant que l'écrit fait culture est l'objet d'une extrême valorisation et/ou de résistances : alphabétisé versus analphabétisé ». Nous l'avons vu³⁶⁵, la digipulation fait l'objet d'une injonction : savoir utiliser son *smartphone* est vécu par certains comme une nécessité pour évoluer, sociabiliser ou travailler. Il y a, plus globalement, une scission dans le social entre les « lettrés » de la digipulation (ceux qui savent utiliser un *smartphone*) et les autres. Et même, Jean-Marie Privat remarque qu'« il arrive que les catégories non seulement d'évaluation mais aussi de perception ou de description du monde soient le produit d'un habitus et d'un imaginaire littératien ». Nous avons également vu que la circulation des « petites formes » en dehors de l'écran imprègne la vie sociale, si bien que la validation et le rejet sont marqués par les écrans, mais aussi une certaine axiologie du faire/ne pas faire, tout comme certaines expressions typiques se sont diffusées (*swiper, switchee, liker...*).

Reformulons tout cela. « Buvards, crayons, clavier, tables, tableaux font partie de la structure technologique et mental [du] dispositif littératien » (Kara et Privat, 2012, *en ligne*) de l'écriture graphique. L'univers de l'écrit, l'instituteur et l'institution font partie de la *littératie* décrite par Goody. Ces éléments du dispositif technique de l'écriture, qui comprend des objets et des acteurs, participent au fait que l'on est soi-même « scripturalisé » (*ibid.*), c'est-à-dire écrit par l'écriture. De

364. Cf. Chapitre 10.

365 Cf. Chapitre 11.

la même façon, la digipulation comme écriture s'inscrit dans une *littératie* qui comprend un dispositif opératoire. La *littératie* numérique de la digipulation ne renvoie, de ce point de vue, pas seulement à la culture écrite de la digipulation : elle inclut les objets et acteurs de cette culture qui déterminent les utilisateurs. **Dit autrement, la digipulation engage une culture qui ne se limite pas à « juste manipuler » les écrans ou « juste utiliser une application » : cette culture in-forme les digipulateurs, les « écrit ».** Nous avons vu que les utilisateurs avaient incorporé cette écriture. C'est-à-dire qu'ils sont capables de prendre en main, sans trop d'hésitation, une nouvelle interface ou de mimer la digipulation sans le support de l'écran. Il y a une certaine habitude de l'écran qui, à force de répétitions et d'itérations, s'est naturalisée — un « habitus littérarien » ou des « schèmes inconscients (ou profondément enfouis) qui constitue[nt] leur culture » (Privat, 2015 : 128). Cet « habitus » s'est institué par des objets, qui sont donc des écrans fonctionnant tous sur la même technologie *multitouch*, des acteurs, qui sont les constructeurs de logiciels d'abord, et les concepteurs d'interface et d'expérience ensuite et des situations. Ceux-ci font partie du dispositif de *littératie* en ce qu'ils le font exister, l'instituent et le normalisent.

La *littératie* ne se limite donc pas à du langage écrit, c'est des dispositifs, des acteurs et des « habitus » (Privat, *op. cit.*). Dès lors, la *littératie* digitale (du digipulable) se manifeste également à travers des objets (des écrans), des gestes (ou plutôt des « petits gestes ») et des acteurs (des concepteurs et des constructeurs logiciels) qui la font exister dans toute sa « concrétion matérielle ». La *littératie* digitale normalise un rapport aux autres, au monde. Voyons à présent ce que produit la coexistence des différents régimes de l'écriture.

Enjeux de la diversité des contextes d'écriture

Si Jack Goody affirme que l'écriture induit un mode spécifique de pensée, il ne pose pas d'unicité de ce mode de pensée. C'est même plutôt le contraire. Plusieurs modes de pensée (et modes de communication) « se rencontrent non seulement dans une même société, mais aussi dans un même individu » (Goody, 1979 : 248) (cité par Privat, 2018 : 307). Passant d'un mode d'écriture (et de lecture) à un autre, et de l'oralité à la scripturalité, l'utilisateur de ces écritures alterne différents modes de pensée, qui « instaurent un rapport différent entre les choses du monde et les choses du langage [...], le contexte » (Herrenschmidt, 2007 : 16). Les utilisateurs des écrans tactiles alternent, au cours de la journée, entre plusieurs contextes (au moins trois différents). Ils peuvent faire des activités sensiblement analogues entre ces contextes, mais qui ne sont pas vécues de la même façon. Le passage de l'un à l'autre, ou la cohabitation de ces contextes, engagent certaines frictions pour eux, comme pour les autres.

Pour commencer, l'utilisateur des écrans tactiles n'est pas qu'un digipulateur. Il peut être également l'utilisateur d'un écran d'ordinateur (fixe ou portable) et vivre sans médiation technique (c'est ce que nous appelons, à la suite de Goody, l'oralité). C'est-à-dire qu'il peut utiliser aussi bien son *smartphone* que son ordinateur, que ne pas les utiliser du tout (voir utiliser encore un autre type d'interface). Il passe donc, au cours d'une même journée, d'un mode de pensée, d'une rationalité à

une autre. De la même façon qu'un lecteur contemporain de l'invention de l'imprimerie pouvait lire un texte imprimé après avoir feuilleté un livre écrit à la main, l'être humain en 2022 passe de façon souvent fluide d'une communication orale, à une communication écrite sur papier, à de la communication médiée par un écran tactile. **Force est de constater que les individus ont développé un certain savoir-faire (avec des nuances) pour passer d'un contexte à l'autre, d'un mode de rationalité à un autre, pour alterner entre ces modes de pensée et d'être.** Bien souvent, le passage d'un contexte à un autre se fait de façon « fluide », c'est-à-dire sans même que l'utilisateur s'en rende compte. Toutefois, cette plurivocité des contextes peut engager des frictions. Par exemple, une friction est sensible dans les confusions entre supports physiques et supports numériques. Lorsque les usagers se trompent sur la nature du support qu'ils ont devant les yeux, qu'ils réalisent comme un geste tactile pour les activer alors qu'ils ne le sont pas, ils manifestent une forme de confusion entre ces contextes. Si, de façon générale, passer d'une communication orale à un écran tactile se fait sans encombre, ce passage, selon les sujets dont il est question, peut nécessiter une préparation ou une mise en condition mentale et physique (mettre des lunettes, s'installer sur son canapé, se concentrer, etc.).

Cette plurivocité des contextes engage ensuite que, pour une même activité, plusieurs régimes d'action cohabitent. C'est-à-dire qu'une même activité sociale peut être réalisée dans trois régimes différents, qui induisent chacun un mode de rationalité. Par exemple, les modes de sociabilités peuvent se faire de façon immédiate, par ordinateur, ou par l'intermédiaire d'écrans tactiles et via de la digipulation. Or un utilisateur, de fait, ne sociabilise pas de la même façon « dans le réel » que sur un ordinateur ou sur un écran tactile. Tinder est un cas éloquent, puisque l'application propose un « petit geste » qu'il n'est pas possible de réaliser en dehors du dispositif écranique. Balayer quelqu'un de la main comme un usager peut le faire avec un profil ne serait pas acceptable du point de vue des règles de sociabilités³⁶⁶. De même, le numérique outille une pratique des courses en ligne un peu différente de la pratique de l'ordinateur et encore très différente de celle du réel. En ligne, faire ses courses est largement facilité par l'absence de toutes les lourdeurs du « réel », qui vont des attentes en caisse aux déplacements entre les boutiques. Le numérique passe pour pouvoir, en « un clic » ou deux, permettre la réalisation de tous les achats possibles. Sur *smartphone*, l'utilisateur peut les faire en situation de mobilité, sans être « coincé » devant son ordinateur. Or aucune activité n'a été totalement remplacée par son corollaire « en ligne ». Ce qui implique, là encore, certains savoir-faire et ajustements de la part des usagers pour jongler entre les manières de penser et les manières de faire.

Enfin, cette multiplicité de régimes peut être vécue sur le mode de la frustration et de la friction. Le fait que l'être humain puisse passer alternativement d'un contexte à l'autre implique que les personnes ne cohabitent pas toutes dans le même régime. Cette plurivocité des contextes peut être vécue comme un agacement, voire une frustration. Elle est, par exemple, sensible dans les

366. Or Tinder passe justement pour avoir transformé les manières de se lier « dans le réel ». C'est-à-dire que le dispositif est accusé d'avoir modifié les manières de se rencontrer, d'envisager la rencontre, d'avoir changé les règles.

imaginaires de l'écran tactile renvoyant à l'idée d'une bulle : le numérique passe pour envelopper ses usagers comme le ferait une bulle, le coupant du reste du monde³⁶⁷. Cette métaphore induit un certain rapport au contexte numérique comme entièrement délié du monde « réel », c'est-à-dire immédiat. En outre, certains chercheurs se sont intéressés aux difficultés de jongler entre les régimes, notamment entre celui de l'ordinateur et celui de l'échange interpersonnel. Dans « Apprendre à naviguer entre les livres, les ordinateurs portables et la discussion en face à face », Michael Heim (2012) explique avoir constaté, lors de l'usage d'un ordinateur au sein de groupes de travail d'étudiant, que

dans chaque groupe, deux ou trois étudiants étaient assis derrière leur ordinateur. En quelques minutes, les corps de ces derniers commencèrent à s'écarter et à se détourner des autres membres du groupe (92).

L'ordinateur serait à l'origine d'une scission visible entre les acteurs. L'usage de la machine passe pour couper le fil des discussions, mobiliser l'attention et les corps, au détriment des échanges. De la même façon, il n'est pas rare de voir le *smartphone* taxé d'empêcher la relation entre un ou plusieurs groupes de personnes. C'est d'ailleurs sur ce reproche que nous ouvrons le premier chapitre de ce travail de thèse³⁶⁸.

L'écran tactile, comme l'ordinateur avant lui, exercerait une forme de fascination et « d'attraction quasiment érotique » (Heim, *op. cit.* : 91) qui empêcherait l'attention de celui qui l'utilise de se distribuer à des personnes face à lui. De fait, digipuler un écran demande, malgré les transformations du « schéma corporel »³⁶⁹ qu'il a induit, un minimum de disponibilité mentale. Ce reproche est souvent accompagné d'une essentialisation des acteurs selon leur âge. Les jeunes générations passent pour avoir une meilleure maîtrise de l'écran tactile et de ses dispositifs, mais aussi pour être moins capables que les plus anciennes de s'en détacher³⁷⁰. Il y aurait une dichotomie à mettre sur le compte de compétences et d'aptitudes à mobiliser son attention. Cette critique adressée aux plus jeunes revient de façon récurrente. Parce qu'ils auraient grandi avec les écrans tactiles et les dispositifs numériques, ils se sentiraient plus à l'aise avec les médias informatisés. Mais de plus en plus de critiques sont désormais adressées à des catégories plus âgées, parents, voire grands parents, à qui il est reproché de passer plus de temps sur leurs téléphones qu'avec leur entourage ou leurs enfants. Avec la normalisation des écrans tactiles, la dichotomie par la

367. **Chapitre 9.** C'est d'ailleurs un imaginaire fortement associé à la lecture.

368. « Je sais très bien que des dizaines de livres ont été déjà écrits sur le syndrome du portable et il n'y aurait rien à rajouter, toutefois, si nous réfléchissons un instant, il semble inexplicable que presque toute l'humanité soit prise par la même frénésie, n'ait plus de relations en face à face, ne regarde pas le paysage, ne réfléchisse plus sur la vie et la mort, mais parle de manière obsessionnelle, presque toujours sans avoir rien d'urgent à dire, consommant sa vie dans un dialogue entre non-voyants » (Eco, 2017 : 131).

369 Cf. **Chapitre 10.**

370. « Les étudiants avancés semblent, au contraire, friands des occasions qui leur sont données de participer à des discussions ; beaucoup d'entre eux utilisent leur ordinateur pour enrichir ces dernières grâce à leurs propres collections d'images et de diaporamas. En revanche, les étudiants nouvellement arrivés à l'université sont aujourd'hui issus d'une génération qui, dans sa grande majorité, a grandi avec le wi-fi, les messageries instantanées et la vidéo en ligne ; ils n'ont pas pleinement développé les habitudes qui leur permettent de communiquer en face à face dans une communauté intellectuelle. Leurs capacités d'attention ne semblent pas encore inclure la possibilité de circuler du livre à l'ordinateur portable en passant par la discussion en face à face — trois éléments qui participent à la construction d'une communauté intellectuelle » (Heim, 2012 : 93).

génération ne tient pas la route. Dans toutes les tranches d'âges, des usagers sont « absorbés » par le régime de la digipulation et sont plus ou moins compétents pour passer d'un régime à l'autre.

Opposons en effet à cette critique la réalité effective et matérielle de l'écriture. Pour approcher une écriture,

il faut d'abord se poser la question de savoir à quoi sert l'écriture, notamment si elle est utilisée en contexte religieux ou en contexte laïc. Il faut ensuite se demander quels sont les matériaux utilisés ou disponibles comme support des écrits (Goody et Birat, 2006 : 70).

En d'autres termes, un régime scripturaire se pense et s'observe selon son usage et ses caractéristiques formelles et matérielles. **Or de plus en plus d'activités sont outillées par l'écriture numérique (sans remplacer pleinement les formes antérieures) d'une part, et d'autre part, la contrainte du support numérique s'exerce sur tous les utilisateurs, quel que soit leur âge.** Les contraintes de l'écran tactile s'imposent au corps. Il impose une certaine posture, un regard tourné entièrement vers lui, les deux mains sur et autour de lui, et mobilise le cognitif en proposant, voire en imposant un certain nombre d'informations à traiter. La dimension interactive de l'écran qui appelle à être activé attire enfin, de façon presque irrationnelle (c'est la dimension érotique soulignée par Heim), l'utilisateur, quel que soit son âge.

En bref, chaque modalité d'écriture induit un contexte qui est un certain rapport au monde. Or le passage d'un contexte à l'autre n'est pas vécu de façon neutre par les usagers des écritures. Alternier les pratiques orales, la communication sur ordinateur et celle sur écran tactile demande une certaine agilité aux êtres humains, certaines compétences techniques et un savoir-faire. De même, alterner les situations, les activités, les interlocuteurs, les régimes scripturaire demande un effort d'adaptation corporel et cognitif dans la mesure où chaque régime impose une façon de penser. Or l'utilisateur pense avec et selon la digipulation. Cela est donc d'autant plus contraignant que le numérique et les « petits gestes » ont une force d'adhésion qui fait d'eux une forme de « techno-ergonomie de l'esprit ». Mais avant cela, montrons que la digipulation a une influence effective sur la vie sociale et la mémoire.

Critique de l'approche scripto-centrée du numérique comme écriture

L'approche phénoménologique de la digipulation conduit finalement à des changements fondamentaux du concept d'« écriture ». D'une part, le rapport au savoir et à la mémoire qu'engage les « petits gestes » est inédit, si bien que le terme même est questionnable. D'autre part, l'énonciation de l'utilisateur est en soi problématique pour parler d'écriture. Tout cela nous mène à une critique de l'approche scripto-centrée de la théorie des écrits d'écran.

Le rapport au savoir et à la mémoire se trouve, pour commencer, transformé par la digipulation. L'écriture a toujours été liée aux enjeux de mémoire : non seulement l'écrit constitue une mémoire, mais le processus même d'écriture passe pour améliorer la mémoire humaine. En régime de digipulation, ce rapport se trouve amoindri, voire obsolète. Avec elle, l'utilisateur délègue à la

machine un grand nombre d'informations (son emploi du temps, ses rapports sociaux, sa santé, ses achats, etc.). Or, l'un des constats partagés autour des plateformes numériques, et tous les usagers interrogés dans le cadre des entretiens l'ont mentionné, c'est l'impossibilité de se souvenir de tout ce qui est fait sur les différentes applications et réseaux dits sociaux. L'un des utilisateurs interrogés l'exprime en ces termes :

AH : Par contre, le grignotage ce n'est pas forcément ce qu'elle y a de mieux, ce n'est pas ce qui est recommandé. Et pour moi, ces articles, c'est un peu la même chose parce que tu vas lire un truc et ensuite tu vas lire autre chose. **Et ce que tu as lu avant, tu as déjà oublié... Et je ne sais pas si les gens se rendent compte, ou si les gens arrivent à retenir tout ce qu'ils disent sur leur téléphone, en tout cas, moi, j'en suis incapable [...].**

Il fait ainsi explicitement le constat qu'il lui est impossible de se souvenir de toute son activité sur son *smartphone*. C'est que, d'une part, son attention n'est pas toujours pleinement tournée vers l'activité qu'il réalise, mais aussi, qu'il fait tant de choses en ligne qu'il est difficile de se souvenir de la moindre des actions. Il y a ainsi un rapport de délégation de la mémoire à ces dispositifs et machines qui s'est naturalisé et banalisé. **Il est désormais accepté que l'être humain utilise des outils scripturaux comme extension de sa mémoire, sans pour autant y avoir accès.** Avec la digipulation, l'écriture se serait dissociée de ses modalités de remémoration, ce serait une écriture permettant la mémoire, sans la remémoration. Ces constats du fonctionnement de la digipulation confirment « l'hypothèse littéraire [qui] consiste [...] à poser qu'un système ou une tradition d'écriture n'est pas une pratique neutre. Elle nous permet de penser — elle nous invite à penser — le langage et l'esprit de nouvelles façons » (Olsen, 2012 : 37). Le rapport aux enjeux de mémoire évolue avec les instruments dont se dote l'esprit. Ce n'est pas parce que l'être humain délègue sa mémoire à certains outils qu'il le fait dans un objectif de remémoration.

En outre, avec la normalisation de la digipulation comme modalité scripturaire, la banalisation d'un rapport ignorant à l'écriture, qui s'était instauré avec l'ordinateur et le clavier, s'est accentuée. TD, que nous avons interrogé au sujet du fonctionnement d'un écran tactile, exprime un vrai agacement vis-à-vis de cette question et de l'obsession d'un formateur, lors d'une session d'initiation à l'informatique proposée par Pôle Emploi, de leur enseigner le fonctionnement du *hardware* et de son histoire :

TD : Voilà, donc j'ai dû commencer et j'ai dû effectivement... à peine étais-je inscrite, **il a fallu quand que je m'initie à l'informatique.** C'est un peu bête, le problème, ils t'apprennent pendant je ne sais pas combien d'heures passées dans un sous-sol verdâtre de la rue de Liège... **Ils t'expliquent le fonctionnement d'un disque dur, etc. je n'en ai rien à faire, tu vois ce que je veux dire.** Et à chaque stage, j'en ai refait un avec un type beaucoup plus sympa... J'en ai refait un à la mairie, le type est très bien, mais il a quand même... [...] **Qu'est-ce qu'on s'en fiche de l'historique d'un ordi, à moins que tu veuilles être réparateur ou faire de l'informatique à haute dose, ce qui n'est pas mon cas !**

IG : Donc, si, par exemple, justement, je te demande comment fonctionne un écran tactile ?

TD : Non, ne me demande pas ça. Je te dirais que je n'en sais rien ou pas du tout. Non, je n'en sais rien. Et je m'en fiche. Je m'en fiche, j'ai d'autres compétences. Voilà.

IG : On n'a pas besoin de savoir comment fonctionne le tactile ?

TD : Ben non. Est-ce que, par exemple, je ne sais pas non plus... Je ne sais pas non plus comment fonctionne le moteur d'une voiture. Bon, et je m'en fiche. Enfin à la limite je sais qu'il faut de l'essence, de l'huile de temps en temps. Voilà, enfin, je sais, je ne sais pas du tout comment fonctionne une voiture, mais je sais conduire une voiture. Pas très bien, mais je sais

Elle explique que cela ne la regarde pas et qu'elle peut très bien utiliser un écran sans connaître son mode de fonctionnement, tout comme elle utilise une voiture. Ce souvenir l'énerve, car c'est notamment pour elle du temps perdu que d'enseigner ce fonctionnement, alors qu'elle n'en a aucun besoin au quotidien. Ainsi, comme le fait remarquer Paul Mathias,

le milieu informatique que nous fréquentons « naturellement » nous place dans cette situation très étrange où le succès de nos opérations techniques coïncide avec l'ignorance de ce que nous faisons — la langue informatique étant la première langue que nous sachions écrire et en quelque sorte parler sans rien connaître de ses structures de base ni de ses contraintes morphologiques et syntaxiques (Mathias, 2012 : 83).

Digipulant l'interface, actualisant les « petits gestes », les usagers ne se posent pas la question de savoir sur quoi repose cette écriture ni comment elle fonctionne. Ils n'en ont pas besoin pour les utiliser et, nous l'avons dit, déterminer comment tout cela fonctionne risquerait de rompre le charme des pratiques³⁷¹. **Cette ignorance du fonctionnement conduit à un rapport inédit à l'écriture elle-même, si bien que l'on peut, avec Paul Mathias, se demander « [q]u'est-ce donc qu'écrire, quand on ne sait pas écrire ni lire, à la lettre, ce qu'on écrit ? ».** Cette écriture par la digipulation fait sortir définitivement l'écriture de ses cadres instituants et demande de repenser le rapport de l'individu à cette « vieille compagne de l'homme » (Souchier *et al.*, 2019 : 22). Creusons alors les enjeux de cette déréliction du savoir et de la mémoire.

Samuel Goyet, dans sa thèse, a montré, via une approche phénoménologique de la lecture et de l'écriture machinique, qu'une part sémiotique de ces activités échappe à l'être humain :

La rupture est [...] d'ordre anthropologique, et non une question de { littératie } ou de culture informatique : nous écrivons avec des machines qui prennent en charge une partie de cette écriture (l'inscription et le stockage) sans que phénoménologiquement nous puissions y avoir accès. À chaque fois que nous écrivons avec un média informatisé, nous composons avec quelque chose qui nous est étranger dans son fonctionnement. L'écriture avec ces machines est donc toujours une pratique d'hybridation entre deux modes d'existence, entre deux façons d'« écrire » (2017 : 444).

Il souligne ainsi la différence entre lire et écrire avec le numérique, et lire et écrire de façon plus « classique », avec une feuille et un stylo. Il fait reposer cette différence dans la dissociation entre le support et l'affichage : « Trace et support ne vieillissent plus ensemble » (Souchier, 1996 : 108, cité *ibid.*). L'être humain n'a pas accès au support de l'écriture, c'est une différence matérielle fondamentale. Remarquons que ce constat, opéré en premier lieu dans le cadre des écrits d'écrans informatiques, est accentué dans le cadre de l'usage des *smartphones*. En effet, la forme même du téléphone passe pour condenser d'un seul bloc, en un seul morceau ou plutôt en un seul objet, l'écran, le support et la trace de l'écriture. **Ce n'est qu'un effet de la miniaturisation : bien qu'il n'y ait pas de périphérique distinct entre l'écran et le lieu où se stocke l'écriture (comme dans le cadre de l'ordinateur fixe ou portable, où l'écran est séparé de l'unité centrale), l'utilisateur n'a pas accès au support d'inscription.** D'un point de vue physique, visuel et

371. Cf. Chapitre 9.

matériel, il pourrait croire avoir en main l'écriture, pourtant il n'en est rien : le support échappe tout autant à sa compréhension.

En outre, le numérique se caractérise par un énonciateur supplémentaire dans l'écriture elle-même : Samuel Goyet propose de parler d'« énonciation computationnelle » (*ibid.* : 434) pour qualifier l'expressivité de la machine. C'est que, à l'énonciation de l'utilisateur s'ajoute une énonciation matérielle, celle de la machine, qui est composée d'acteurs qui ne sont pas humains : « { algorithmes }, { scripts }, navigateurs, { systèmes d'exploitation }, serveurs... » et qui pourtant structure[nt] de bout en bout la production du texte » (*ibid.*). Nous avons, de notre côté, vu que, alors même que l'utilisateur digipule, une énonciation supplémentaire s'exprime³⁷². **L'écriture et la lecture en régime numérique associent ainsi, de façon étroite et imbriquée, plus ou moins consciente, au moins quatre énonciateurs, humains et non humains : le logiciel, les concepteurs, la machine et, enfin seulement, l'utilisateur.** Soulignons que ce dernier n'a pas conscience de cette superposition d'énonciateurs qui structure pourtant son activité au moment où il la réalise.

Finalement, si la théorie du numérique comme écriture est heuristique et pertinente pour penser l'activité de digipulation, elle montre certaines limites. **Si la logique profonde est celle d'une écriture, d'un point de vue phénoménologique et culturel, cette hypothèse, dans le courant de recherche sur les écrits d'écran, ne se saisit pas tout à fait de cette strate pervertie des pratiques.** Il semble que notre scriptocentrisme ait culturalisé un champ du numérique qui mêle des gestes d'écriture indéchiffrable et insoupçonnée. Il y a quelque chose d'illisible et d'impénétrable dans ces gestualités, qui montre les limites de cette approche et qui engage à aller au-delà. Il convient donc de redéfinir le concept de digipulation au regard de la limite de celui d'écriture.

L'écart entre écrire dans un sens conventionnel et écrire avec la digipulation est finalement si grand que le terme d'écriture est impropre, ou du moins, à réinterroger. **Digipuler, ce n'est pas écrire, mais exprimer quelque chose et inscrire encore autre chose et, entre ce « quelque chose » et cette « autre chose », un ensemble d'acteurs et de processus sont engagés de façon automatique et invisible.** Ceux-ci président et gouvernent l'expression et l'inscription. En d'autres termes, manipuler l'écran ne peut se limiter à activer des signes à l'écran en vue de faire faire quelque chose à la machine et, dans certains cas, opérer une activité qui a une valeur sociale. C'est plutôt à la fois opérer un geste énonciatif à travers lequel s'expriment l'utilisateur, les constructeurs du logiciel et les concepteurs du dispositif en question, et inscrire, avec la machine, une opération destinée à circuler au-delà de l'action elle-même.

Il y a, pour conclure, quelque chose de proprement mystérieux dans l'usage des interfaces que le concept d'écriture permet en partie de comprendre, sans saisir tout à fait, si bien que penser l'activité de digipulation comme écriture présente certaines limites. Cette dernière permet, certes, de rendre compréhensible une partie de l'activité, tandis que quelque chose d'inintelligible demeure.

372. C'est l'objet du début de ce chapitre.

Terminons en observant de façon concrète le pouvoir des « petits gestes » sur la vie sociale. De la même façon que le terme d'écriture est finalement limité pour caractériser pleinement l'activité de digipulation et ses pratiques, celui de lecture n'est pas assez fort pour décrire la scène phénoménologique : le processus renvoie au guidage et à la conduite, plus fortement encore que ne l'engage la lecture d'un texte linguistique.

3. Une techno-ergonomie de l'esprit

Pour comprendre le pouvoir des « petits gestes », repartons du pouvoir de conformation de la lecture d'un texte littéraire. Cette activité n'est en rien neutre pour l'esprit. C'est-à-dire que le lecteur sort différent, n'est plus le même, de la lecture. Cette activité peut être vécue comme une confrontation avec une autre subjectivité, celle d'un auteur qui s'impose, en quelque sorte, par son écriture. C'est ce qu'exprime Marielle Macé dans *Façons de lire, manières d'être* (2011) :

Façonnant des habitudes ou rénovant des habiletés, les lectures que l'on fait tout au long d'une vie peuvent aussi bien confirmer notre style individuel que le transformer et le faire bifurquer du tout au tout, rouvrant le jeu (101-102).

De la même façon, un usager du *smartphone* ne ressort pas indemne de la digipulation d'une interface. Plus encore que la lecture de roman, parce qu'elle implique une part active de la part du digipulateur, les « petits gestes » instrumentent une forme de « techno-ergonomie » de l'esprit par la main. Nous allons revenir sur les modalités de cette adhésion engagée par la lecture dans son sens « classique ». Puis, nous verrons comment s'opère cette adhésion en régime digipulable et ce qui permet d'affirmer que les « petits gestes » constituent un milieu conformant. Enfin, à partir du concept de « techno-genèse » (Hayles, 2016), nous poserons les bases de la co-évolution des êtres humains et des interfaces et ce que ces dernières impliquent par leurs usages vis-à-vis des pratiques et des facultés humaines.

Des modalités d'adhésion propres à la digipulation

Contrairement aux apparences, la lecture engage une posture active du lecteur :

Le théâtre de la lecture, comme celui du sommeil, est l'une de ces situations d'inaction apparente qui reposent pourtant sur la permanence de l'initiative individuelle, où l'on acquiesce à une certaine passivité — mais une passivité active, vigilante (Macé, 2011 : 53).

Le lecteur de romans, s'il a l'air passif face à l'ouvrage qu'il lit, est en fait remué et transformé intérieurement par le texte. Non seulement son corps est amené à éprouver des sentiments réels, mais son esprit épouse le cheminement réflexif de quelqu'un d'autre à travers la lecture de la phrase :

« Suivre un auteur dans sa phrase », comme le disait Proust, implique chez le lecteur cette démarche qui consiste à seconder un texte dans sa singularité, et qui débouche sur un enchaînement mouvementé d'impulsions intérieures, dans un réglage permanent

d'acquiescement et de nuances. Lire n'est souvent rien d'autre que faire l'épreuve de ces directions, en témoigner et y répliquer (*ibid.* : 14).

Pour accéder à l'univers de la fiction, l'esprit du lecteur se configure. Il cherche à épouser les mouvements de pensée de l'auteur et à vivre lui-même l'histoire lue³⁷³. **De ce point de vue, lire engage des phénomènes d'adhésion à une forme et une manière de penser.** Ce phénomène d'adhésion est plus vif avec la lecture, entendue au sens large, c'est-à-dire non littéraire mais interprétative, sur écran tactile. Cela pour au moins trois raisons. Premièrement, pour que l'action prenne, l'utilisateur doit faire semblant d'y croire ; deuxièmement, indissociable de l'écriture, la lecture du texte se fait à la première personne à travers des « petits gestes » stéréotypés et métaphoriques. Troisièmement, il y a un pouvoir de cadrage propre à la trace qui fait que les choix des concepteurs viennent, *in fine*, équiper l'esprit de l'utilisateur parce qu'ils composent l'écologie de son action.

Premièrement, pour que la digipulation et les interfaces prennent, l'utilisateur joue le jeu d'un double « comme si ». Il doit faire « comme si » l'interface était vraiment tactile, mais aussi comme s'il faisait réellement l'activité qu'il était en train de réaliser (acheter un produit, rencontrer quelqu'un, déclarer aimer...) ³⁷⁴. **Son régime est un double régime de fiction, où il suspend volontairement son incrédulité, pour se laisser enchanter par l'interface et entraîner par ses mécanismes de pensée.** De cette façon, l'activité sur l'écran ressemble vivement à celle de la lecture d'une œuvre :

Lorsqu'un individu fait l'expérience d'une œuvre, c'est bien un style qui en regarde un autre, qui s'y éprouve et peut s'y redresser ; si le livre lu apparaît comme un accès, et pas seulement comme un écran (et c'est le cas, peu à peu, dans la Recherche), c'est qu'il permet au lecteur d'ouvrir cet espace de schématisation et de reconfiguration (*ibid.* : 87).

Comme pour une œuvre, ce double « comme si » auquel l'utilisateur joue le jeu, permet aux procédures de reconfiguration de s'opérer. Dit autrement, le régime de suspension de l'incrédulité permet l'accès à l'espace de l'écran, engage une posture de lecture en ouverture et disposée à rencontrer un autre que lui-même, un autre style avec une autre façon de penser.

Deuxièmement la lecture sur écran est une lecture « ergative » (Vandendorpe, 2011), c'est-à-dire qui ne mobilise pas seulement des compétences de lecture, mais aussi d'activation :

Je propose de qualifier d'ergative cette lecture qui est orientée vers l'action, et qui vise soit à produire un nouveau texte — en commentant, discutant, ou réfutant le texte lu —, soit plus simplement à laisser une trace de son activité — en soulignant une phrase, en marquant une page ou en recommandant un article à ses contacts. Par ce néologisme, dérivé du grec *ergon* (travail), je reprends un concept proposé par Espen Aarseth (1997), qui caractérisait la littérature hypertexte comme *ergodic*, en ce sens qu'elle incite l'utilisateur à se livrer sur le texte littéraire à un « travail de construction physique ». J'étends toutefois son observation à l'ensemble des activités de lecture sur écran et non pas seulement aux œuvres littéraires (55).

373. « Lire un mouvement et en élaborer la signification, le “comprendre” au sens le plus banal, c'est déjà le simuler. Cette simulation mentale n'est pas seulement un moyen : elle est la seule façon d'“accéder” aux univers de la fiction et aux configurations de la poésie. Même la lecture la plus abandonnée, par conséquent, est active, et c'est par la réponse cognitive que nous leur apportons que les situations représentées nous concernent, nous intéressent » (Macé, 2011 : 56).

374. Cf. **Chapitre 3** et **Chapitre 10**

La lecture de l'interface, plus encore que la lecture littéraire du roman, est une activité physique qui mobilise le récepteur via la digipulation. Cette mobilisation renforce d'abord le caractère rythmique de la lecture, qui participe de l'adhésion du lecteur. Marielle Macé explique en effet que « suivre un auteur, dans sa phrase, c'est [...] s'appropriier son mode de figuration, lui emboîter le pas et faire sien sa démarche, en modulant ce pas dans son propre *tempo* » (87). Or la lecture de l'interface impose un certain *tempo* cognitif et corporel, qui facilite l'emboîtement à la subjectivité des concepteurs. Le tempo cognitif, en effet, est celui des formes proposées à l'interprétation. L'écran impose certaines « petites formes » que l'utilisateur doit interpréter selon un rythme qui est celui de l'écran, mais qu'il peut aussi activer selon un rythme anthropologique. Nous avons vu³⁷⁵ que les interfaces jouent du caractère bilatéral de l'*anthropos* (Jousse, 1969 : 206). De ce point de vue, l'interface comme texte et comme subjectivité s'impose cognitivement et corporellement à l'utilisateur qui lit et active les formes. La digipulation renforce les processus par lesquels l'utilisateur emboîte la pensée des auteurs-concepteurs. **Composés de formes stéréotypées et imposant un point de vue à la première personne, les « petits gestes » participent d'une construction de l'esprit et d'une façon de voir le monde, comme le seraient des lunettes pour les doigts.** Les formes choisies (usuelles, culturelles, iconiques et indicielles, métaphoriques) favorisent la diffusion d'une manière de voir le monde. Le digipulateur est amené à s'approprier facilement ces « formes » qui ne posent pas de problèmes à l'interprétation. En outre, il actualise ces gestes à la première personne, ce qui lui donne l'illusion d'être l'auteur-énonciateur de l'activité qu'il réalise.

Troisièmement, les « petites formes » à l'écran peuvent être envisagées comme des traces. Ces traces ne sont pas que la restitution d'une forme sociale enregistrée et retraduite sous des formes visuelles, linguistiques, iconiques. Elles s'inscrivent dans des architextes qui, accompagnés de gestes énonciatifs, produisent une forme de formatage de l'esprit, ou encore, d'éco-ergonomie de l'esprit : ce qui est donné à voir et à toucher est aussi donné à penser et à réinterpréter. **L'esprit est équipé par ces représentations figuratives, ces traces, telles que les notifications ou les indicateurs de performance.** Insistons en effet sur le pouvoir de cadrage de la trace : « elle foment une pensée et une conception qui deviennent agissantes à partir de ce qu'elle propose » (Jeanneret, 2011 : 81)³⁷⁶. Les traces encadrent donc et normalisent des visions du monde, des manières de faire, de se comporter, de consommer. Les choix de ce qui est enregistré et la façon dont ces enregistrements sont mis en signes à l'écran encadrent la pensée, permettent son expression tout en la limitant par certains aspects. Tinder, fait par exemple le choix de mettre en signes des événements qui pourraient passer inaperçus³⁷⁷. S'appuyant sur la matérialité de la trace et optimisant sa capacité à

375. Cf. **Chapitre 9.**

376. Nous nous appuyons pour cette démonstration sur notre publication avec Étienne Candel « Matérialité, formes et pouvoirs de la "représentationnalité" numérique. Approche épistémologique de la représentation par le Web contemporain et ses interfaces tactiles » parue dans *Interfaces numériques* en 2021.

377. L'application informe par exemple, au fil de la journée, que le profil a été « *liké* » par d'autres utilisateurs, sans que l'on sache par qui (à moins de les « *liker* » également).

cadrer le regard et l'interprétation, ces dispositifs concourent à produire un cadre où la pensée se glisse, portée par le corps vers ces représentations et ces formes inédites de réalités.

Pour conclure, plus encore que pour un texte de roman, les interfaces conduisent³⁷⁸ leurs digipulateurs. Le geste interprétatif de l'utilisateur lui impose d'adopter le mode de fonctionnement technique et social des écrans qu'il manipule. Il se plie à ces façons de concevoir le social et ses objets, n'a pas d'autres outils à sa disposition, quand bien même il ferait de ces services un usage limité. En somme, l'usager a peu de liberté face à l'écran digipulable, il est conformé par la digipulation. Plus encore, l'être humain s'adapte aux écrans au fil de ses usages.

Technogenèse et digipulation : du caractère distribué de nos façons de lire et de penser

Un constat s'impose : avec les interfaces tactiles et la digipulation, de nouvelles modalités de lire et de penser se développent. Cette question, à laquelle nous ne prétendons pas apporter de réponse complète, est celle de la « techno-genèse », « à savoir [...] la façon dont les humains et les dispositifs techniques co-évoluent au fil de leurs interactions » (Citton, préface à N. Katherine Hayles, 2016 : 10). La « techno-genèse » repose en effet sur un constat :

Les machines que certains d'entre nous ont formées pour faciliter, accélérer, libérer ou exploiter nos communications et nos collaborations, ces machines qui se ré-forment fréquemment au rythme des innovations technologiques et des modes consuméristes, ces machines nous in-forment à leur tour, individuellement et collectivement, en favorisant certains modes particuliers de communication et de collaboration plutôt que d'autres, tandis que nous contribuons en retour à leur évolution, par les manières dont nous les utilisons (ou refusons de les utiliser) et dont nous les détournons pour nous les réapproprier (*ibid.*).

L'usage des technologies tactiles implique des changements dans les façons de faire de l'être humain. Au contact des interfaces et des dispositifs, de nouvelles manières de lire et de distribuer son attention, comme de penser, sont en effet constatables.

Le premier changement concerne les modalités du lire, ou plutôt, de nouvelles façons de lire semblent s'être ordinarisées. Plus précisément, les utilisateurs interrogés ont tous manifesté une forme particulière de lecture, qui consiste à survoler l'écran, sans tout à fait en lire le contenu. Qu'il s'agisse de « checker » ou de regarder l'écran tout en faisant autre chose, ils déclarent ne pas toujours lire attentivement toutes les informations présentées par les pages de l'écran. Cette façon de lire, qui rappelle les modalités de repérage et d'écrémage propres à la lecture de l'archive (Hayles, 2016 : 129) repose sur un tri des informations proposées par les écrans. Il semble que, face à la proposition d'informations en continu, et de façon presque sans fin, les usagers aient développé des techniques pour ne pas se laisser, en quelque sorte, submerger par les informations disponibles.

378. « Qu'une forme littéraire "conduise", autrement dit dirige la vie mentale, Proust (et avec lui les approches cognitives de la simulation mentale) nous en a convaincus : lire une configuration, c'est déjà, en miroir, la réesquisser en soi-même, en essayer l'élanement, la tenir pour un possible de notre propre être vers lequel nous pouvons nous orienter » (Macé, 2011 : 190).

Tout se passe comme si la pensée était capable de se fixer sur les éléments, linguistiques ou iconiques qui l'intéressent, et de laisser de côté ce qui n'est pas pertinent à un moment, dans un contexte donné. Cette stratégie d'adaptation, qui rappelle le traitement des messages publicitaires, est, en ce sens, un ajustement à la quantité des textes proposés à la lecture. Lire sans « vraiment » lire pleinement une page serait une compétence propre au support numérique.

Héritière des pratiques de l'écran d'ordinateur, cette compétence de lecture rapide et sélective se serait accentuée avec les *smartphones*. Ces nouvelles modalités de lire sont à mettre en lien avec les supposées nouvelles modalités attentionnelles des individus. De nombreux discours tendent à déplorer l'incapacité des usagers des interfaces à focaliser leur attention sur un sujet ou un temps plus ou moins long. Plutôt que de déplorer un manque cognitif et pathologique de la part des usagers, nous pouvons, avec N. Katherine Hayles observer que « *l'hyper-attention* peut être considérée comme une adaptation positive qui fait que les jeunes sont mieux adaptés à la vie dans les environnements axés sur l'information qui sont de plus en plus généralisés » (*ibid.* : 181). *L'hyper-attention*, soit la modalité de distribution multiple et rapide de l'attention que génèreraient le numérique et ses dispositifs, serait une stratégie d'adaptation à la quantité d'informations proposées par les interfaces.

Le second changement concerne les modalités mêmes de la cognition. **Avec les interfaces tactiles, l'idée que nous pensons, plus qu'avec tout autre support, avec nos doigts fait son chemin.** Ou plutôt, que nous pensons avec nos doigts sur l'écran. Le concept de « cognition embarquée » apporte un élément de compréhension à ce phénomène. N. Katherine Hayles rapporte en effet, au sujet de la manière de travailler de Richard Feynmann, que « le processus d'écriture a fait [...] partie intégrante de sa réflexion, et le papier et le crayon font [...] partie de son système cognitif tout autant que les décharges neuronales dans son cerveau ». À partir de cette observation

[Andy] Clark développe le modèle de cognition étendue (qu'il appelle EXTENDED), qu'il oppose au modèle courant qui imagine la cognition comme se produisant exclusivement dans le cerveau (qu'il appelle BRAINBOUND) (*ibid.* : 172).

Ce constat que Feynmann a travaillé et pensé avec un stylo et un papier (et non pas juste posé ses recherches sur le papier) amène l'idée que la pensée ne se forme pas que dans le cerveau, mais au contact des objets et des supports. Cela permet ensuite de comprendre, dans une certaine mesure, que la cognition s'étend, possiblement, jusque dans les doigts.

Cette question est, d'une part, celle de l'incorporation de la technique. Il y a une incorporation mystérieuse des écrans qu'on ne peut que constater, mais pas, pour le moment, résoudre. Cette incorporation est lente : « l'incorporation est un processus. En aucun cas elle ne saurait être acquise une fois pour toutes » (Rosselin, 1999 : 108). Elle se fait de façon inconsciente³⁷⁹ et il y a là-dedans une part d'inexplicable et d'énigmatique, comme l'explique Jean-Pierre Warnier qui rappelle que

379. « L'incorporation est liée à une mémorisation corporelle inconsciente et se réalise à l'aide de la totalité des sens » (Rosselin, 1999 : 110).

« selon Halbwachs, l'homme est un animal qui pense avec ses doigts » (Mauss, 1974 : 162 cité par Warnier, 1999 : 135). En d'autres termes, les « techniques du corps » engagent une pensée pratique dans laquelle les sujets sont pleinement engagés. Reprenant ses propos, on pourrait dire que les utilisateurs

sont en prise avec des matières, des objets et autrui, de manière structurante ou destructurante, dans l'évidence et dans l'indicible du rapport actif à la matière. C'est cette zone obscure qui intéresse Mauss. Celle où se trame la magie des substances, et les rapports mystérieux aux forces divines que l'on approche par le jeûne, le chant, la danse, les postures, la transe, la manipulation des objets ou des substances sacrées (Warnier, 1999 : 135-136).

L'incorporation, qu'il faut penser à travers les modalités de l'appropriation et de l'effectuation avec l'objet, a quelque chose à la fois d'énigmatique et de fondamentalement anthropologique. **Du « corps à corps » avec les écrans et les *smartphones* résulterait une forme de prolongement de l'esprit dans les doigts et les écrans, qui seraient, dans ce sens, une forme de prolongement du corps (sans pour autant suppléer à un organe manquant).**

D'autre part, la question de la « cognition embarquée » dans les doigts est celle du caractère fondamentalement distribué de nos démarches intellectuelles. L'hypothèse de la cognition distribuée (Hutchins, 1994 ; 2000) cherche en effet à rendre compte des processus cognitifs. Elle pose que les individus ne pensent pas « seuls », mais dans des environnements, avec des individus et des objets. Largier *et al.* (2008) expliquent ainsi que

L'hypothèse de la cognition distribuée allie deux éléments pour rendre compte des processus cognitifs : 1) ils se distribuent entre un individu (ou plusieurs) et des artefacts (outils, équipements, textes, symboles...); 2) ils se distribuent entre plusieurs individus qui se coordonnent au sein d'un même site (6).

La cognition a donc un versant écologique et un versant social. Effectivement, lorsque nous affirmons que l'utilisateur « pense avec les doigts », nous affirmons qu'il pense dans ses doigts, mais aussi avec des objets (les interfaces), des acteurs (les concepteurs de ces interfaces et les constructeurs de logiciels), dans le cadre d'un environnement (celui de la *littérature* en digipulation). Nous ne pensons pas qu'avec nos doigts, mais dans un environnement qui est situé, dans des objets et dans une culture.

Faisant le point sur ce qu'il faut retenir des différentes conceptualisations des « technologies de l'intellect », Samuel Goyet, dans son travail doctoral déjà cité, explique de même qu'« il y a une matérialité de la pensée et mieux que cela : les opérations intellectuelles sont indissociables des outils matériels qui les permettent » (2017 : 193). En d'autres termes, il n'y a pas de pureté ou d'immanence de la pensée. Celle-ci est collaborative et distribuée dans des environnements qui sont humains et non humains, c'est-à-dire matériels, techniques et informatiques³⁸⁰. Il faut ensuite retenir de ces conceptualisations « qu'il existe, au plan anthropologique, un co-constitutivité de la pensée et des outils ». C'est-à-dire que la technologie est constitutive et constituante de la pensée. C'est,

380 « L'activité intellectuelle n'est pas pure, et qu'elle est à la fois collaborative [...] et distribuée dans les environnements humains et non humains » (Paveau, 2012).

comme il le rappelle, le cœur de la thèse TAC : technique et humain se construisent mutuellement (Crozat, *en ligne*).

Cette distribution de la cognition se fait alors dans le cadre d'objets soumis à des enjeux marchands et avec des acteurs soumis à des impératifs de rentabilité et de productivité. **L'action de l'utilisateur et sa cognition est guidée par les choix des concepteurs et est située dans un cadre économique-politique qui place la production industrielle au cœur de ses objectifs.** Soulignons en effet que les concepteurs des applications (et en amont, les constructeurs de logiciels) sont soumis à des impératifs de productivité qui guident les choix opérés.

Par exemple, l'intérêt de ce qui est enregistré par les dispositifs réside aussi bien dans la façon dont les données vont être restituées à l'utilisateur, que dans leur réemploi possible au sein des applications. Sur Tinder, la géolocalisation est utilisée par l'algorithme d'appariement pour mettre en relation des personnes (l'algorithme est discriminant) ; elle fournit des indications en termes de distance pour les candidats à une potentielle rencontre (à eux alors de traiter cette information) ; et elle est intégrée dans des profils statistiques et monétisables (mais on ignore en général pour qui). Autre exemple, la façon même de construire les dispositifs est liée aux modalités de gestion des projets. La réflexion, le développement et les ajustements d'une application sont liés aux budgets alloués à ces projets et à leurs décisionnaires. AG explique par exemple qu'il est très rarement amené à travailler avec des chercheurs académiques, car, la plupart du temps, il n'y a pas de budget pour cela. De même, RD nous a expliqué que les phases de tests auprès d'utilisateurs réels peuvent coûter cher et il arrive souvent que ce soient les employés d'une entreprise qui sont amenés à essayer et bricoler, dans un projet avant sa diffusion, pour faire remonter les éventuels bugs. Dernier exemple de cette emprise des enjeux économiques, les outils qu'utilisent les professionnels de la conception sont liés aux grandes industries du Web et à leurs propres modèles économiques. Adobe XD, que nous avons mentionné, est un outil qui semble avoir été tantôt gratuit, tantôt payant. Souscrire aux abonnements et suivre ces changements au fil des variations et des décisions managériales s'impose pour des entreprises ou des professionnels qui ont développé des habitudes, des savoirs et des modèles à partir d'un ou de plusieurs outils et souhaitant les conserver (pour des raisons pratiques, cognitives et économiques).

En conclusion, nous observons un certain nombre de changements lents, imperceptibles, mais sensibles dans nos propres manières de digipuler et dans les entretiens. L'être humain se serait adapté et reconfiguré au contact des interfaces. Ces changements nous engagent à constater à quel point les manières de penser contemporaines sont tributaires de stratégies industrielles. Nous pensons avec les interfaces, mais surtout selon les choix des concepteurs, eux-mêmes pris dans des enjeux économiques. Finalement, l'écran fonctionne comme un milieu conformant.

L'écran comme milieu confirme : une question cybernétique

Les travaux sur la cognition distribuée nous conduisent, pour terminer, à ceux de Gregory Bateson. La théorie de *l'Écologie de l'esprit* (1972) est en effet susceptible d'amener des éléments de

compréhension aux phénomènes d'adhésion et de conformation propre au numérique. Il faut alors envisager l'écran comme milieu et le système utilisateurs/interface/concepteurs sous le prisme de la cybernétique (Wiener, 1948).

Bateson ne s'est pas intéressé au support numérique ni aux interfaces. Ce qu'il a interrogé, c'est le rapport des individus à l'environnement, et comment ce dernier est susceptible d'engager des transformations par le contact répété, les interactions et, plus largement, les actions. L'approche de Bateson formule des phénomènes d'adaptation au milieu et au contexte :

L'arbre tel que nous pouvons le voir est le résultat d'une adaptation unique à son contexte de vie. Il en va de même pour l'homme qui, au cours de ses contacts continuels avec son milieu, évolue, apprend, change : tout comme il apprend à tenir compte de la pesanteur pour se déplacer (grâce à une série d'essais et erreurs corrigées par les feed-back qu'il reçoit), il apprend à se comporter socialement en s'adaptant aux contraintes de ses relations interpersonnelles, sa famille, ses groupes d'appartenance, les différents membres de la société dans laquelle il vit, etc. (Witzezele, 2006 : 16).

Au cœur de la façon dont Bateson envisage les rapports au milieu, il y a donc l'apprentissage, situé au centre des modalités de l'être et de la pensée. L'être humain s'adapterait, car il aurait la capacité d'apprendre, au fil de ses expériences, à se comporter. Cela induit des manières de penser. Cet apprentissage, qui n'est ni linéaire ni cumulatif, fait apparaître des modèles et engage des structures de réflexion. **La thèse de l'« écologie de l'esprit » renvoie alors à l'idée que par le contact répété, par la « redondance » des activités, les écrans acquièrent un pouvoir d'adhésion.** De là, il est possible de considérer les écrans et les « petits gestes » comme un milieu conformant. L'apprentissage « sériel et routinier » (Bateson, 1977 : 240) des écrans et de leurs modalités de digipulation aurait, petit à petit, donné forme à la façon dont les utilisateurs sont amenés à penser face aux écrans. La fréquentation réitérée, la redondance des contextes et la ressemblance vive entre les interfaces forment ainsi un milieu conformant de la pensée de l'utilisateur.

Pour comprendre ce qui se joue, adoptons la grille de lecture propre à l'École de Palo Alto dont Gregory Bateson est considéré comme un des pères. Cette thèse demande d'envisager l'usage des dispositifs mobiles comme un système liant au moins trois éléments qui sont l'utilisateur (ou, plus largement, l'être humain), l'interface ou le dispositif lui-même, et les concepteurs. On ne peut, en effet, limiter le système aux pôles de l'utilisateur et de l'interface, puisque la machine est un artefact non humain produit par des individus humains. **La digipulation est au cœur de ce système : elle induit une relation fondamentalement inégalitaire et elle construit l'usage des interfaces comme un espace de contrainte.** Les interlocuteurs de ce système ne sont pas dans une situation égalitaire : les usagers ignorent comment fonctionnent les interfaces et sont obligés de les utiliser de la manière dont elles sont programmées. Ils sont obligés, pour que le système fonctionne, de s'adapter à l'usage prévu. Cette adaptation n'est pas ponctuelle ou limitée dans le temps, mais bien durable et, en un sens, irréversible.

C'est ce qui nous permet d'affirmer que la digipulation construit, pour l'utilisateur, un espace de coopération, mais surtout de contrainte. La relation repose sur le fait que les usagers acceptent de jouer le jeu des dispositifs et de s'adapter aux contraintes techniques, physiques et cognitives

imposées par les interfaces et, en amont de celles-ci, par les constructeurs de logiciels et les designers.

Il faut alors envisager la situation de digipulation comme une cybernétique et l'apprentissage comme un *feedback* (ou rétroaction), où la marge d'initiative de l'utilisateur est réduite. La cybernétique a en effet posé que l'être humain est « contrôlé » par les différents systèmes auxquels il appartient. Ces systèmes, organisés, déterminent son comportement selon un ensemble de règles bien souvent implicites. Dans ce contexte, parler de « programmation » de l'être humain par les dispositifs « tactiles » n'est presque plus métaphorique. **Tout se passe comme si l'être humain était modelé ou programmé par la technique.** Nous pouvons alors rappeler la vision du fondateur de la cybernétique, actualisable dans ce contexte :

C'est la forme (*pattern*) maintenue par homéostasie qui est la pierre de touche de notre identité personnelle. Nos tissus changent lorsque nous vivons : la nourriture que nous mangeons et l'air que nous respirons deviennent la chair de notre chair, les os de nos. Nous ne sommes que des tourbillons dans une rivière éternelle. Nous ne sommes pas des choses qui subsistent, mais des formes (*patterns*) qui se perpétuent elles-mêmes [...]. L'identité du corps est celle d'une flamme plus que d'une pierre, d'une forme plus que d'un morceau (bit) de substance (Wiener, 1950 : 95, cité par Chandelier : 2021).

Du point de vue de Norbert Wiener, l'individu n'a pas donc d'intériorité en soi. Être d'information et de communication, il évolue par adaptation à son environnement, selon ses interactions et les flux d'informations qui parviennent jusqu'à lui dans sa relation avec l'environnement. Soulignons que, si l'environnement est principalement technique, il est construit selon des modalités qui sont principalement humaines. Il faut alors nuancer le propos de Norbert Wiener :

On opère mille choix chaque jour, et ces choix sont loin d'être le fruit de la liberté, mais ils dépendent de la nécessité de s'adapter au milieu, aux stratégies empiriques, aux estimations raisonnables (Mopsik, Préface à Wiener, [1964, 1975] 2000 : 17).

Concernant la manipulation des interfaces tactiles, ces choix ne sont non seulement pas le fruit de la liberté, mais sont surtout fonction de stratégies industrielles, soumises à des impératifs de production. Ils demandent de s'adapter à des contraintes liées à un système, avant tout et seulement, marchand.

Ce système a alors ceci de particulier qu'il engage une double boucle de *feed-back*, ou de rétroaction. Reprenons la définition du terme :

Feed-back : ce phénomène, central pour la pensée cybernétique, désigne le retour en information ou en énergie de l'effet sur la cause, ou de la sortie (*output*) sur l'entrée (*input*) d'une chaîne quelconque d'action ou de réaction. Cette causalité n'est donc pas linéaire, mais circulaire, et dans cette mesure moins facile à prévoir. C'est ainsi qu'un organisme réagit par feed-back aux pressions de son environnement, et peut modifier celui-ci en retour ; de même notre relation aux outils techniques ou aux médias n'est pas de réception passive, mais tolère une certaine marge d'initiative (Bougnoux, 2002 : Lexique — entrée « Feed-back »)

La rétroaction, c'est donc le processus par lequel le récepteur d'une information adapte son comportement. Nous avons mentionné une première rétroaction dans le système utilisateur/interface/concepteur, qui est l'apprentissage par l'utilisateur. Avec cet apprentissage, l'utilisateur a une petite marge d'initiative pour « faire sien » l'écran, tourner son doigt comme il l'entend, développer son « style ». Cette marge d'initiative, tolérée par les interfaces concernant la digipulation, est très réduite, voire minimale. Or, il convient d'ajouter, à cette première boucle, une seconde, qui est justement la prise en compte par les concepteurs, de cette micromarge ou des ajustements, au cours du temps, par les usagers. **Si, d'un côté, les usagers adaptent leurs comportements et leurs manières de penser aux interfaces, de l'autre, les constructeurs de logiciels et les concepteurs de dispositif adaptent en retour les interfaces, ce qui induit une boucle sans fin d'apprentissage des dispositifs.** Les concepteurs mettent en effet en place des stratégies pour adapter les designs aux utilisateurs. Ils ont, par exemple, la possibilité de récupérer, par le biais de données diverses de navigation, les parcours usagers qu'ils peuvent interpréter pour observer l'efficacité des designs produits. En outre, ils s'efforcent de mettre en place des stratégies pour capter, de façon ciblée, la façon dont les interfaces sont reçues, de mesurer les effets de leurs productions. C'est le principe des stratégies d'*eye-tracking* qui consistent à observer en situation « réelle » quelles zones sont lues par les usagers en vue de les maximiser. Ils peuvent également observer si certaines gestuelles ont été bien comprises. Ils ajustent ensuite, à partir de ces informations, les designs.

Dans ce contexte, les interfaces ne cessent d'évoluer au fur et à mesure que *l'anthropos* s'adapte au milieu numérique et tactile. Les constructeurs et concepteurs d'interfaces sont ainsi en mesure, grâce à cette deuxième boucle de rétroaction, d'ajuster les dispositifs aux apprentissages des usagers. Les dispositifs ne sont, finalement, jamais fixés, justement parce qu'ils s'adaptent aux apprentissages sériels et routiniers des usagers, de façon presque synchronique.

En guise de conclusion, rappelons que, dans *Façons de lire, manières d'être* (2011), Marielle Macé revient sur les différentes approches en littérature qui posent l'activité de lecture comme une activité du vivre : « La lecture n'est pas une activité séparée, qui serait uniquement en concurrence avec la vie ; c'est l'une de ces conduites par lesquelles, quotidiennement, nous donnons une forme, une saveur et même un style à notre existence » (10). Autrement dit, la lecture n'est pas une activité cantonnée au parcours des signes sur une page. Elle s'éprouve, elle donne à rencontrer un auteur, elle met en confrontation des subjectivités et des mécanismes d'adhésion. Ce constat d'une opérativité cognitive de la lecture est renforcé et décuplé dans le cadre de la lecture sur écran « tactile ». Parce qu'elles se donnent à lire, à toucher et à activer l'écran, les interfaces imposent certaines conceptions de la communication. Non seulement la digipulation engage certaines modalités d'adhésion qui lui sont propres, mais elle affecte, sur un temps long (qui dépasse l'usage) l'être humain qui la naturalise. C'est-à-dire que ce dernier évolue avec les interfaces tactiles, développant de nouvelles façons de lire et de penser. Mais en plus, les machines évoluent avec lui, ce qui engage un processus quasiment infini d'évolution. Considérant alors la structuration de la cognition et du comportement par l'environnement, les dispositifs « tactiles » jouent un rôle dans la constitution des identités, des affectss, des passions humaines et du libre arbitre.



Quand Jack Goody définit l'écriture comme « technologie de l'intellect », il montre que ses influences dépassent le cadre de la page. L'un des apports de son anthropologie est en effet d'avoir montré que

les premiers systèmes d'écriture et même les procédés graphiques encore plus anciens, les signes qu'on traçait sur les parois des cavernes, sur des morceaux d'écorce de bouleau ou, de façon plus éphémère, sur le sable, ont influencé à la fois l'organisation de la vie sociale et celle des systèmes de connaissance (Goody, 1979 : 142).

Les modalités scripturales ont une influence au-delà de la page écrite. Depuis l'invention des premiers systèmes scripturaires, ceux-ci ont exercé un pouvoir de cadrage sur la vie sociale et sur les systèmes de connaissance. De même, la digipulation exerce un pouvoir au-delà des cadres de l'écran sur la vie sociale. Ce pouvoir se manifeste à travers l'imposition d'un régime de communication et d'une culture. Observer la vie sociale de ces gestes-objets permet de comprendre à quel point ils sont structurants et détournés des intérêts propres de l'utilisateur.

Le travail du concept de « ventriloquie » de François Cooren en communication des organisations a éclairé, dans un premier temps, de façon singulière le fonctionnement des dispositifs contemporains dans leur aspect le plus intime. Aucun utilisateur, même le plus averti sur le fonctionnement technique des dispositifs, n'échappe à leur pouvoir de contrainte qui s'exerce sur les manières de produire une énonciation et de penser. En plus, ce concept permet d'insister sur la dimension corporelle de ce rapport de pouvoir. La métaphore est expressive et permet de situer dans le corps de l'utilisateur, transformé en pantin ou marionnette, le lieu de ce rapport de pouvoir qui s'exerce jusque sur les esprits.

Dans un second temps, les travaux de Jack Goody sur la culture écrite ont permis de mettre en évidence le développement d'une *littérature* de la digipulation. La construction fine des interfaces et la dimension scripturaire de la digipulation engageraient un embarquement de l'utilisateur dans une certaine pensée de l'écran qui serait celle des concepteurs. La force de conformation de la gestualité réside dans sa capacité à cadrer à la fois le corps et la cognition, si bien que l'utilisateur n'aurait d'autre choix que d'adopter les modes de penser, de communiquer et de voir le monde des concepteurs. On n'échappe pas à la façon dont l'architexte impose son cadrage du texte et de l'usage par son outillage sémiotique et gestuel.

Enfin, nous avons cherché à resituer ces objets dans leur perspective anthropologique. Il s'agit de montrer que ces écritures gestuelles, ces gestes humains et techniques, ont une force de contrainte puissante. Certains mécanismes d'adhésion propres à la lecture sont renforcés par le support numérique, auxquels s'ajoutent les spécificités de la dimension activable du texte qui appelle à être touché. Les changements amenés par les écrans tactiles sur la lecture et les manières de penser conduisent à constater le caractère éminemment distribué des actions de l'utilisateur dans un contexte

économico-politique chargé. Finalement, l'écran est un milieu conformant qui pose un système usager/interface/concepteurs puissamment inégalitaire et en perpétuel ajustement : plus les usagers apprennent à utiliser les dispositifs, plus ils s'adaptent aux écrans, et plus ceux-ci proposent de nouveaux ajustements. La boucle d'ajustements et de changements paraît, ainsi, infinie.

Nous avons proposé de terminer cette thèse, en cherchant à prendre un peu de recul sur le travail de recherche mené et sur les questions qu'il pose. C'est pourquoi ce chapitre se distingue par l'absence, ou presque, de corpus et par une tentative de monter en généralité. Nos assertions aboutissent plutôt à des questions laissées ouvertes qu'à des conclusions fermées.

Conclusion de la quatrième partie

Nous ne sommes pas nés pour lire. Les hommes ont inventé la lecture il y a seulement quelques milliers d'années. Cette invention a réorganisé la structure de notre cerveau qui, à son tour, a développé sa capacité à penser, modifiant ainsi l'évolution intellectuelle de notre espèce. La lecture est l'une des inventions les plus remarquables de l'Histoire et notre faculté d'archiver le passé est l'un de ses privilèges. C'est grâce seulement à l'extraordinaire possibilité du cerveau humain à établir de nouvelles connexions parmi les structures existantes que les inventions de nos ancêtres ont pu voir le jour. Ce processus découle de la capacité du cerveau à se façonner selon les expériences vécues. C'est cette plasticité au cœur de l'activité du cerveau qui constitue le fondement de ce que nous sommes et de ce que nous pouvons devenir (Wolf, 2015 : 27).

Les sciences cognitives soutiennent des réaménagements du cerveau dans l'activité de lecture. La lecture engagerait des changements organiques, amorcés avec les premières formes d'écriture et ces changements continueraient dans le cadre de la lecture numérique. Maryanne Wolf³⁸¹, par exemple, dans son ouvrage *Proust et le calamar*, s'intéresse à la lecture du point de vue des neurosciences. Elle montre d'abord que l'écriture, au cœur de la culture occidentale, a engagé des mutations longues, insensibles, mais néanmoins réelles, du cerveau de l'être humain. Alors que le cerveau n'était pas « fait pour la lecture », il se serait peu à peu organisé pour permettre cette activité.

En d'autres termes, la lecture est liée à des phénomènes organiques et neurologiques : l'écriture aurait « remodel[é] le cerveau », ou encore, le cerveau se serait adapté à l'écriture. Nous vivrions un moment de transition, d'une culture à une autre, de l'écrit au numérique. Ce passage à la culture digitale provoque selon Maryanne Wolf des transformations nouvelles vis-à-vis du cerveau du lecteur, dont elle interroge les capacités en termes de critique, de réflexivité, de modalités attentionnelles et de désir. Le cerveau humain s'adapterait aux supports de lecture et se reconfigurerait en fonction de ces supports. De ce point de vue, la lecture sur support numérique ne serait que la prolongation de ces phénomènes déjà anciens. Les médias informatisés imposeraient de nouvelles organisations cérébrales au point que l'être humain serait amené à penser différemment³⁸².

Nous ne souhaitons pas réduire les interactions entre l'être humain et le numérique à des processus purement organiques et biologiques. Il ne s'agit pas de légitimer les travaux des SHS par des études en sciences dures qui viendraient tout expliquer via les réagencements synaptiques engagés par la lecture et les évolutions du support. Toutefois, cette approche par les neurosciences permet de comprendre, en déplaçant un peu la focale, les mutations et les transformations dans les manières

381. Maryanne Wolf n'est pas la seule à exprimer cette hypothèse. Par exemple, pour le cognitiviste Thierry Baccino, « la lecture sur écran demande un surcroît de travail au cerveau et même un fonctionnement différent. Les zones de l'encéphale qui contrôlent les prises de décision et les raisonnements complexes sont plus sollicitées que pour une lecture sur papier » (Vandendorpe, 2011 : 53).

382. « Les nouveaux circuits et les nouvelles voies créés par le cerveau pour pouvoir lire sont le fondement même de la capacité à penser différemment et de façon innovante » (Wolf, 2015 : 298).

de lire et de penser. De la même façon, nous avons montré que le digipulateur n'est pas passif face à l'écran parcouru et interprété, et que la digipulation mobilise le souvenir des expériences passées. *In fine*, elle engage des transformations qui ne le laissent pas indemne : la digipulation engage des transformations profondes du digipulateur et, plus largement, de *l'anthropos*.

Conclusion

L'atlas fait donc, d'emblée, exploser les cadres. [...] Il invente [...] des zones interstitielles d'exploration, des intervalles heuristiques. Il ignore délibérément les axiomes définitifs. C'est qu'il relève d'une théorie de la connaissance vouée au risque du sensible et d'une esthétique vouée au risque de la disparité. Il déconstruit, par son exubérance même, les idéaux d'unicité, de spécificité, de pureté, de connaissance intégrale. Il est un outil, non pas de l'épuisement logique des possibilités données, mais de l'inépuisable ouverture aux possibles non encore donnés.

Georges Didi-Huberman, *Atlas ou le gai savoir inquiet. L'œil de l'histoire*, 3, 2011, p. 13

Tout d'abord intriguée par l'anthropologisation du *smartphone*, nous nous sommes intéressée, dans cette thèse, aux gestes de manipulation des interfaces tactiles. Les doubles pages servant de propos introductif manifestaient que cet objet, désormais ordinaire, fait partie du quotidien et qu'il s'est peu à peu introduit dans les moindres espaces de la vie, qu'ils soient sociaux, professionnels, culturels ou intimes. Plus encore, ce sont ses petites gestualités, composées de formes gestuelles et sémiotiques, qui se distinguaient parmi cette profusion d'objets documentaires placés côte à côte. De ce point de vue, la forme de l'atlas que nous avons choisie pour construire ces doubles pages a ouvert une zone jusqu'alors non explorée par la recherche en sciences humaines et sociales. Elle a offert une « connaissance traversière » (Didi-Huberman, 2011 : 13) au cœur de ces objets, mettant en lumière la nécessité de proposer une notion, la « digipulation », et un concept, les « petits gestes », pour les étudier le plus finement possible.

Les *smartphones* sont en effet le sujet de nombreuses recherches en sciences humaines et sociales en général et en sciences de l'information et de la communication en particulier. Le propre de notre approche réside cependant dans une volonté de réinscrire ces objets techniques dans leurs différents contextes effectifs de production et d'utilisation, et d'interroger leur capacité à contribuer à ces contextes. Le regard posé sur ces objets est également inédit en SIC, puisqu'il s'est agi d'observer de très près la façon dont la technique s'incorpore à l'humain, au culturel et au social : à partir du geste d'effleurement de l'écran, nous avons basculé à des échelles plus larges.

Nous avons donc proposé d'interroger les « petits gestes » dans leur dimension communicationnelle et anthropologique. Comment fonctionnent-ils ? Comment sont-ils perçus et

Conclusion

appropriés par les usagers ? Quel est leur rôle dans les pratiques des écrans et dans les usages des dispositifs mobiles ? Dans quelle mesure sont-ils l'objet de stratégies pour les concepteurs comme pour les utilisateurs de ces derniers ? Quelle est leur opérativité technique, sémiotique, sociale et économique ? Quel est le rapport entre ces gestes, ceux des ordinateurs et des tablettes, et ceux des écrans de taille variable dans l'espace public ? Comment expliquer leurs occurrences et leurs apparitions dans des espaces discursifs a priori décorrélés de l'industrie du numérique ? Dans quelle mesure participent-ils d'une transformation de l'être humain, de sa manière de se concevoir, de communiquer et de se tenir dans le monde ?

Arrivée au terme de cette recherche, faisons le point sur le chemin parcouru. Nous allons revenir sur nos hypothèses et sur les façons dont nous les avons explorées. Cela nous permettra de souligner les principaux résultats de chaque partie. Puis nous énoncerons les spécificités de notre méthodologie, qui induit certes certaines limites, mais qui s'est trouvée féconde au-delà des attentes initiales. Elle a permis la production d'un travail ancré dans le terrain. Nous présenterons ensuite brièvement les apports épistémologiques de ce travail, qui a montré l'intérêt pour les SIC de considérer les gestes et le minuscule dans les faits de communication, ainsi que de s'y intéresser par le biais d'une méthode multidimensionnelle. La critique de la notion d'écriture est également une contribution importante de nos conclusions que nous souhaitons souligner. Pour finir, nous proposerons des perspectives d'approfondissements. Faire de la recherche, c'est apporter des éléments de réponse aux questions posées initialement, et en poser de nouvelles. Ici, ces interrogations s'articulent autour de quatre points que nous souhaiterions poursuivre.

Une étude de la digipulation des interfaces selon quatre échelles

Notre hypothèse de départ était que les « petits gestes » constituent une médiation qui n'est pas neutre avec les interfaces et qu'ils sont eux-mêmes le résultat d'une série de médiations qui les déterminent. C'est ce qui nous a amenée à construire la problématique suivante : **il s'agit de comprendre comment les modalités d'interaction ordinaires des écrans tactiles sont traversées de normes, d'enjeux, et investies par des acteurs qui les mettent en place et d'autres qui les actualisent.** Nous avons formulé trois hypothèses pour y répondre, qui nous ont menée à un raisonnement en quatre parties, qui sont autant d'échelles à travers lesquelles nous avons observé nos objets. La première échelle est épistémologique ; la seconde est techno-sémiotique ; la troisième est celle du capitalisme des dispositifs et enfin la dernière est anthropologique.

Nous avons, dans la première partie, fait la critique de la critique sociale et académique des dispositifs mobiles, au sens kantien du terme. Les validités, les limites des approches technophiles et technophobes, ainsi que les points aveugles des doctrines usuelles autour des nouvelles technologies ont été examinés. Le premier chapitre présente plus précisément un état des lieux des discours sociaux autour des dispositifs numériques en général. Ces discours sont un point de départ structurant en ce qu'ils cadrent les différentes thématiques que le discours scientifique

peut intégrer et mettre en relation dans l'analyse. Ils échouent néanmoins à convaincre par manque d'objectivité et de rigueur. Ce chapitre a également permis de distinguer les notions qui sont de l'ordre du concept et du savoir, de celles qui relèvent de l'opinion et de la croyance sur ces technologies. Il a mis au jour des éléments sur leurs modes d'appréhension, leurs usages et leurs pratiques.

Nous avons ensuite, dans le deuxième chapitre, opéré un cadrage épistémologique de la manipulation. Si nous nous situons au cœur des interrogations propres à la théorie des écrits d'écrans, dont nous empruntons les chemins et les apports, certaines approches en SIC et en dehors s'intéressent, de près ou de loin, à un aspect ou plus de la manipulation. Cette épistémologie a posé la dimension normative de ces objets comme certaines spécificités de leur fonctionnement technique, économique et social. D'une part, différentes approches sémiotiques contemporaines, qui s'intéressent aux objets, au corps et à l'interface, permettent de s'emparer de la manipulation dite tactile. D'autre part, l'étude des « petits gestes » se situe au croisement de la lecture sur l'écran, de l'anthropologie du corps communicant et des études du capitalisme numérique. Enfin, deux pas de côté doivent être opérés pour s'en saisir tout à fait, vers l'anthropologie et la philosophie du design. C'est pourquoi nous défendons une posture interdisciplinaire.

Enfin, la démarche critique exposée dans le troisième chapitre propose une application des préceptes énoncés dans la *Critique de la trivialité*. Ce qui est présenté, c'est un regard renouvelé sur les dispositifs numériques et tactiles et sur les industries qui les produisent, par le biais des médiations qui les font advenir jusqu'à l'utilisateur. *In fine*, nous proposons comme geste critique celui d'envisager les interfaces des dispositifs mobiles, les écrits d'écran quotidiens des *smartphones*, comme l'ensemble des médiations, dont les « petits gestes » constituent le flux et le reflux.

Revenir sur l'élaboration des cadres de la thèse met en évidence les enjeux d'une recherche sur des objets a priori minuscules, mais à plusieurs égards problématiques. Objets mouvants, aux contours flous et en extension, ils doivent être analysés, car ce sont des écritures contemporaines de la vie sociale qui façonnent les gestes communicationnels et qui s'ancrent formellement dans la mémoire culturelle. Cette perspective implique que nous assumions une remise en question des façons de faire les interfaces et de les faire circuler. Elle se traduit par une méthode d'analyse de type cubiste de ces micro-objets de recherche, cherchant à déconstruire le dispositif de communication. Objets concrets appréhendés quotidiennement, les « petits gestes » construits en objets de recherche sont exemplaires de la façon dont les SIC cherchent à se saisir d'objets et de phénomènes en apparence discrets, mais en fait écrasants et désormais normalisés.

Notre première hypothèse posait que la gestuelle est au cœur de l'information des pratiques quotidiennes des médias informatisés. Elle formulait que les gestes donnent forme à la communication. Pour examiner cette hypothèse, nous avons tout d'abord, dans le Chapitre 4, cherché à souligner la nécessité d'éviter de parler de « tactile ». L'enjeu est épistémologique et politique : pour produire un savoir sur ces technologies, il faut remettre en question ce terme, et ceux qui l'accompagnent, car ils instaurent d'emblée une relation inégale face à la technique. Les

Conclusion

constructeurs et concepteurs, ergonomes, designers d'expérience, s'appliquent à construire une illusion de continuité entre la pensée, le geste et l'écran, et à la renforcer par un travail sur ce que ce dernier renvoie, mais aussi sur ce qu'il propose. Ils s'appuient sur des savoir-faire et des jeux techno-sémiotiques venant activer les sens. Nous avons montré la force d'institutionnalisation des *guidelines*, guides de bonnes pratiques et discours spécialisés pour la construction d'interface. Ceux-ci participent d'une institution entre le signal et le signe à l'écran. Poser le phénomène sur le plan technique a, de ce point de vue, permis d'éviter le vocabulaire métaphorique de rendu de l'interface : parler de « tactile », de « réactivité » et de « fluidité » empêche de voir à quel point ce phénomène est construit à un niveau technique par des acteurs ayant certaines conceptions.

Dans le chapitre suivant, nous avons utilisé les contributions des théories de l'étude des écrits d'écran, en vue d'apporter des éléments de compréhension au fonctionnement des « petits gestes ». Envisager la gestualité typique des interfaces tactiles comme une écriture n'est pas une « vue de l'esprit » ou une façon commode de s'en emparer. Ce n'est qu'en les considérant de la sorte qu'on peut saisir la façon dont la communication être humain-machine s'opère. L'approche métasémiotique a en outre permis d'observer que le sens de cette écriture s'élabore entre les « petits formes » sémiotiques et gestuelles qui la composent et le contexte dans lequel elle est effectuée. Les « petits gestes », enfin, font l'objet d'appropriations par les usagers, et l'actualisation les transforme en énoncés à la première personne, tandis qu'en amont, les concepteurs d'interfaces et constructeurs de logiciels en ont fait des « petits textes ».

Enfin, nous avons vu, dans le Chapitre 6, sur quoi repose la mythologie des « petits gestes » et comment elle se déploie. Le trait et le point sont les deux figures qui travaillent l'usage des interfaces et qui en déterminent l'appropriation. Diffractionner la digipulation en deux modalités d'activation traditionnelles dans le champ de l'informatique a permis de montrer qu'elle engage des pratiques structurantes des interfaces. Dans l'usage quotidien, les usagers ont, en outre, développé des processus de typification qui leur permettent de se débrouiller face aux interfaces qu'ils ne connaîtraient pas. Nous avons, pour terminer, avancé l'idée d'un enchâssement des processus d'autorités, entre les industries et les designers en amont de la construction d'interface, et entre ces derniers et les usagers en aval.

De là, nous pouvons valider notre hypothèse et conclure que les dispositifs et les « petits gestes » conditionnent et définissent les pratiques. Des dynamiques de contraintes s'exercent sur les pratiques d'« écriture-lecture » des utilisateurs, mais aussi des concepteurs. Ces derniers sont contraints de se plier à des outils qui déterminent leur propre écriture des interfaces. L'écriture des « petits gestes » engage un double processus de délégation, des utilisateurs aux concepteurs d'interfaces aux industries du numérique.

Notre seconde hypothèse posait que les « petits gestes » composent, aujourd'hui, une culture médiatique puissamment incorporée, mise à profit par les industries culturelles numériques. Participant d'une captation généralisée du corps par le marchand, les « petits gestes » seraient au cœur de stratégies de captation des données caractéristiques de l'économie du Big Data.

Pour examiner cette hypothèse, nous avons interrogé dans les Chapitres 7 et 8 dans quelle mesure les « petits gestes » incarnent la relation aux dispositifs contemporains. Si le design de ces interfaces illustre, en apparence, les principes du design dit « centré utilisateur », nous avons défendu l'idée que le design est davantage en « centration » du corps et du doigt. Considérer le fonctionnement de cette « écriture », dont les ressorts techniques s'inscrivent dans la tendance industrielle à placer l'utilisateur au cœur du processus de construction des dispositifs, a montré comment le travail de l'utilisateur sert à capitaliser l'affectivité humaine. Les « petits gestes » sont au cœur de l'économie des dispositifs numériques, au sens où ils sont centraux dans les manières contemporaines de les construire et qu'ils sont essentiels dans l'économie affective de ces plateformes (Alloing et Pierre, 2017). En outre, la conception des « petits gestes » condense les manières de faire du design, les manières de faire être et de faire culture des médias informatisés.

Dans la pratique, ces « petits gestes » dits de médiation mettent l'utilisateur au travail dans un contexte capitaliste en développement. Nous avons donc remis en question la centralité de ce dernier dans l'élaboration des dispositifs et du design appliqué. Puis nous avons mis en perspective les approches modernes du capitalisme avec celle de la sociologie du consommateur. Cela a permis de mettre en relation les études contemporaines sur le « *digital Labor* » (Casilli et Cardon, 2015) avec le travail musculaire, l'effort du doigt opéré par l'utilisateur et la rentabilité qu'il peut générer. Avec ce nouvel esprit du capitalisme, la frontière entre geste de loisir, geste social, geste de communication et geste productif n'existe plus. C'est pourquoi nous pouvons valider notre hypothèse.

Nous sommes enfin revenue, dans le Chapitre 9, sur la façon dont les « petits gestes » apportent des éléments de compréhension au fonctionnement général de l'écran. Plus encore, ils sont le lieu où le numérique comme culture et comme évidence se naturalise. C'est même une éthique de l'interaction qui se développe. Reprenons les observations d'Yves Citton, sur les enjeux entre forme et fond de l'écriture, qui se jouent dans une tension entre fonctionnement et signification :

Nos interactions avec des machines informatiques nous habituent à opérer certains gestes aux dépens d'autres, et à privilégier le fonctionnement au point de négliger la signification — alors même que c'est à travers la puissance des symboles qu'agit l'informatique (Citton, 2012 : 73).

Dans ces dispositifs, tout concourt finalement à détourner l'attention des sujets, pour la focaliser sur des programmes émotionnels riches, attrayants et accessibles presque tout le temps. Ces manières sont désormais standardisées par les normes discursives énoncées par ces *guidelines* et les « bonnes pratiques ». Par le biais des gestualités proposées pour digipuler ces écrans, les concepteurs font de la pratique médiatique une expérience esthétique et émotionnelle. Le bénéfice de beaucoup de ces services semble, dans certains cas, être moins le service en lui-même que les émotions supposément suscitées. Les manières de faire les interfaces opacifient, dans ce contexte, les enjeux économiques sous-jacents, tout en configurant, pour l'utilisateur, des affects ou des situations affectives ensuite monétisées.

Soulignons également que la digipulation favorise un enrôlement de l'utilisateur, au sens interactionniste : ils sont des embrayeurs de captation et de maintien de l'intention. Cet enrôlement

Conclusion

est un effet d'aubaine, c'est-à-dire un imprévu des manières de construire la manipulation des interfaces. Celle-ci est travaillée du point de vue de l'affordance des écrans, mais fonctionne comme diversion sémiotique qui engage la captation de l'attention. Cette stratégie, de simulacre et de simulation, n'est pas neutre. Elsa Pasciuto, qui s'appuie sur les travaux de Jean Baudrillard, rappelle que : « La seule arme du pouvoir, sa seule stratégie [...], c'est de réinjecter partout du réel et du référentiel, c'est de nous persuader de la réalité du social, de la gravité de l'économie et des finalités de la production » (Baudrillard, 1981 : 39, cité par Pasciuto, 2014 : 138). En cherchant à générer des effets de matérialité, et même, à convaincre de la réalité des interfaces, les concepteurs exercent des rapports d'autorité symptomatiques des stratégies contemporaines du capitalisme.

Enfin, notre troisième hypothèse énonçait que c'est à une forme d'*ethos* numérique et industriel que ces gestes participent. Les dispositifs mobiles auraient des prétentions vis-à-vis du corps de l'utilisateur. Pour examiner cette hypothèse, nous avons, dans la dernière partie, interrogé la capacité du numérique « tactile » à imposer des manières de faire, de se tenir et de penser. Nous avons d'abord, dans le Chapitre 10, apporté des éléments de compréhension à la façon dont le numérique transforme nos « structures perceptives » (Vial, 2013). La gestualité a un rôle décisif : les « petits gestes » soutiennent l'expérience du numérique et ils sont travaillés dans ce sens par les concepteurs d'interface et d'expérience. Cette transformation des structures de la perception passe par une reconfiguration du corps et de ses limites. De ce point de vue, le toucher et la pudeur sont redéfinis par les interfaces, et un certain savoir-faire de la main s'est développé. Puis, nous avons interrogé, dans le Chapitre 11, comment les « petits gestes » opèrent, de façon concrète, sur les pratiques et les subjectivités. Tout bien considéré, ils ne sont qu'un outil scripturaire déchargé en intensité, qui condense une triple énonciation.

Les interfaces finissent par devenir des lieux culturalisés où la manipulation est elle-même teintée de valeur, empreinte de style et productrice de réalités. Plus précisément, à partir d'un travail épistémologique de la notion de style, nous avons montré que la part de singularisation laissée à l'individu dans l'appropriation de la technique est réduite : ce dernier est pris entre les rhétoriques normatives des discours publicitaires et la naturalisation d'une éthique industrielle. Le pouvoir de cadrage des corps est couplé d'une capacité de détermination des manières d'être. C'est pourquoi nous pouvons également valider notre troisième hypothèse.

Enfin, dans le Chapitre 12, nous avons essayé de prendre un peu de hauteur sur la recherche que nous avons réalisée. Nous avons montré comment les « petits gestes » conforment les usagers : ils les exhortent à répéter la parole des concepteurs, ils informent la pensée et ils engagent des processus d'ajustement de sa part. *L'anthropos* s'adapte à la machine, et de ce fait, à ses impératifs de productivité, à son idéologie, à ses manières de concevoir le social et les êtres humains. Cela nous a permis de valider tout à fait notre première hypothèse.

Il faut conclure par le fait que tous les utilisateurs sont des « digipulateurs modèles », ou plutôt, nous sommes tous des « digipulateurs modèles ». Il y a une certaine fatalité dans l'imposition d'un programme d'action, de lecture et d'écriture, par l'interface qui laisse peu de possibilités, sinon

aucune, à l'utilisateur, que d'adopter ce rôle de l'utilisateur calibré par la conception. Dans la théorie du « Lecteur Modèle », Umberto Eco (1979) explique que tout texte contient une part de « blancs » et de « d'interstices » à remplir, donnant là une forme de liberté, d'interprétation, de subjectivité et de rêverie à son lecteur. Avec l'écrit d'écran digipulable, cette part est réduite à peau de chagrin. Elle est restreinte à la dimension sociale du texte, quand sa dimension technique est, pour ainsi dire, prévue et sans surprise. Et cela s'applique à tous les utilisateurs, quels qu'ils soient, quels que soient leur expérience de l'écran, leurs objectifs, les contextes. Les interfaces numériques sont des « textes fermés » qui imposent un rôle de lecteur et d'écrivain dont il n'est pas possible (sinon en éteignant le dispositif), de sortir³⁸³.

Une méthodologie limitée, mais une approche soucieuse de ce qui circule, de ce qui se fait et de ce qui se dit

La méthodologie que nous avons construite articule les trois dimensions des « petits gestes » qui paraissent essentielles à leur pleine compréhension. Nous avons proposé une méthode sociosémiotique, qui confronte des analyses technosémiotiques des dispositifs dans lesquels ces « petits gestes » sont actualisés, à des analyses de discours, professionnels et sociaux à leur égard. De ce point de vue, les corpus composés sont hétérogènes et présentent des écrits d'écran des dispositifs usuels, des *guidelines* et textes de « bonnes pratiques » produits par les constructeurs de logiciels et des designers, et des entretiens. Nous avons interrogé cinq utilisateurs de dispositifs et deux concepteurs (un designer d'expérience et un développeur mobile). Cette méthodologie multidimensionnelle présente autant de limites qu'elle a montré de potentialités heuristiques.

Les corpus sémiotiques et discursifs que nous avons composés n'ont pas prétention à l'exhaustivité, toutefois ils se sont révélés suffisants. Nous avons fait le choix de sélectionner les applications les plus usuelles, pour les analyser avec la méthode techno-sémiotique. De même, nous avons interrogé, pour la plupart assez longuement (jusqu'à deux heures par entretien), des utilisateurs. Ceux-ci ont été recrutés dans notre entourage avec pour critère discriminant de ne pas appartenir au champ de la recherche académique et de ne pas être des professionnels du numérique ou des nouvelles technologies. Cela exclut d'emblée la représentativité sociologique. Ce nombre réduit ne permet pas d'affirmer qu'ils incarnent la diversité des utilisateurs réels des dispositifs et des services mobiles.

Ils ont malgré tout permis d'appréhender la réalité du traitement des interfaces. D'une part, nous avons rapidement constaté que les concepteurs d'applications mettent en place des stratégies de design et d'expérience sensiblement similaires d'un dispositif à l'autre. C'est-à-dire que, du fait des normes techniques et sociales qui régissent la conception, beaucoup d'écrans se ressemblent. Rappelons qu'un « bon design » passe, dans les discours professionnels, pour un design qui parle à l'expérience de l'utilisateur, c'est-à-dire qu'il connaît. Apple, sur son site à destination des développeurs,

383. Dès le **Chapitre 1**, nous évoquons le fait que les détournements d'usage, qui pourraient être considérés comme des entorses au « digipulateur modèle », ne comptent pas pour la machine.

Conclusion

met ainsi en garde contre des procédés techniques et sémiotiques qui seraient « trop » innovants et qui risqueraient de déconcerter les usagers. Nous avons tout de même mobilisé des applications plus inédites en vue de mettre ces interfaces en perspective d'autres productions. Cet élargissement ponctuel de corpus a attesté de cette stabilité dans le design des applications. D'autre part, les entretiens ont assez vite manifesté des signes de redondance. Si les profils étaient diversifiés en âge, en formation et en termes d'usages des applications et de l'écran en général, des répétitions sont rapidement apparues au fil des discussions et ont été confirmées par les analyses. Enfin, les entretiens avec des concepteurs avaient dès le début pour objectif de venir en complément de l'analyse de la documentation fournie par les constructeurs de logiciels, les *guidelines* et les guides de bonnes pratiques. Ils visaient surtout à mettre au jour les imaginaires, les façons de faire, et à apporter des précisions d'un point de vue documentaire. C'est pourquoi nous n'avons pas souhaité en mener davantage.

En outre, nous nous sommes attachée à partir de ces corpus et à y revenir sans cesse tout au fil de la thèse. **On pourrait dire qu'une discipline du retour aux corpus caractérise ce travail.** Ces retours continus n'étaient pas prévus au sens où les interrogations initiales semblaient destinées à recevoir des réponses plus théoriques sur le fonctionnement des dispositifs. Cependant, au fil de la recherche, le terrain a pris une part prépondérante. Pour le dire autrement, alors que la perspective était plus sémiotique au début de la thèse, elle est devenue plus appliquée au cours de l'analyse et de l'écriture. Accorder un soin particulier à partir des productions effectives et des mises en mots par les usagers est devenu nécessaire lors de nos avancées, et nous avons souhaité rendre cette nécessité palpable à travers la valorisation de ces corpus en annexe, mais surtout lors de la rédaction. C'est pourquoi une grande majorité des documents et entretiens analysés sont présents en corps du texte et que peu sont rejetés dans les marges, c'est-à-dire en note de bas de page ou en annexe uniquement.

Pourquoi accorder un tel soin à ce qui se fait et ce qui se dit effectivement ? C'est que, appliquer de façon quasi systématique la théorie de la *Critique de la trivialité*, permet de ne pas tomber dans les écueils d'une analyse sémiotique du « trop proche ». L'objectif est de dépasser les premières impressions naturalisées par le chercheur lui-même, les perceptions fugitives de lecture du monde portées spontanément sur les choses. Prise dans la culture que nous étudions, nous avons nous-mêmes incorporé ces gestes, et nous avons dû nous défaire de nos croyances et conceptions. Cette difficulté à opérer le « décentrement » est intensifiée par le fait que l'outil est dans la poche. En terrain trop connu, l'observation est presque déjà dans l'interprétation. Les signifiés du numérique, tels que la « fluidité », la « liquidité », l'« euphorie » mettent, par exemple, en évidence ce point aveugle : ce sont des termes spécialisés dont il est délicat de se départir. Difficiles à concevoir et à expliquer, ils montrent les limites d'une lecture exclusivement sémiotique de ces objets. Pour s'arracher aux préjugés, aux imaginaires et aux représentations, ainsi qu'à sa propre subjectivité, la prise en compte méthodique des discours était nécessaire.

Enfin, l'enquête auprès des usagers en particulier a été réalisée avec une éthique du *care* (Molinier *et al.*, 2019). Nous nous sommes attachée à mettre en place un cadre propice à laisser

parler les utilisateurs dans une approche soucieuse de ce qui se dit par les mots. Du point de vue du déroulement de l'enquête, nous avons, autant que possible, donné la parole aux utilisateurs, en essayant d'être à l'écoute, de nous laisser davantage orienter par leurs réponses et les imprévus, et de relancer à partir de leurs propos, plutôt que de suivre un guide très structuré. Puisque nous ne les avons pas menés au début de la recherche (mais en 2021), il était primordial de leur octroyer la possibilité de s'exprimer afin d'ouvrir la réflexion et d'éviter de chercher à confirmer nos intuitions. Du point de vue de l'analyse, nous sommes revenue plusieurs fois sur des citations pour les explorer et les commenter sous plusieurs angles. C'est pourquoi certains extraits apparaissent à de multiples reprises : il s'est agi de faire émerger des représentations, des préconceptions, des imaginaires comme des façons de faire. Nous avons essayé de les investiguer sous toutes les coutures.

L'objet, la méthode et la critique de l'écriture comme apports épistémologiques

Nous avons mis en évidence, dans le premier point de cette conclusion, les principaux résultats de cette recherche doctorale. Posons à présent les apports épistémologiques de ce travail. Nous en formulons trois qui ressortent de façon transverse et qui semblent apporter des éléments intéressants à l'égard des SIC et des recherches contemporaines de la discipline.

La construction de notre sujet nous paraît être un premier apport épistémologique. **En élevant les gestes de manipulation des interfaces tactiles au statut d'objet de recherche et en les désignant par des notions et des concepts tels que la digipulation et les « petits gestes », nous proposons une voie au sein des SIC.** Cette démarche, nous l'avons dit, s'inscrit à la croisée d'autres recherches, notamment en anthropologie du corps et dans les différentes approches matérielles et anthropologiques de la communication. Toutefois, jusqu'alors, aucune n'avait défini ces gestes et ne les avait envisagés comme prisme à travers lequel considérer les pratiques et les usages, dans un sens large, des dispositifs numériques. Non seulement nous avons tenu à poser finement ces concepts, en montrant qu'il y avait une béance dans les approches contemporaines de l'écran, des usages et des médiations, mais nous avons tenu à ne jamais sortir de cette étude des « petits gestes ». Nous avons proposé de regarder l'ensemble des échelles à travers le prisme de ces micros-objets, et nous avons essayé de ne pas nous écarter de cette voie.

Ce geste épistémologique nous a menée, dès le premier chapitre, à formuler un éloge du minuscule et une théorie de l'objet. D'un côté, le minuscule permet une modélisation de la communication et des dispositifs numérique, tout en favorisant des moments de « saisie intuitive » des phénomènes (Paillé et Mucchielli, 2012 : 13). D'un autre côté, cette catégorie d'objets comporte un ensemble de formes qui sont gestuelles, sémiotiques, algorithmiques, et, finalement, de la culture dans son ensemble. C'est ce qui nous a permis d'affirmer qu'ils sont un « composite » (Le Marec, 2003) de technique, de pratiques gestuelles, sociales, économiques et discursives.

Deuxièmement, nous avons alterné, au fil de la recherche, entre des ressources iconographiques très diverses de planches constituées en annexe, la description de situations d'usage ou encore des citations de discours pluriels. Ces ressources relèvent d'un même geste de constitution de corpus

Conclusion

larges qui cherche à mettre en avant les représentations qui travaillent ces productions et leurs logiques culturelles et sociales. Cette méthodologique multidimensionnelle nous paraît également constituer un apport. La fresque construite en propos introductif, à la manière de l'Atlas d'Aby Warburg, cristallise alors cette méthodologie. **Alors que l'objectif de cette composition était originairement de donner à voir et à sentir l'anthropologisation de la technique, elle peut servir de modèle pour la compréhension de la circulation sociale de nos objets et pour la façon dont nous les avons analysés.** La poésie et l'esthétique propre à la forme de l'œuvre d'Aby Warburg sont d'abord propices à produire de la connaissance :

Forme visuelle du savoir ou forme savante du voir, l'atlas bouleverse tous ces cadres d'intelligibilité. Il introduit une impureté fondamentale — mais aussi une exubérance, une remarquable fécondité — que ces modèles avaient été conçus pour conjurer. Contre toute impureté épistémique, l'atlas introduit dans le savoir la dimension sensible, le divers, le caractère lacunaire de chaque image. Contre toute pureté esthétique, il introduit le multiple, le divers, l'hybridité de tout montage (Didi-Huberman, *op. cit.*).

La juxtaposition de documents hétérogènes et aux sources diverses a effectivement permis de faire émerger des relations entre les objets et de rendre sensibles les enjeux de ces circulations. Il ne s'agit pas que de restituer le travail de corpus, mais bien de le permettre. Ainsi, la forme de l'atlas modélise la méthodologie que nous avons employée. Tout au long de la thèse, nous nous sommes appuyée sur des captures d'écran, des publicités pour applications, visibles dans l'espace public ou numérique, des productions discursives et iconographiques des professionnels, comme des usages réels, et avons tenté de les mettre en perspective afin de faire surgir des liens entre les objets. Certaines planches d'images disponibles en annexe recroisent, de façon thématique, ces objets et sont comme des extraits d'un atlas général de la thèse.

En outre, la forme de l'atlas est propice à faire ressortir le minuscule. Choisie initialement pour sa capacité à montrer des spectacles ordinaires et spontanés de la technique — des panoplies de cas, en contexte, ancrant immédiatement la dimension humaine du numérique et la dimension phénoménale de la digipulation — elle permet, en outre, de faire ressortir l'objectivation possible de l'« infra-ordinaire » (Souchier, 2012b). La juxtaposition des éléments très différents des corpus que nous avons composés offre, de façon saisissante, d'observer la récurrence d'une même forme au sein de différentes sphères de la vie sociale. Elle permet la saisie, par impression fugitive ou violente, de formes insaisissables, en apparence, au sens ou à la conscience. En mettant côte à côte ces coupes du réel tirées d'univers distincts, cette forme de l'atlas permet de faire ressortir ce que l'expérience ordinaire a enfoui, par habitude ou inattention.

L'atlas pourrait, finalement s'apparenter à une démarche de recherche/création. Il permet d'investiguer la réalité, sous un prisme renouvelé, en mettant côte à côte des objets apparemment très différents, mais appartenant tous aux mêmes réalités et participant d'un phénomène global d'incorporation, par le social, de productions industrielles.

Enfin, nous avons proposé une critique de la notion d'écriture, telle que la pense la théorie des écrits d'écran. Nous avons montré que la digipulation, sur un plan technique, est une écriture,

tandis que sur un plan phénoménologique, c'est autre chose. Si ce troisième apport fait l'objet d'un développement dans le dernier chapitre, il traverse plusieurs parties du travail de recherche, comme l'épistémologie que nous avons convoquée le fait déjà avant lui. Nous avons montré, dès le Chapitre 3, que le schème fondamental de l'écran est le point et le trait. Ce constat remet en cause, en lui-même, la notion d'écriture, en ce qu'il insiste sur le caractère inédit de ce geste scriptural. Puis, nous avons observé dans le Chapitre 5 que la digipulation renverse le rapport traditionnel que l'on peut avoir à l'écriture en ce que c'est un outil scripto-gestuel qui repose sur la transformation d'un geste en « équivalent écriture ». Ces deux premiers points instaurent déjà une distance avec la définition du concept, quand bien même l'anthropologie de l'écriture l'a, depuis longtemps, fait sortir du logocentrisme. Enfin, nous avons vu dans le Chapitre 9 que, non seulement ses enjeux du point de vue de la mémoire l'écartent encore du concept, mais qu'en plus, d'un point de vue phénoménologique, ce ne peut pas être de l'écriture. Il y a en effet une multitude d'énonciateurs qui s'expriment via un outil qui distingue le support de sa restitution (comme l'a montré Emmanuël Souchier).

Soulignons par ailleurs que notre formation scientifique s'est déroulée au CELSA, et plus particulièrement au GRIPIC. Or, c'est dans ces lieux que s'est en grande partie constituée la théorie des écrits d'écran, avec les travaux d'Emmanuël Souchier, d'Yves Jeanneret, d'Étienne Candel, de Gustavo Gomez-Mejia ou encore de Valérie Jeanne-Perrier. Le fait que nous ayons réalisé notre recherche doctorale dans ces cadres n'est pas sans incidence sur la manière même dont nous avons considéré notre objet : « Par cette inscription disciplinaire, nous acceptons et nous souscrivons à un regard nécessairement restreint et situé » (Bigot, 2018 : 19). En d'autres termes, notre regard a été nourri par la théorie des écrits d'écran et c'est comme écriture que nous avons toujours envisagé les « petits gestes ». S'écarter de la notion pour la déconstruire demande une forme d'arrachement à ce que notre regard de chercheur avait, d'emblée, naturalisé.

Tout cela nous conduit à faire la critique du concept d'écriture et à revoir notre approche scripto-centrée du phénomène. Nous sommes face à un terme qui ne permet pas de caractériser l'activité. Toutefois, les variantes que nous avons proposées ne suffisent pas non plus : on ne peut se contenter de parler d'« enregistrement » ou d'« outil d'édition », et certainement pas de « trituration ». À terme, parler de « digipulation » risquera également de devenir couvrant. La digipulation force, en somme, à repenser les tours et les contours de l'écriture elle-même. Si cette dernière est un concept heureux pour comprendre le fonctionnement des interfaces et des machines, elle place l'être humain face à une activité fondamentalement inédite que l'esprit peine à cerner.

Perspectives et approfondissements proposés par le chapitre 12

Puisque nous avons tenté de faire ressortir du chemin parcouru les apports substantiels et épistémologiques de cette recherche, formalisons, pour terminer, les différents sentiers qu'elle a ouverts. Si elle a fourni un certain nombre de réponses aux questions posées, elle en a également

Conclusion

posé de nouvelles qu'il serait pertinent de poursuivre. Nous les avons, pour les trois premières, esquissées dans le Chapitre 12. Revenons dessus brièvement. La première concerne ce qu'on pourrait nommer les « homoncules » du design, la seconde touche à l'opération de « penser avec doigts », la troisième enfin s'intéresse à l'écologie de l'esprit en milieu numérique. La dernière constitue plutôt des pistes pour un programme de recherche à poursuivre.

Nous avons montré que les interfaces engagent des processus de ventriloquisation particuliers où l'utilisateur tend à être réduit à répéter, telle une marionnette, les discours et les pensées des concepteurs et des constructeurs de logiciels. Cette façon de neutraliser la subjectivité de l'utilisateur, de le réduire à un corps dans ses aspects matériels, à porter sa voix et à le faire agir, n'est pas sans rappeler l'« erreur de *l'homunculus* » telle que la définit Alfred Schütz. **De là, un premier champ de question se dessine autour de ce qu'on pourrait nommer les « homoncules du design ».** Selon Schütz, la sociologie a commis l'erreur de considérer l'être humain comme un « homoncule » au sens où « le scientifique prend pour du bon argent ce qu'il définit comme une donnée, et ceci indépendamment des croyances partagées par n'importe quel groupe dans le monde de la vie quotidienne » (Schütz, 1987 : 49, cité par Friedrich, 2001 : 109). En d'autres termes, il reproche à la sociologie de ne pas avoir cherché à saisir la complexité de la détermination des actions humaines et de les avoir réduites aux données obtenues dans le cadre d'un problème posé. De la même façon, les manières de procéder du design, tout comme les outils permettant de formaliser les résultats obtenus (à l'instar des *personas*), tendent à réduire les usagers à des homoncules sans intériorité, sans volonté propre, sans encyclopédie perceptive, et indépendamment de la diversité des situations.

Si le retravail de la notion de « ventriloquie » de François Cooren a mis en évidence cette question, celle-ci était déjà esquissée dans les parties précédentes. Plus spécifiquement, dans le Chapitre 7, nous avons montré comment les usagers et leurs corps sont réduits à des moyennes et comment les outils du design, tels que ceux de *eye-tracking* ou les expérimentations de type *A/B test*, sont utilisés pour fabriquer, à partir de cas particuliers, des vérités générales. Plusieurs questions se dessinent. Interroger en quoi les manières de faire les interfaces s'appuient sur des homoncules demande d'interroger plus finement les représentations de l'utilisateur dans les discours du design, et dans quelle mesure ces manières de faire sont généralisées. C'est que, ces outils sont opératoires : nous l'avons vu, ils sont susceptibles de produire des utilisateurs réduits à des « petits bonshommes » simplifiés et marionnetisés.

Nous avons, ensuite, affirmé que les dispositifs numériques tactiles engagent un rapport particulier aux objets qui est de l'ordre du mystère. Alors que les usagers ont tourné, dans leurs entretiens, autour de l'idée qu'ils en arrivaient à « penser avec leurs doigts », l'anthropologie, depuis les travaux de Marcel Mauss à partir de ceux de Maurice Halbwachs, avait déjà mis en évidence que l'individu pense avec ses mains. **Ce constat que la cognition se distribue dans les parties du corps demande alors à être creusé.** Nous avons déplacé le questionnement en allant du côté de la distribution des actions dans les objets, les acteurs et les environnements. Toutefois, cette question

n'est pas résolue et elle ouvre au contraire un champ épistémologique à l'articulation de l'anthropologie de la communication, de l'anthropologie de la culture matérielle et de la cognition.

Comment expliquer que l'individu pense avec les doigts et quelle méthodologie mettre en place pour explorer plus finement ce phénomène ? L'incorporation de la technique et la distribution de la pensée dans les objets doivent être davantage explorées. Il s'agirait, d'une part, de développer des méthodologies expérimentales qui permettraient, par le langage, de comprendre ces phénomènes, d'autre part, il faudrait ouvrir à d'autres situations proches de celle de la digipulation pour comprendre comment cela a lieu. Par exemple, le contexte des jeux vidéo pourrait être pertinent.

Nous avons, en outre, conclu par la mobilisation de la thèse de l'écologie de l'esprit de Gregory Basteson, ce qui nous a conduite à utiliser le modèle cybernétique pour expliquer les rapports entre l'individu et le milieu numérique, et plus précisément l'écran. **Le système formé par l'utilisateur/l'interface/les concepteurs et les boucles de rétroaction entre des usagers qui apprennent des changements des écrans et des interfaces adaptées aux changements des usagers ouvrent de nouvelles perspectives.** S'il est certain que les concepteurs ont perçu les ajustements des utilisateurs aux écrans et cherchent à tirer parti de ces modalités d'apprentissage d'une part et que, d'autre part, la relation au sein de système est inégalitaire, nous n'avons pas apporté d'éléments plus fins à la compréhension de cette situation.

Dans quelle mesure le corps et la cognition se reconfigurent-ils face aux interfaces ? Jusqu'où cette reconfiguration est-elle possible ? Comment se déroule-t-elle dans les pratiques ? Et quels sont les usages qu'en font les concepteurs et constructeurs de dispositifs numériques ? Comment éviter le vocabulaire métaphorique de la robotisation et de la machinisation de l'humain par ses dispositifs ? Si les sciences cognitives se sont portées sur ces questions depuis longtemps, il semble que les SIC aujourd'hui soient capables de s'en emparer. Il s'agit de s'intéresser à des phénomènes de médiation et de remédiation, situés dans des environnements qui sont avant tout communicationnels, inscrits dans les rapports entre l'être humain et les mondes technologiques et marchands.

Enfin, nous n'avons fait qu'entrouvrir la question du minuscule en communication. **Nous souhaitons, désormais, nous engager plus loin dans l'interrogation de phénomènes caractérisés par une taille réduite, presque insensibles et impalpables, mais aux effets communicationnels immenses.** De ce point de vue, quantité de petites situations s'offriraient à l'étude. De la même façon que nous avons tenté de saisir ce qu'il se passe lorsque l'utilisateur effleure un écran, il nous semble pertinent de regarder des phénomènes aussi anodins que peuvent le paraître le coup d'œil ou le premier regard, la prise en main d'un livre ou d'un objet, la découverte d'un lieu, un motif figuratif...³⁸⁴ Ces objets dépassent justement les contours d'objets concrets pour condenser, en un minuscule moment de basculement, des microphénomènes hybrides. Ces

384. Ou encore, par exemple, les affichettes de voisinage telles que les étudie Mathilde Vassor dans le cadre de sa recherche doctorale.

Conclusion

derniers engagent pleinement le corps, sont préparés par des effets d'attente et se caractérisent par des opérativités possiblement massives.

Pour les étudier, partir de notre méthodologie multidimensionnelle serait, semble-t-il, un point de départ intéressant. Nous avons expérimenté qu'il était heuristique de partir d'un objet très resserré afin de déplacer le regard, ou plutôt, pour l'affiner. Pour sortir de la myopie avec laquelle nous considérons habituellement les contextes et les situations, nous proposons de multiplier les perceptives sur une même petite forme ou un même minuscule phénomène, fugace, imperceptible, qui échappe aux épistémologies traditionnelles. Ces objets ne comptent pas en tant qu'objets, mais pour la possibilité qu'ils offrent de réinscrire les analyses dans la succession des contextes qu'ils traversent. Nous n'avons, de ce point de vue, pas terminé avec l'exploration de nos « petites cuillères » (Perec, 1989).

Bibliographie

Cette bibliographie suit la norme ISO 690 moins les ISBN et les DOI.

Tous les articles [En ligne] ont été consultés le 24/01/2023.

- A -

ABITEBOUL, Serge et DOWEK, Gilles, 2017. *Le temps des algorithmes*. Paris : Éditions le Pommier. Essai.

AGAMBEN, Giorgio, 2014. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris : Payot & Rivages.

AÏM, Olivier, 2020. *Les théories de la surveillance : du panoptique aux Surveillance Studies*. Malakoff : Armand Colin. Collection U.

ALLARD, Laurence, 2021. Black Mirror (S03E01) ou de l'imperfectionnisme moral à l'écran. Quelles voies pour une vie bonne et connectée ? *TV/Series* [En ligne], 19 | 2021, mis en ligne le 6 mai 2021.

Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/tvseries/5440>.

ALLOING, Camille et PIERRE, Julien, 2017. *Le web affectif : une économie numérique des émotions*. Bry-sur-Marne : INA. Études & controverses.

ALLOING, Camille et PIERRE, Julien, 2020. Le tournant affectif des recherches en communication numérique. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*. 22 mai 2020. N° 28, pp. 1-17.

AMATO, Étienne-Armand et WEISSBERG, Jean-Louis, 2003. Le Corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité. *Anomalie Digital Art : Interfaces*, n° 3. Clermont-Ferrand, Un, deux...Quatre Éditions, pp.40-51.

AMATO, Étienne-Armand et PERÉNY Étienne, 2012a. La double traversée des écrans : proxémie des dispositifs et enchâssements médiatiques ». *MEI - Médiation et information*, n° 34, pp. 67-76.

AMATO, Étienne-Armand et PERÉNY, Étienne, 2012b. Interaction et interactivité. De l'iconique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes. *Interfaces Numériques*. Vol.° 1, Lavoisier, pp. 19-34.

AMATO, Étienne-Armand et PERÉNY, Étienne, 2018. Présentation. *Interfaces numériques*. 4 juillet 2018. Vol. 7, n° 1, pp. 1-19.

ARCHAMBAULT de BEAUNE, Sophie, 2022. *Préhistoire intime : vivre dans la peau des Homo sapiens*. Paris : Gallimard. Folio, 316.

AURAY, Nicolas, 1999. *L'émergence du civisme dans une collectivité technique*. In : JULIEN, Marie-Pierre et WARNIER, Jean-Pierre (éd.). *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet*. Paris : L'Harmattan, pp.55-71.

- B -

BACHELARD, Gaston, 2011 [1938]. *La formation de l'esprit scientifique*, Paris, Vrin.

BACHELARD, Gaston, 2020 [1957]. *La poétique de l'espace*. Éd. critique. Paris : PUF. Quadrige.

Bibliographie

- BACHIMONT, Bruno, 2000. Intelligence artificielle et écriture dynamique : de la raison graphique à la raison computationnelle. In : FABBRI, Paolo et PETTITO, Jean (dir.). *Au nom du sens. Autour de l'œuvre d'Umberto Eco*. Paris : Grasset.
- BACHIMONT, Bruno, 2010. *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*. Paris : Belles lettres. Encre marine.
- BADIR, Sémir. La hiérarchie sémiotique. [En ligne].
Disponible à l'adresse : <http://www.signosemio.com/hjelmslev/hierarchie-semiotique.asp>.
- BADIR, Sémir, DONDERO, Maria Giulia et PROVENZANO, François, 2019. *Les discours syncrétiques : poésie visuelle, bande dessinée, graffitis*. Liège (Belgique) : Presses universitaires de Liège. Collection Clinamen, 7.
- BALANDIER, Georges, 1986. Un regard sur la société de communication. *Actes du colloque du CNCA*. Centre Georges Pompidou. Paris.
- BARDIN, Christophe, 2007. Annette BÉGUIN-VERBRUGGE, Images en texte, image du texte. Dispositifs graphiques et communication écrite. *Questions de communication* [En ligne]. 1er juillet 2007. N° 11.
Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7399>
- BARTHES, Roland, 1991 [1973]. *Le plaisir du texte*. Paris : Seuil. Tel quel.
- BARTHES, Roland, 2014 [1953]. *Le degré zéro de l'écriture suivi de Nouveaux essais critiques*. Paris : Points. Points, 35.
- BARTHES, Roland, 2010 [1957]. *Mythologies*. Paris : Seuil.
- BATESON, GREGORY, 2008 [1977]. *Vers une écologie de l'esprit 1*. Paris : Seuil. Point Essai.
- BAUDRILLARD, Jean, 1981. *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée. Débats.
- BAUMAN, Zygmunt, 2013. *La vie liquide*. Paris : Pluriel.
- BÉGUIN-VERBRUGGE, Annette, 2001. Le corps dans les lectures à l'écran. *Spirale - Revue de recherches en éducation*. Vol. 28, n° 1, pp. 145-162.
- BÉGUIN-VERBRUGGE, Annette, 2006. *Images en texte/Images du texte. Dispositifs graphiques et communication écrite*, Lille : Presses Universitaires du Septentrion.
- BÉLISLE, Claire, 2011. *Lire dans un monde numérique : état de l'art*. Villeurbanne : Presses de l'ENSIB. Papiers.
- BERGER, Peter et LUCKMANN, Thomas, 2012. *La construction sociale de la réalité*. Nouvelle éd. Paris : Armand Colin. Bibliothèque des classiques.
- BERGSON, Henri, 2013 [1970]. *Essai sur les données immédiates de la conscience*. 10e éd. Paris : PUF. Quadrige.
- BERTRAND, Gwenaëlle, 2016. *Le design critique et les nouveaux enjeux de conception : un territoire historico-géopolitique de 1960 à nos jours* [En ligne]. Thèse de doctorat en design. Université de Strasbourg.
Disponible à l'adresse : <https://theses.hal.science/tel-01599267>.
- BEUST, Pierre, COZIEN, Roger, MAUGER, Serge et HAGLON, Dominique, 2012. Instrumenter la mémoire interprétative. Journées de Rochebrune (Rencontres interdisciplinaires sur les systèmes complexes naturels et artificiels) « Autonomie, mémoire et co-évolution ».
- de BIASI, Pierre-Marc, 2018. *Le troisième cerveau, petite phénoménologie du smartphone*. Paris : CNRS Éditions.

- BLANCHARD, Gérard, 1992. Nœuds & esperluettes, *Communication & langages*, Vol. 92, pp. 85-101.
- BOLKA-TABARY, Laure, 2007. *Éléments pour une analyse sémiopragmatique du transfert multisupport de l'image télévisuelle. Le cas des images de la télé-réalité sur Internet et dans la presse magazine* [En ligne]. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication. Université Charles de Gaulle - Lille III.
Disponible à l'adresse : <https://theses.hal.science/tel-00948687>.
- BOLKA-TABARY, Laure, 2010. Fabienne MARTIN-JUCHAT, Le corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux. *Études de communication. Langages, information, médiations*. 1er juin 2010. N° 34, pp. 205-206.
- BOLTER, Jay David et GRUSIN, Richard, 2003. *Remediation: understanding new media*. 6. Nachdr. Cambridge, Mass. MIT Press.
- BONACCORSI, Julia, 2011. Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages. FRAU-MEIGS, Divina, 2011, Presses de la Sorbonne nouvelle, Paris, 138 p. et WATCHING TV CULMANN, Olivier, 2011, Textuel, Paris, 144 p. *Communication & langages*. Vol. 170, n° 4, pp. 122-123.
- BONACCORSI, Julia, 2012. *Fantasmagories de l'écran : Pour une approche visuelle de la textualité numérique* [En ligne]. Habilitation à Diriger des Recherches en Sciences de l'information et de la communication, communication, GRIPIC/Celsa Paris-Sorbonne.
Disponible à l'adresse : <https://hal.science/tel-01322308>.
- BONACCORSI, Julia, 2021. Fantasmagories de l'écran. Nouvelles scènes de lecture, 1980-2012. *Questions de communication*. 1er juin 2021. N° 39, pp. 435-457.
- BONENFANT, Maude, 2014. Le même numérique : étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*. 31 décembre 2014. N° 12, pp. 27-42.
- BONICCO, Céline, 2007. Goffman et l'ordre de l'interaction : un exemple de sociologie compréhensive. *Philonsorbonne*. 15 novembre 2007. N° 1, pp. 31-48.
- BORNET, Corinne et BRANGIER, Éric, 2013. La méthode des personas : principes, intérêts et limites. *Bulletin de psychologie* [En ligne]. 2013/2. Numéro 524, n° 2, pp. 115-134.
Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-bulletin-de-psychologie-2013-2-page-115.htm>.
- BORREL, Pascale, 2018. Gestes de surface : Touching Reality de Thomas Hirschhorn et What Shall We Do Next? de Julien Prévieux. *Interfaces. Image Texte Language* [En ligne]. 21 décembre 2018. N° 40, pp. 55-65.
Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/interfaces/601>.
- BOUCHARDON, Serge, 2011. Des figures de manipulation dans la création numérique. *Protée*. 2011. Vol. 39, n° 1, pp. 37-46.
- BOUCHARDON, Serge, 2012. Manipulation de médias à l'écran et construction du sens, *MEI - Médiation et Information*, n° 34, 1er janvier 2012, pp. 79-91.
- BOUGNOUX, Daniel, 2006. *Introduction aux sciences de la communication*. Nouv. éd. Paris : Éd. La Découverte. Repères, 245.
- BOUGNOUX, Daniel, 2015. Langage et communication. *Hermès, La Revue*. 2015. Vol. 71, n° 1, pp. 193-200.
- BOUGNOUX, Daniel, 2020. Médiologie : concepts, lexique, index [En ligne].
Disponible à l'adresse : <https://www.mediologie.org/mediologie-concepts-lexique-index>.

Bibliographie

BRETON, Philippe, 2002. Que faut-il entendre par discours d'accompagnement des nouvelles technologies ? *Nouveaux Dossiers de l'Audiovisuel*. Mai 2002. N° 103.

BRUN, Jean, 1963. *La Main et l'esprit*. Paris : Presses Universitaires de France, Bibliothèque de Philosophie Contemporaine.

BUÉ, Pascal, 2021. *Architecture et réalité augmentée. Une manière d'écrire l'espace. La pensée visuelle instrumentée*. Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la Communication, Paris 4.
Disponible à l'adresse : <https://theses.hal.science/tel-03181642>.

BUTNARU, Denisa, 2015. La typification en tant que « modèle » expérientiel. *Sociétés*. 2015. Vol. 128, n° 2, pp. 105-114.

- C -

CACCAMO, Emmanuelle et CATOIR-BRISSON, Marie-Julie, 2018. Métamorphoses des écrans : Invisibilisations. *Interfaces numériques* [En ligne]. 7 mai 2018. Vol. 5, n° 2.
Disponible à l'adresse : <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3008>

CANDEL, Étienne, 2007. *Autoriser une pratique, légitimer une écriture, composer une culture : les conditions de possibilité d'une critique littéraire participative sur Internet : étude éditoriale de six sites amateurs* [En ligne]. Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Paris 4.
Disponible à l'adresse : <https://www.theses.fr/2007PA040250>

CANDEL, Etienne, 2009. « Un jeu rejoué » : propositions méthodologiques pour l'étude des dispositifs d'interaction sur Internet. *Journées d'étude TIC - Information et stratégies* [En ligne]. 5 mai 2009.
Disponible à l'adresse : <https://shs.hal.science/halshs-01704744>

CANDEL, Etienne, 2015. *Textualiser les interfaces. Épistémologie et opérativité d'une requalification*. Dossier pour l'habilitation à diriger des recherches en Sciences de l'information et de la communication. Paris, GRIPIC/Celsa Paris-Sorbonne.

CANDEL, Étienne, 2017. L'édition du texte informatisé, une pratique de lecture, in : VIAL, Stéphane et CATOIR-BRISSON, Marie-Julie (dir.), *Design et innovation dans la chaîne du livre. Écrire, éditer, lire à l'ère numérique*. Paris : PUF.

CANDEL, Étienne, 2020. Les nouveaux outils du pouvoir : tours et atours technologiques de l'autorité. *Quaderni*. N° 99-100, pp. 137-150.

CANDEL, Étienne et GOMEZ-MEJIA, Gustavo, 2010. Écrire l'auteur : La pratique éditoriale comme construction socioculturelle de la littérarité des textes sur le Web. *L'auteur en réseau, les réseaux de l'auteur, du livre à l'Internet*. Juillet 2010. Saint-Cloud, France, pp. 49-72.

CANDEL, Étienne, JEANNE-PERRIER, Valérie et SOUCHIER, Emmanuël, 2012. Petites formes, grands desseins : d'une grammaire des énoncés éditoriaux à la standardisation des écritures. in : DAVALLON Jean (dir.), *L'économie des écritures sur le web*, Paris, Hermès, Lavoisier, pp. 135-165.

CANDEL, Étienne et GOMEZ-MEJIA, Gustavo, 2013. Signes passeurs et signes du web : le bouton like, ou les ressorts d'un clic. In : Christine Barats (dir.), *Manuel d'analyse du Web en sciences humaines et sociales*. Armand Colin, pp. 141-146.

CANDEL, Étienne et GOMEZ-MEJIA, Gustavo, 2016. Le bouton like : poétique du clic, vertige des discours. *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours* [En ligne]. 24 juillet 2016. N° 42.
Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/semen/10623>

CARDON, Dominique, 2008. Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0. *Réseaux*. Vol. 152, n° 6, pp. 93-137.

- CARDON, Dominique, 2019. *Culture numérique*. Paris : SciencesPo les presses. Les petites humanités.
- CARDON, Dominique et CASILLI, Antonio, 2015. *Qu'est-ce que le Digital Labor ?* Bry-sur-Marne, Paris : INA, coll. « Études et controverses ».
- CATELLIN, Sylvie, 2016. Digital ou numérique ? Il s'en est fallu d'un doigt. *Études digitales*, n°1, Paris : Classiques Garnier, pp. 259-259.
- CATOIR-BRISSON, Marie-Julie et VERSEL, Martine, 2018. Présentation. *Interfaces numériques*. 27 avril 2018. Vol. 5, n° 1, pp. 9-20.
- CAVALLARI, Peppe, 2017. Les gestes dans l'environnement numérique : la ponctuation des affects. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne]. N° 11. 1er août 2017. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/rfsic/2882?lang=en>.
- de CERTEAU Michel, 1980. *L'invention du quotidien, Arts de Faire*, volume 1. Paris : UGE, collection 10/18.
- CHANDELIER, Julien, 2021. Cybernétique et Société : information, pouvoir, agir collectif. *Éthique publique*. *Revue internationale d'éthique sociétale et gouvernementale* [En ligne]. 31 décembre 2021. Vol. 23, n° 2. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/ethiquepublique/6533?lang=fr>.
- CHASSERAY-PERALDI, Pauline et JEANNERET, Yves, 2019. Partout et nulle part : Le corps in absentia des dispositifs épiphoniques. In : GALINON-MELENEC, Béatrice (éd.), *L'Homme-trace : Des traces du corps au corps-trace*. Paris : CNRS Éditions, pp. 49-68.
- CHRISTIN, Anne-Marie, 2009. *L'image écrite ou La déraison graphique*. Nouvelle éd. augmentée. Paris : Flammarion. Champs, 625.
- CITTON, Yves, 2012. *Gestes d'humanités : anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*. Paris : Armand Colin. Le temps des idées.
- CITTON, Yves, 2014. *L'économie de l'attention : nouvel horizon du capitalisme ?* Paris : La Découverte.
- CITTON, Yves, 2017. *Médiarchie*. Paris. Éd. Le Seuil. La couleur des idées.
- CLÉACH, Olivier, 2015. Dominique Cardon, Antonio A. Casilli, Qu'est-ce que le digital labor ? *Lectures* [En ligne]. 26 novembre 2015. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/lectures/19584>.
- COLLOMB, Cléo, 2016. *Un concept technologique de trace numérique*. Thèse de doctorat. Compiègne: Université de Technologie de Compiègne et Bruxelles: Université Libre de Bruxelles.
- COLLOMB, Cléo, GALLIGO, Igor et PAIS, Filipe, 2016. Les algorithmes du désir : enquête sur le design libidinal de Tinder. *Sciences du Design*. 2016. Vol. 4, n 2, pp. 117-123.
- COMPAGNON, Antoine, 1998. *Le démon de la théorie : littérature et sens commun*. Paris : Seuil. La couleur des idées.
- COOREN, François, 2010. Ventriloquie, performativité et communication. Ou comment fait-on parler les choses. *Réseaux*. Vol. 163, n° 5, pp. 33-54.
- COOREN, François et MARTINE, Thomas, 2016. Matérialité, communication et organisation : La vidéo-filature d'une idée. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne]. 1er septembre 2016. N° 9. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/rfsic/2065>.
- CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques et VIGARELLO, Georges, 2011. *Histoire du corps*. Paris : Éd. Points. Points, H449.

Bibliographie

- CORMERAIS, Franck, et ATHANASE GILBERT, Jacques (dir.). 2016. Digital versus numérique. *Le texte à venir. Études digitales*, n°1, Paris : Classiques Garnier.
- COSNIER, Jacques. 1994. *Psychologie des émotions et des sentiments*. Paris : Retz.
- COTTE, Dominique, 2004. Écrits de réseaux, écrits en strates. Sens, technique, logique. *Hermès, La Revue*. Vol. 39, n° 2, pp. 109-115.
- COTTE, Dominique, 2017. Économies scripturaires, formes documentaires et autorité. Réflexions et esquisse d'analyse des architextes de la « science ouverte ». *Communication & langages*. Vol. 192, n 2, pp. 117-129.
- CRAIPEAU, Sylvie, DUBEY, Gérard et KOSTER, Raphaël, 2008. Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu. *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*. 5 octobre 2008. N° 67, pp. 85-92.
- CROZAT, Stéphane. La thèse TAC ou « l'école de Compiègne » [En ligne]. Disponible à l'adresse : <http://aswemay.fr/res/these-tac.pdf>.
- CROZAT, Stéphane, BACHIMONT, Bruno, CAILLEAU, Isabelle, BOUCHARDON, Serge et GAILLARD, Ludovic, 2012. Éléments pour une théorie opérationnelle de l'écriture numérique. *Document numérique* [En ligne]. Vol. 14, n° 3, pp. 9-33.
Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-document-numerique-2011-3-page-9.htm>.
- CYRULNIK, Boris, 1997. *L'ensorcellement du monde*. Paris : Odile Jacob. Poche, 67.

- D -

- DAVALLON, Jean, 2004a. Objet concret, objet scientifique, objet de recherche. *Hermès, La Revue*. 2004. Vol. 38, n° 1, pp. 30-37.
- DAVALLON, Jean, 2004b. La médiation, la communication en procès ? *MEI - Médiation et information*. N° 19, pp.37-58.
- DAVALLON, Jean (dir.), 2012. *L'économie des écritures sur le web, vol. 1, Traces d'usage dans un corpus de sites de tourisme*. Paris : Hermès, Lavoisier.
- DAVALLON, Jean, DESPRÉS-LONNET, Marie, JEANNERET, Yves, LE MAREC, Joëlle et SOUCHIER, Emmanuël, 2013. *Lire, écrire, récrire : Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information.
- DE IULIO, Simona et VINTI, Carlo, 2018. Introduction. *Études de communication*. Vol. 51, n° 2, pp. 7-20.
- DELORME, André et FLUCKIGER, Michelangelo (dir.), 2003. *Perception et réalité. Une introduction à la psychologie des perceptions*. Paris : De Boeck Supérieur, « Neurosciences & cognition ».
- DENI, Michela, 2005. Les objets factitifs. In : FONTANILLE, Jacques et ZINNA, Alessandro (éd.). *Les objets au quotidien*. Limoges : Pulim, pp. 81-98.
- DERMANGE, Alizée, 2018. *La communication organisationnelle et le rapport aux textes : Comparaison des discours de deux Bureaux de l'intégration des immigrants à Genève et à Montréal*. Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures et postdoctorales en vue de l'obtention du grade de Maîtrise en Sciences de la communication (M. Sc.).
- DEWANDRE, Nicole, 2016. Digital : parce que le doigt... et le toucher. *Études digitales*. N°1, Paris : Classiques Garnier, pp. 261-262.

- DIDI-HUBERMAN, Georges, 2011. *Atlas ou le gai savoir inquiet. L'œil de l'histoire, 3*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- DOUEIHI, Milad, 2011. *Pour un humanisme numérique*. Paris : Éditions du Seuil. La librairie du XXI^e siècle.
- DOUEIHI, Milad et LOUZEAU, Frédéric, 2017. *Du matérialisme numérique. Travaux de la Chaire des Bernardins : l'humain au défi du numérique*. Paris : Hermann.
- DROUILLAT, Benoît, 2016. *Le design interactif : du web design aux objets connectés*. Paris : Dunod.
- DURAND, Jacques, 2002. Georges Péninou (1926-2001) : L'un des créateurs de la sémiologie publicitaire. *Hermès*. 2002. Vol. n° 32-33, n° 1, pp. 581-588.

- E -

- ECO, Umberto, 1985. *Lector in fabula : ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : Grasset. Figures.
- ECO, Umberto, 2009. *Vertige de la liste*. Paris : Flammarion.
- ECO, Umberto, 2017. *Chroniques d'une société liquide*. Traduit de l'italien par BOUZAHER, Myriem. Paris : Bernard Grasset.
- EIGLIER, Pierre et LANGEARD, Éric, 1987. *Servuction : le marketing des services*. Auckland Bogota Paris : McGraw-Hill. Stratégie management.
- EHRENBERG, Alain, 2000. *La Fatigue d'être soi. Dépression et société*. Odile Jacob.
- ERTZSCHEID, Olivier, 2012. Et si on enseignait vraiment le numérique ? [En ligne]. Le Monde.fr. 3 avril 2012.
Disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/idees/article/2012/04/03/et-si-on-enseignait-vraiment-le-numerique_1679218_3232.html.
- ERTZSCHEID, Olivier, 2015. La poule de la bulle de filtre et l'oeuf de l'éditorialisation algorithmique [En ligne]. *Affordance.info*. 8 juin 2015.
Disponible à l'adresse : <https://affordance.framasoft.org/2015/06/poule-bulle-de-filtre-oeuf-editorialisation-algorithmique/>.
- ERTZSCHEID, Olivier, 2017. *L'appétit des géants : Pouvoir des algorithmes, ambitions des plateformes*. Caen : C&F Éditions.
- ESCANDE-GAUQUIÉ, Pauline et NAINVIN, Bertrand, 2019. *Comprendre la culture numérique*. Malakoff : Dunod.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre, 2016. Les formes dans l'histoire sociale des techniques. In : CARBONE, Mauro, DALMASSO Ana Caterina, BODINI Jacopo (éd.). *Vivre par(mis) les écrans*. Dijon : Les presses du réel. Perceptions, pp. 135-147.
- EUGENI, Ruggero, 2011. Paper to be presented with the title "Media Experiences and practices of analysis. For a critical pragmatics of media ». At the Amsterdam School for Cultural Analysis (ASCA) International Workshop "Practicing Theory" [En ligne]. University of Amsterdam, March 2-4.
Disponible à l'adresse : https://ruggeroegeni.files.wordpress.com/2010/12/asca_a_theory_of_semiotic_experience.pdf

- F -

- FABBRI, Paolo, 2008. *Le tournant sémiotique*. Paris, Lavoisier, Col. Formes et sens. *Actes Sémiotiques*. Vol. 114.
- FAURÉ, Bertrand, 2013. François Cooren, Manière de faire parler. Interaction et ventriloquie. *Sciences de la société*. 1er juillet 2013. N° 88, pp. 183-184.
- FERRARATO, Coline, 2019. *Philosophie prospective du logiciel, une étude simondonienne*. ISTE éditions.
- FERRARIS, Maurizio, 2006. *T'es où ? ontologie du téléphone mobile*. Traduit de l'italien par DAUZAT, Pierre-Emmanuel. Paris : Albin Michel. Bibliothèque, Albin Michel idées.
- FINDELI, Alain, 2015. La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : essai de clarification conceptuelle. *Sciences du Design*. Vol. 1, n° 1, pp. 45-57.
- FLEURIEL, Sébastien, GOUBET, Jean-François, MIERZEJEWSKI, Stéphan, SCHOTTÉ, Manuel et FAURE, Sylvia, 2021. *Ce qu'incorporer veut dire*. Villeneuve-d'Ascq, France : Presses universitaires du Septentrion. Collection Épistémologie des sciences sociales.
- FLICHY, Patrice, 1995. *L'innovation technique : récents développements en sciences sociales, vers une nouvelle théorie de l'innovation*. Paris : La Découverte. Sciences et société.
- FLICHY, Patrice, 2001. *L'imaginaire d'Internet*. Paris : Découverte. Sciences et société.
- FOCILLON, Henri, 1990 [1942]. *Vie des formes*. Paris : PUF Quadrige.
- FONTANILLE, Jacques et ZINNA, Alessandro (dir.), 2005. *Les objets au quotidien*. Limoges : Presses Universitaires de Limoges, coll. Nouveaux Actes Sémiotiques.
- FONTANILLE, Jacques [non daté]. Sémiotique du corps : l'enveloppe et le mouvement [En ligne].
Disponible à l'adresse : https://www.unilim.fr/pages_perso/jacques.fontanille/textes-pdf/Csemiotique_corps1998_2000.pdf.
- FONTANILLE, Jacques, 2003. Sémiotique de l'empreinte [En ligne]. In : VIOLI P. et POZZATO, M.P. *Sense and sensibility*. Milan : ed. Versus.
Disponible à l'adresse : https://www.unilim.fr/pages_perso/jacques.fontanille/textes-pdf/Clempreinte.pdf.
- FONTANILLE, Jacques, 2011. *Corps et sens*. Paris : Presses universitaires de France. Formes sémiotiques.
- FOUCAULT, Michel, 2014. *Histoire de la sexualité. 1 : La volonté de savoir*. Collection tel, 248.
- FRAU-MEIGS, Divina, 2011. *Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, coll. Les fondamentaux de la Sorbonne Nouvelle.
- FRIEDRICH, Janette, 2001. Quelques réflexions sur le caractère énigmatique de l'action. In : *Théories de l'action et éducation* [En ligne]. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur, pp. 93-112. Raisons éducatives.
Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/theories-de-l-action-et-education--9782804136888-p-93.htm>.

- G -

- GALINON-MÉLÉNEC, Béatrice et DULA, Daiana, 2019. Des « traces du corps » au « corps-trace » : Du dedans au dehors et vice et versa. In : GALINON-MELENEC, Béatrice (éd.), *L'Homme-trace : Des traces du corps au corps-trace*. Paris : CNRS Éditions. pp. 13-46.

- GALINON-MÉLÉNEC, Béatrice et MARTIN-JUCHAT, Fabienne (éd.), 2007. *Le corps communicant : le XXI^e siècle, civilisation du corps ?* Paris : L'Harmattan. Le corps en question.
- GALLOWAY, Alexander R., 2012. *The Interface Effect*. Cambridge, UK, Malden, MA : Polity.
- GAMBONI, Aurélien, 2017. L'Escamoteur : économie de l'illusion, écologie de l'attention. In : BRAITO, Angela et CITTON, Yves (éd.), *Technologies de l'enchantement : Pour une histoire multidisciplinaire de l'illusion*. Grenoble : UGA Éditions, pp. 71-86.
- GARMON, Inès, 2016. *Donner à lire, donner à toucher, Tinder, modèle et modélisation de la communication*. Mémoire de Master Recherche. CELSA, Paris, Sorbonne.
- GARMON, Inès, 2018. Le « swipe » pour se rencontrer ou la promesse d'une interaction « fluide ». Étude de cas d'un « petit geste » de manipulation des interfaces tactiles, *Interfaces Numériques*. Vol 7, 1/2018, pp. 40-55.
- GARMON, Inès, 2019. *Étudier le contemporain numérique. Concepts et méthode pour des objets en extension*. Actes des Doctorales de la SFSIC [En ligne], Organisées par le laboratoire CRESAT, Bâle-Mulhouse, Juin 2019.
Disponible à l'adresse : <https://www.sfsic.org/wp-inside/uploads/2020/04/actes-doctorales-sfsic-2019-web-4.pdf>.
- GARMON, Inès, 2019. L'adieu au sens : prises et déprises de l'utilisateur modèle. Étude d'une situation techno-sémiotique contemporaine. *Versus, Quaderni di semiotici*, pp 287-304.
- GARMON, Inès, 2019. Tinder : un design centré utilisateur ? La place de l'utilisateur en régime de swipe, *Ocula*, [En ligne].
Disponible à l'adresse : <https://www.ocula.it/files/OCULA-20-GARMON-Tinder.pdf>.
- GARMON, Inès, 2020. Donner à toucher, donner à sentir : étude du capitalisme affectif sur mobile. *Communiquer* [En ligne], n° 28, 22 mai 2020.
Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/communiquer/5424>.
- GARMON, Inès. 2021. Digitaliser le doigt. Les écrans tactiles rêvent-ils de viande humaine ? In : COLÓN DE CARVAJAL, Isabelle (éd.). *SHS Web of Conferences*. 2021. Vol. 130, pp. 01002.
Disponible à l'adresse : https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2021/41/shsconf_impec2020_01002.pdf.
- GARMON, Inès et CHEVET, Clotilde, 2019. Le geste et la parole à l'ère du numérique : de quoi le « swipe » et la commande vocale sont-ils l'énonciation ? Gestualités énonciatives dans les NUI, *MEI - Médiation et information*, n° 47, pp. 131-144.
- GARMON, Inès et CANDEL, Etienne, 2021. Matérialité, formes et pouvoirs de la « représentationnalité » numérique. Approche épistémologique de la représentation par le Web contemporain et ses interfaces tactiles. *Interfaces Numériques* [En ligne]. Vol. 10, n° 11.
Disponible à l'adresse : <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/4551>.
- GENDRON, Corinne et GIRARD Bernard, 2010. *Quand l'imaginaire produit du social*. Les cahiers de la CRSDD. Université du Québec à Montréal.
- GIRARD, Maxime, 2016. Forces et sensations dans la peinture de Francis Bacon. *Philosophique* [En ligne]. 1er mai 2016. N° 19.
Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/philosophique/948?lang=en>.
- GIROUD, Guillaume, 2021. Toucher l'interface, interfacer le toucher. In : COLÓN DE CARVAJAL, Isabelle (éd.). *SHS Web of Conferences*. 2021. Vol. 130, pp. 01003.
Disponible à l'adresse : https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2021/41/shsconf_impec2020_01003.pdf.

Bibliographie

GLASSEY, Olivier, 2018. Repenser la sociologie du numérique à l'aune de notre vie commune avec les robots sociaux. *Sociologie et sociétés*. 4 décembre 2018. Vol. 49, n° 2, pp. 59-82.

GODELIER, Maurice, 2015. *L'imaginé, l'imaginaire & le symbolique*. Nouvelle éd. Paris : CNRS éditions. Biblis, 253.

GOFFMAN, Erving, 1974. *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Cambridge, Mass : Harvard University Press.

GOMEZ-MEJIA, Gustavo, 2014. Le sensorium des internautes : de quelques thèmes benjaminien sur le Web contemporain. In : AÏM, Olivier, BOUTIN, Perrine, CHERVIN, Jacqueline, GOMEZ-MEJIA, Gustavo et GUENNOG, Jean-François (dir.). *Théorème*. « Persistances benjaminienne ». N° 21, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, pp. 43-53.

GOMEZ-MEJIA, Gustavo, 2016a. *Les fabriques de soi ? Identité et industrie sur le web*. Paris, M&F éditions.

GOMEZ-MEJIA, Gustavo, 2016b. Discerner « l'attention » portée aux écritures industrielles du Web. In: MARTIN-JUCHAT, Fabienne et STALL, Adrian (dir.), *L'Industrialisation des émotions. Vers une radicalisation de la modernité ?* Paris, L'Harmattan, pp. 41-64.

GOODY, Jack, 1986. *La raison graphique : la domestication de la pensée sauvage*. Paris : Les éd. de minuit. Le sens commun.

GOODY, Jack et BIRAT, Kathie, 2006. La littératie, un chantier toujours ouvert. Entretien avec Jack Goody. *Pratiques*. Vol. 131, n° 1, pp. 69-75.

GOOVAERTS, Vanille, 2014. Le geste entre illusion et transe dans la pantomime du Neveu de Rameau. In : BRAITO, Angela et CITTON, Yves (éd.), *Technologies de l'enchantement : Pour une histoire multidisciplinaire de l'illusion*. Grenoble : UGA Éditions, pp. 183-195.

GOYET, Samuel, 2017. *De briques et de blocs. La fonction éditoriale des interfaces de programmation (api) web : entre science combinatoire et industrie du texte* [En ligne]. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Paris 4.

Disponible à l'adresse : <https://www.theses.fr/2017PA040188>

GUICHARD, Éric (éd.), 2012. *Écritures : Sur les traces de Jack Goody*. Villeurbanne : Presses de l'enssib. Papiers.

GUICHARD, Éric, 2015. Quelques apports de Jack Goody [En ligne].

Disponible à l'adresse : <http://barthes.enssib.fr/Goody/Hommage-Goody-EG.html>.

GUICHARD, Éric, 2016. Quelques apports de Jack Goody. Les humains au prisme de leurs techniques. *Études digitales*. N°1, Paris : Classiques Garnier, pp. 175-186.

- H -

HALBWACHS, Maurice, 1994. *Les Cadres sociaux de la mémoire*. Paris : Albin Michel.

HEIM, Michael, 2012. Apprendre à naviguer entre les livres, les ordinateurs portables et la discussion en face à face. Traduit de l'anglais par Anne Robatel. In : GUICHARD, Éric (éd.). *Écritures : Sur les traces de Jack Goody*. Villeurbanne : Presses de l'enssib, pp. 90-96.

HAYLES, Nancy Katherine, REGNAULD, Arnaud, QUINZ, Emanuele et RAMOND, Charles (dir.), 2015. *Parole, écriture, code*. Dijon Saint-Denis : les Presses du réel Labex Arts-H2H. La petite collection Arts-H2H.

HAYLES, Katherine, 2017. Lire et penser en milieux numériques. Attention, récits, technogénèse. *Questions de communication*. 31 décembre 2017. N° 32, pp. 382-384.

HERRENSCHMIDT, Clarisse, 2007. *Les trois écritures : Langue, nombre, code*. Paris, France : Gallimard.

- I -

ILLICH, Ivan, 2014. *La convivialité*. Paris : Éd. Points. Points, 65.

ILLICH, Ivan, 1991. *Du lisible au visible : la naissance du texte. Un commentaire du Didascalicon de Hugues de Saint-Victor*. Paris : Les éditions du Cerf.

INGOLD, Tim, 2013 [2011]. *Une brève histoire des lignes* [1re éd. 2011]. Traduit de l'anglais par RENAUT, Sophie. Bruxelles : Zones sensibles.

- J -

JACOB, Christian, 1985. Paul Veyne. *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*. *Revue de l'histoire des religions*, tome 202, n° 2. pp. 161-166.

JACQUES, Emmanuelle et SIEGEL, Claire, 2017. *Actes du Colloque Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires, La jouabilité postmoderne des interfaces gestuelles : version finale* [En ligne].

Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal->

JAHJAH, Marc, 2020. Du lisible au visible : la naissance du texte, une méthode critique pour penser l'« éthique perceptive » de la culture numérique ? *Communication & langages*. Vol. 204, n° 2, pp. 79-93.

JEANNERET, Yves, 2000. *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?* Lille : Presses Universitaires du Septentrion.

JEANNERET, Yves, 2001. Les politiques de l'invisible. Du mythe de l'intégration à la fabrique de l'évidence, *Document numérique*, [En ligne] 2001/1-2 (Vol. 5), pp. 155-180.

Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-document-numerique-2001-1-page-155.htm>.

JEANNERET, Yves, 2004. Une monographie polyphonique. Le texte de recherche comme appréhension active du discours d'autrui. *Études de communication. Langages, information, médiations* [En ligne]. 1er décembre 2004. N° 27.

Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/edc/183>

JEANNERET, Yves, LALLEMENT, Emmanuelle et MENRATH, Joëlle (dir.), 2005. *Le Téléphone mobile aujourd'hui : usages, représentations et comportements sociaux*. Janvier 2005.

JEANNERET, Yves, 2007a. La prétention sémiotique dans la communication. *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours* [En ligne]. 1er avril 2007. N° 23.

Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/semen/8496>

JEANNERET, Yves, 2007b. Les semblants du papier : l'investissement des objets comme travail de la mémoire sémiotique. *Communication & Langages*. 2007. Vol. 153, n° 1, pp. 79-94.

JEANNERET, Yves, 2008. *Penser la trivialité*. Paris : Paris : Hermès science publications, Lavoisier. Communication, médiation et construits sociaux.

JEANNERET, Yves, 2009. La relation entre médiation et usage dans les recherches en information-communication en France. *RECIIS*. 10 juillet 2009. Vol. 3, n° 3, pp. 276-320.

JEANNERET, Yves, 2011. Les harmoniques du web : espaces de l'inscription et mémoire des pratiques. *MEI - Médiation et information*, n° 32, 31-40.

Bibliographie

- JEANNERET, Yves, 2013. Faire trace : un dispositif de représentation du social. *Intellectica*. Vol. 59, n° 1, pp. 41-63.
- JEANNERET Yves, 2014, *Critique de la trivialité : Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Paris, Non Standard.
- JEANNERET, Yves, 2017. *Y-a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ? Nouvelle édition revue et corrigée*. Villeneuve-d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion. Savoirs Mieux.
- JEANNERET, Yves, 2019. *La fabrique de la trace*. Paris : Eyrolles.
- JEANNERET, Yves et SOUCHIER, Emmanuël, 2002. La communication médiatisée est-elle un « usage » ? *Communication & Langages*. Vol. 132, n° 1, pp. 5-27.
- JEANNERET, Yves et SOUCHIER, Emmanuël, 2005. L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran. *Communication & Langages*. Vol. 145, n° 1, pp. 3-15.
- JEANNERET, Yves et SOUCHIER, Emmanuël, 2009. Dispositif/Dispositif d'énonciation. In : ABLALI, Drid et DUCARD, Dominique (dir.). *Vocabulaire des études sémiotiques et sémiologiques*. Paris, Honoré Champion.
- JOLY, Martine, 1994. *L'image et les signes : approche sémiologique de l'image fixe*. Paris : Nathan.
- JOUËT, Josiane, 2000. Retour critique sur la sociologie des usages. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*. Vol. 18, n° 100, pp. 487-521.
- JOUSSE, Marcel, 1974. *L'anthropologie du geste. 1*. [réimpression] Paris : Gallimard.
- JOUSSE, Marcel, 1975. *L'anthropologie du geste : Tome 2, La manducation de la parole*. Paris : Éditions Gallimard.
- JULIEN, Marie-Pierre et WARNIER, Jean-Pierre (éd.), 1999. *Approches de la culture matérielle : corps à corps avec l'objet*. Paris : L'Harmattan. Collection Connaissance des hommes.

- K -

- KANT, Emmanuel, 2015. *Critique de la faculté de juger*. Paris : Flammarion.
- KIMBALL, Anne, 1985. Cubisme et poésie. *Les Cahiers Max Jacob*. 1985. Vol. 7, n° 1, pp. 94-107.
- KIRECHE, Rym, 2010. Martin-Juchat Fabienne, Le corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux. Éditions De Boeck Université; Coll. « Culture et Communication », Bruxelles, 150 p. *Communication & langages*. Vol. 163, n° 1, pp. 138-139.
- KLEMPERER, Victor, 1996 [1975]. *LTI, La langue du III^e Reich : : Carnets d'un philologue*. Paris, Albin Michel.
- KRIEG-PLANQUE Alice, 2009. *La notion de « formule » en analyse du discours. Cadre théorique et méthodologique*. Besançon : Presses Universitaires de Franche-Comté.
- KRAJEWSKI, Pascal, 2011. La geste des gestes (extrait). *Appareil* [En ligne]. 11 avril 2011. N° 8. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/appareil/1298?lang=en>
- KRIPPENDORFF, Klaus, 2012. Representation, re-presentation, presentation, and conversation. In : COOREN, François et LÉTOURNEAU, Alain (éd.), *Dialogue Studies* [En ligne]. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company, pp. 143-160. Disponible à l'adresse : <https://benjamins.com/catalog/ds.16.08kri>
- KRISTEVA, Julia, 1969. Le mot, le dialogue et le roman. *Sémiotikè*, « Recherches pour une sémanalyse », pp. 145-146.

- L -

- LABELLE, Sarah, 2007. *La Ville inscrite dans « la société de l'information ». Formes d'investissement d'un objet symbolique*. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Université Paris 4, Sorbonne.
- LABORDE, Aurélie, 2004. TIC et développement humain. Analyses de discours, *NETSUDS, revue CEAN*, septembre 2004.
- LAKOFF, George et JOHNSON, Mark, 2005. *Les Métaphores dans la vie quotidienne*. Paris : Éd. de Minuit. Propositions.
- LALLEMENT, Emmanuelle et WINKIN, Yves, 2015. Quand l'anthropologie des mondes contemporains remonte le moral de l'anthropologie de la communication. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*. 9 avril 2015. N° 13, pp. 107-122.
- LAMBERT, Frédéric, 2013. *Je sais bien mais quand même : essai pour une sémiotique des images et de la croyance*. Paris : Éd. Non standard. Collection SIC, 02.
- LANDOWSKI, Éric, 2009. Avoir prise, donner prise. *Actes Sémiotiques* [En ligne]. 12 février 2009. N° 112.
Disponible à l'adresse : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/2852>.
- LAOUREUX, Sébastien, 2008. Du pratique au théorique : la sociologie phénoménologique d'Alfred Schütz et la question de la coupure épistémologique. *Bulletin d'analyse phénoménologique*. Vol. IV, n°3, pp. 169-188.
- LARGIER, Alexandre, DELGOULET, Catherine et GARZA, Cécilia De la, 2008. Quelle prise en compte des compétences collectives et distribuées dans la gestion des compétences professionnelles ? *Perspectives interdisciplinaires sur le travail et la santé* [En ligne]. 1er mai 2008. N° 10-1. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/pistes/2167>
- LAUGIER, Sandra, MOLINIER, Pascale et PAPERMAN, Patricia, 2021. *Qu'est-ce que le care ? Souci des autres, sensibilité, responsabilité*. Payot.
- LAVABRE, Marie-Claire, 1998. Maurice Halbwachs et la sociologie de la mémoire. *Raison présente*. 1998. Vol. 128, n° 1, pp. 47-56.
- LE DEUFF, Olivier, 2012. Littératies informationnelles, médiatiques et numériques : de la concurrence à la convergence ? *Études de communication. Langages, information, médiations*. 30 juin 2012. N° 38, pp. 131-147.
- LE BRETON, David, 1999. *L'adieu au corps*. Paris : Métailié. Collection Traversées.
- LE BRETON, David, 2006. *La saveur du monde : une anthropologie des sens*. Paris : Métailié. Traversées.
- LE MAREC, Joëlle, et BABOU, Igor, 2003. Chapitre IV. De l'étude des usages à une théorie des « composites » : objets, relations et normes en bibliothèque. *Lire, écrire, récrire : Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information, pp. 235-299.
- LE MOËNNE, Christian, 2008. La « question organisationnelle » pour les sciences de l'information et de la communication. *Les Cahiers de la SFSIC*. N° 3, juin.
- LE MOËNNE, Christian, 2017. *Formes sociales et mutation anthropotechnique*. Quelles communications, quelles organisations à l'ère du numérique ? Un état des recherches francophones. Histoire, épistémologie, méthodes, frontières. Du samedi 24 juin au dimanche 1^{er} juillet.
- LELEU-MERVIEL, Sylvie, 2003. Les désarrois des « Maîtres du sens » à l'ère du numérique. 1er janvier 2003.

Bibliographie

LELEU-MERVIEL, Sylvie, 2019. Body-tracking : la traque du corps, des saisies aux traces. In : GALINON-MELENEC, Béatrice (éd.), *L'Homme-trace : Des traces du corps au corps-trace*. Paris : CNRS Éditions, pp. 69-84.

LÉPINE, Valérie et MARTIN-JUCHAT, Fabienne, 2020. Enjeux communicationnels des recherches partenariales dans le contexte des open labs. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*. 1er décembre 2020. N° 30, pp. 71-88.

LEROI-GOURHAN, André, 2022 [1965]. *Le Geste et la Parole - tome 1*. Paris : Albin Michel.

LÉVI-STRAUSS, Claude, 2010 [1962]. *La pensée sauvage*. Paris : Presses Pocket. Agora, 2.

LIPOVESTKY, Gilles et SERROY, Jean, 2007. *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*. Paris, Éd. Le Seuil, coll. La couleur des idées.

LONEUX, Catherine, 2007. L'éthique entrepreneuriale et managériale comme dispositif communicationnel : analyse des enjeux et pratiques – problématisations. Mémoire d'Habilitation à Diriger des Recherches en Sciences de l'information et de la Communication. Aix Marseille 1.

LORIT-REGNAUD, Mathilde et EVANS, Christophe, 2017. *Les personas en bibliothèque universitaire : quels usages, quels bénéfices ?* [En ligne].

Disponible à l'adresse : <https://books.google.fr/books?id=aenTuQEACAAJ>.

- M -

MACÉ, Marielle, 2011. *Façons de lire, manières d'être*. Paris : Gallimard. NRF essais.

MACÉ, Marielle, 2016. *Styles : Critique de nos formes de vie*. Paris : Gallimard. NRF essais.

MAINGUENEAU, Dominique, 2016. L'ethos discursif et le défi du Web. *Itinéraires. Littérature, textes, cultures* [En ligne]. 21 juin 2016. N° 2015-3.

Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/itineraires/3000>.

MAINGUENEAU, Dominique, 2021. *Analyser les textes de communication*. 4e éd. Malakoff : Armand Colin. Collection U.

MANOVICH, Lev, 2001. *The language of new media*. 8. print. Cambridge, Mass. : MIT Press. A Leonardo book.

MARIN, Louis, 1981. *Le portrait du roi*. Paris : Éditions de Minuit. Le Sens commun.

MARTIN, Olivier, 2020. *L'empire des chiffres : une sociologie de la quantification*. Malakoff : Armand Colin.

MARTIN-JUCHAT, Fabienne, 2008a. *Le corps et les médias, La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*. De Boeck Supérieur, coll. Culture & Communication.

MARTIN-JUCHAT, Fabienne, 2008b. Penser le corps affectif comme un média. *Corps*. Vol. 4, n° 1, pp. 85-92.

MARTIN-JUCHAT, Fabienne et STALL, Adrian, 2016. *L'industrialisation des émotions : vers une radicalisation de la modernité ?* Paris : l'Harmattan. Communication et civilisation.

MARTIN-JUCHAT, Fabienne, 2020. *L'aventure du corps. La communication corporelle, une voie vers l'émancipation*. Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble.

MASURE, Anthony, 2011. Adobe : le créatif au pouvoir. Strabic.fr, juin 2011.

Disponible à l'adresse : <https://www.anthonymasure.com/articles/2011-06-adobe-creatif-pouvoir>.

- MASURE, Anthony, 2016. La fable des techniques invisibles. Université de Strasbourg/Haute école des arts du Rhin. Cycle « Graphisme Technè » [En ligne], 31 mars 2016.
Disponible à l'adresse : <https://www.anthonymasure.com/attachments/slides/2016-03-slides-fable-techniques-invisibles-strasbourg.html#/>.
- MASURE, Anthony, 2017. *Design et humanités numériques*. Paris, France : Éditions B42. Collection Esthétique des données, 01.
- MASURE, Anthony, 2019. Vers un design à sens unique ? Séminaire « Design & Care », Paris, Cnam, [En ligne].15 mai 2019.
Disponible à l'adresse : <https://www.anthonymasure.com/attachments/slides/2019-05-slides-economie-attention-cnam.html#/>
- MATHIAS, Paul, 2017. « Est-ce que you escribes binario, mijn freund ? » ou « le paradoxe du scripteur illettré ». In : GUICHARD, Éric (éd.), *Écritures : Sur les traces de Jack Goody*. Villeurbanne : Presses de l'enssib, pp. 82-87.
- MAUSS, Marcel, 1934. *Les techniques du corps*. Paris : Payot.
- MAYAFFRE, Damon, 2009. Alice Krieg-Planque. — La notion de « formule » en analyse du discours. Cadre théorique et méthodologique. Besançon : Presses Universitaires de Franche-Comté, 2009, 145 pages. *Corpus* [En ligne]. 15 novembre 2009. N° 8.
Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/corpus/1775>
- MCLUHAN, Herbert Marshall, 1977. *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme*. Traduit de l'anglais par PARÉ, Jean. Paris : Seuil.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, 1964. *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, 2021 [1945]. *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard. Tel, 4.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, 1969. *La prose du monde*. Gallimard.
- MERZEAU, Louise, 2013. L'intelligence des traces. *Intellectica - La revue de l'Association pour la Recherche sur les sciences de la Cognition (ARCo)*. 2013. Vol. 1, n° 59, pp. p.115.
- MIÈGE Bernard, 2015. *Contribution aux avancées de la connaissance en Information-Communication*. Paris : INA Éditions.
- MICHELA, Maria et PARIZOLI, Marzano (dir.), 2002. *Penser le corps*, Paris, PUF.
- MOLÉNAT, Xavier, 2013. Peter L. Berger et Thomas Luckmann - Les fondateurs du constructivisme. *Sciences Humaines* [En ligne].
Disponible à l'adresse : https://www.scienceshumaines.com/peter-l-berger-et-thomas-luckmann-les-fondateurs-du-constructivisme_fr_30325.html
- MONJOU, MARC, 2006. Jacques FONTANILLE & Alessandro ZINNA(dir.), *Les objets au quotidien*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, coll. Nouveaux Actes Sémiotiques – Recueil, *Actes Sémiotiques*, 2005 [En ligne], pp. 104-106.
Disponible à l'adresse : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/2159>.
- MOROZOV, Evgeny, 2014. *Pour tout résoudre, cliquez ici : l'aberration du solutionnisme technologique*, Limoges : Fyp éditions.
- MUCCHIELLI, Alex, 1995. Le paradigme relationnel-systémique. *Psychologie de la communication*. Presses Universitaires de France, pp. 39-52.
- MUSSO, Pierre, 2020. Le désir technologique de Dieu. *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*. 5 janvier 2020. N° 99-100, pp. 113-124.

Bibliographie

- N -

NEVEU, Érik, 1990. Sociostyles. Une fin de siècle sans classes. *Sociologie du travail*. 1990. Vol. 32, n° 2, pp. 137-154.

- O -

ODIN, Roger, 2011. *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble. La communication en plus.

ODIN, Roger et PÉQUIGNOT, Julien, 2017. De la sémiologie à la sémio-pragmatique, du texte aux espaces mentaux de communication. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*. 30 septembre 2017. N° 20, pp. 120-140.

OLLIVIER, Bruno, 2007. *Les sciences de la communication*. Paris : Armand Collin, Théories et acquis.

OLSON, David R., 2010. *L'univers de l'écrit : comment la culture écrite donne forme à la pensée*. Paris : Retz. Petit forum.

OLSON, David R., 2012. Goody et ses critiques. In : GUICHARD, Éric (ed). *Écritures : Sur les traces de Jack Goody*. Villeurbanne : Presses de l'enssib.

ORIVAL, Tony, 2020. Comment se fait l'incorporation ? Brèves considérations. *Sociologies* [En ligne]. 13 octobre 2020.

Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/sociologies/14599>

OUVRIER-BONNAZ, Régis, 2014. La libération de la main d'André Leroi-Gourhan. *Perspectives interdisciplinaires sur le travail et la santé* [En ligne]. 17 janvier 2014. N° 16-3.

Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/pistes/3629>

- P -

PAILLÉ, Pierre et MUCCHIELLI, Alex, 2012. *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. 5e éd. Malakoff : Armand Colin. Collection U.

PASCUITO, Elsa, 2014. Le simulacre à l'épreuve de l'hyper-réalité. In : BRAITO, Angela et CITTON, Yves (éd.), *Technologies de l'enchantement : Pour une histoire multidisciplinaire de l'illusion* [En ligne]. Grenoble : UGA Éditions, pp. 131-141.

PATRASCU, Marcela, 2010. Saisir les pratiques sociales du point de vue de leur organisation. Revisiter le concept de médiation. *Les Enjeux de l'information et de la communication*. Vol. Dossier 2010, n° 2, pp. 58-70.

PAVEAU, Marie-Anne, 2010. Bourdieu me manque. À propos de la technologie intellectuelle. *La pensée du discours* [En ligne].

Disponible à l'adresse : <https://penseedudiscours.hypotheses.org/1218>.

PEREIRA, Marie-Emmanuelle, ROMAIN, Christina et REY, Véronique, 2017. Quand Dragon accouche le « déjà-là » du texte : l'apport d'un logiciel de reconnaissance vocale dans une activité de rédaction de résumé. *Pratiques : linguistique, littérature, didactique* [En ligne]. N° 173-174.

Disponible à l'adresse : <https://pratiques.revues.org/3410>.

PERÉNY, Étienne et AMATO, Étienne-Armand, 2017. Interaction et interactivité : De l'iconique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes. *Interfaces numériques*. 12 décembre 2017. Vol. 1, n° 1, pp. 19-34.

- PERÉNY, Etienne, BOULIER, Dominique et AMATO, Étienne-Armand, 2013. *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*. Paris : Questions Théoriques.
- PERRIAULT, Jacques, 2008. *La logique de l'usage : essai sur les machines à communiquer*. Paris : L'Harmattan.
- PETTI, Victor et BOUCHARDON, Serge, 2017. L'écriture numérique ou l'écriture selon les machines. Enjeux philosophiques et pédagogiques. *Communication & langages*. Vol. 191, n° 1, pp. 129-148.
- PIGNIER, Nicole, 2009. Sémiotique du webdesign : quand la pratique appelle une sémiotique ouverte. *Communication & langages*. Vol. 159, n° 1, pp. 91-110.
- PIGNIER, Nicole (dir.), 2010. *Mémoires & internet*. Paris : L'Harmattan. *MEI - Médiation et information*. No. 32.
- PIGNIER, Nicole, 2017. Le plaisir de l'interaction entre l'utilisateur et les objets TIC numériques. *Interfaces numériques*. 12 décembre 2017. Vol. 1, n° 1, pp. 123-152.
- PRIVAT, Jean-Marie, 2006. Un habitus littéraire ? *Pratiques*. 2006. Vol. 131, n° 1, pp. 125-130.
- PRIVAT, Jean-Marie et KARA, Mohammed. Canal Socio. (2012, 28 septembre). *Jack Goody et l'empire de la littératie (version intégrale)*. [Vidéo]. Canal-U.
Disponible à l'adresse : <https://www.canal-u.tv/61571>.
- PRIVAT, Jean-Marie, 2018. Sur La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage de Jack Goody. *Questions de communication*. 1er septembre 2018. N° 33, pp. 299-323.
- PRIVAT, Jean-Marie, 2019. Littératie. *Pratiques. Linguistique, littérature, didactique* [En ligne]. 31 décembre 2019. N° 183-184.
Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/pratiques/6762>
- PUCHEU, David, 2018. Effacer l'interface : Une trajectoire du design de l'interaction homme-machine. *Interfaces numériques*. 7 mai 2018. Vol. 5, n° 2, pp. 257-276.
- PUECH, Michel, 2008. *Homo Sapiens Technologicus. Philosophie de la technologie contemporaine, philosophie de la sagesse contemporaine*. Paris : Éditions le Pommier.

- Q -

- QUÉRÉ, Louis, 1982. *Des miroirs équivoques : aux origines de la communication moderne*. Paris : Aubier Montaigne. Babel.
- QUÉRÉ, Louis, 1990. Agir dans l'espace public : L'intentionnalité des actions comme phénomène social. In : PHARO, Patrick (éd.). *Les formes de l'action : Sémantique et sociologie* [En ligne]. Paris : Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, pp. 85-112. Raisons pratiques.
Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/editionsehess/25347>.

- R -

- RABATEL, Alain, 2004. L'effacement énonciatif dans les discours rapportés et ses effets pragmatiques. *Langages*. Vol. 156, n° 4, pp. 3-17.
- RENAUD, Lise, 2016. L'imaginaire publicitaire des techniques info-communicationnelles : vers la technicisation des émotions. [En ligne].
Disponible à l'adresse : <https://hal.science/hal-03321379>

Bibliographie

- RIBAULT, Patricia, 2011. Du toucher au geste technique : la « technè des corps ». *Appareil* [En ligne]. 11 avril 2011. N° 8.
Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/appareil/1315>
- RICHERT, Fabien, 2018. Le No Interface et la surveillance liquide. *Interfaces numériques*. 7 mai 2018. Vol. 5, n° 2, pp. 299-316.
- RIEFFEL, Rémy, 2014. *Révolution numérique, révolution culturelle ?* Paris : FOLIO ACTUEL.
- ROBERT, Pascal, 2010. *Mnémotechnologie s: une théorie générale critique des technologies intellectuelles*. Paris : Hermès science publications : Lavoisier. Communication, médiation et construits sociaux.
- ROSA, Hartmut, 2010. *Accélération : une critique sociale du temps*. Paris : la Découverte. Théorie critique.
- ROSSELIN, Céline, 1999. Si tu vas un peu brusquement, tu te cognes contre l'armoire ! In : JULIEN, Marie-Pierre et Warnier, Jean-Pierre (éd.). *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet*. Paris : L'Harmattan, pp. 107-117.
- ROUVROY, Antoinette et BERNS, Thomas, 2013. Gouvernamentalité algorithmique et perspectives d'émancipation. Le disparate comme condition d'individuation par la relation ? *Réseaux*. 2013. Vol. 177, n° 1, pp. 163-196.
- ROY, Philippe, 2011. Le geste, *Appareil* [En ligne], n° 8, 2011, mis en ligne le 2 novembre 2011.
Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/appareil/1354>

- S -

- SAEMMER, Alexandra, 2015. *Rhétorique du Texte Numérique. Figures de la Lecture, Anticipations des Pratiques*. Villeurbanne : Enssib.
- SAEMMER, Alexandra, 2008. Le texte résiste-t-il à l'hypermédia ? *Communication & Langages*, n° 155. pp. 63-79.
- SCHÜTZ, Alfred, 2007. *Essais sur le monde ordinaire*. Préface et traduction de BLIN, Thierry. Paris : Le Félin.
- SEBOK, Thomas, 1989. Fétiche. *Études littéraires* [En ligne]. Vol. 21, n° 3, pp. 195-209.
Disponible à l'adresse : <https://doi.org/10.7202/500880ar>.
- SENNETT, Richard, 2010. *Ce que sait la main : La culture de l'artisanat*. Traduit de l'américain par DAUZAT, Pierre-Emmanuel, Paris : Albin Michel.
- SFEZ, Lucien, 2002. *Technique et idéologie : un enjeu de pouvoir*. Paris : Seuil. La couleur des idées.
- SIMONDON, Gilbert, 2012 [1958]. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : AUBIER.
- SLOTERDIJK, Peter, 2015. *Tu dois changer ta vie : de l'anthropotechnique*. Traduit de l'allemand par MANNONI, Olivier. Paris : Pluriel.
- SOBCHACK, Vivian, 2016. Comprendre les écrans: une méditation in media res. In : CARBONE, Mauro, DALMASSO, Ana Caterina, BODINI, Jacopo (éd.). *Vivre par(mis) les écrans*. Dijon : Les presses du réel. Perceptions, pp. 29-46.
- SOUCHIER, Emmanuël, 1996. L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique. *Communication & Langages*. Vol. 107, n° 1, pp. 105-119.
- SOUCHIER, Emmanuël, 1998. L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale. *Les cahiers de médiologie*. Vol. 6, n° 2, pp. 137-145.

- SOUCHIER, Emmanuël, 1999. Histoires de page et pages d'histoire. In : ZALI, Anne (dir.), *L'aventure des écritures, La page*, Bibliothèque nationale de France, pp. 19-55.
- SOUCHIER, Emmanuël, 2000. De la *lettrure* à l'écran. Vers une lecture sans mémoire ? In : SCHUEREWEGEN, Franck (coord.), *Mnémotechnologies – texte et mémoire, Texte*. Trinity College, Université de Toronton, Canada, n° 25-26, 2000, pp. 47-68.
- SOUCHIER, Emmanuël, 2004. Mémoires - outils - langages. Vers une « société du texte » ? *Communication & Langages*. Vol. 139, n° 1, pp. 41-52.
- SOUCHIER, Emmanuël, 2007. Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale. *Communication & Langages*. Vol. 154, n° 1, pp. 23-38.
- SOUCHIER, Emmanuël, 2012a. La « lettrure » à l'écran. Lire & écrire au regard des médias informatisés. *Communication & langages*. Vol. 174, n° 4, pp. 85-108.
- SOUCHIER, Emmanuël, 2012b. La mémoire de l'oubli : éloge de l'aliénation. Pour une poétique de « l'infra-ordinaire ». *Communication & langages*. Vol. 172, n° 2, pp. 3-19.
- SOUCHIER, Emmanuël, 2013. Sous le signe de l'&. *Communication & langages*. Vol. 178, n° 4, pp. 11-25.
- SOUCHIER Emmanuël, 2020. Relire la méthode d'Ivan Illich. Cheminer vers des sciences « humaines » ?, *Communication & langages*, 2020/2 (N° 204), p. 49-78
Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages-2020-2-page-49.htm>.
- SOUCHIER, Emmanuel et JEANNERET, Yves, 1999. Pour une poétique de « l'écran ». *Xoana*. N° 6/7.
- SOUCHIER, Emmanuël et JEANNERET, Yves, 2001. Écriture numérique ou médias informatisés ? *Pour la Science. Dossier*. N° 33, pp. 100.
- SOUCHIER, Emmanuël, JEANNERET Yves et LE MAREC Joëlle (dir.), 2003. *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, BPI – Centre Pompidou.
- SOUCHIER, Emmanuël, CANDEL, Étienne, GOMEZ-MEJIA, Gustavo et JEANNE-PERRIER, Valérie, 2019. *Le numérique comme écriture : théories et méthodes d'analyse*. Paris : Armand Colin.
- STAI, Adrian, 2016. De la modernité des techniques et des médias informatisés. In : MARTIN-JUCHAT, Fabienne et STAI, Adrian. *L'industrialisation des émotions : vers une radicalisation de la modernité ?* Paris : l'Harmattan. Communication et civilisation.
- STIEGLER, Bernard, Questions de pharmacologie générale. Il n'y a pas de simple pharmakon, *Psychotropes*, 2007/3-4. Vol. 13, pp. 27-54.
Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-psychotropes-2007-3-page-27.htm>.
- STOURDZÉ, Yves, 1987. *Pour une poignée d'électrons : pouvoir et communication*. Paris : Fayard.
- STRERI, Arlette, 1991. *Voir, atteindre, toucher. Les relations entre la vision et le toucher chez le bébé*. Presses Universitaires de France, « Le Psychologue ».
- STRERI, Arlette, 2003. L'intermodalité. In : DELORME, André. *Perception et réalité. Une introduction à la psychologie des perceptions*. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur, « Neurosciences & cognition », pp. 197-221.

- T -

TARDY, Cécile et JEANNERET, Yves, 2006. Profondeurs de l'urgent : PowerPoint, entre immédiateté et mémoire, *Communication et organisation* [En ligne], 29 | 2006, mis en ligne le 21 juin 2012.

Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/>.

TRELEANI, Matteo, 2015. Une sémiotique critique du numérique est-elle possible ? [En ligne]. 2015.

Disponible à l'adresse : <https://hal.univ-lille.fr/hal-01702608>.

TRELEANI, Matteo, 2014. Dispositifs numériques : régimes d'interaction et de croyance. *Actes Sémiotiques* [En ligne]. Vol. 117.

Disponible à l'adresse : <https://hal.science/hal-01556021>

TRICLOT, Mathieu, 2017. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte-poche.

- V -

VANDENDORPE, Christian, 2017. Chapitre I. Quelques questions clés que pose la lecture sur écran. In : BÉLISLE, Claire (éd.), *Lire dans un monde numérique*. Villeurbanne : Presses de l'enssib. Papiers, pp. 50-66.

VEYNE, Paul, 2014 [1983]. *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*. Paris : POINTS.

VIAL, Stéphane, 2013. Le geste de design et son effet : vers une philosophie du design. *Figures de l'art - Revue d'études esthétiques*. N° 25, pp. 93.

VIAL, Stéphane, 2014. Ce que le numérique change à autrui : introduction à la fabrique phénoménoteknique de l'altérité ». *Hermès, La Revue*. N° 68, pp. 151-157.

VIAL, Stéphane, 2016. *Voir et percevoir à l'ère numérique : théorie de l'ontophanie* [En ligne].

Disponible à l'adresse : <https://hal.ird.fr/UNIMES/hal-01516807v1>.

VIAL, Stéphane, 2017. Pour introduire le « plaisir » : Pourquoi les appareils numériques sont « ludogènes ». *Interfaces numériques*. 12 décembre 2017. Vol. 3, n° 1, pp. 149-162.

VIAL, Stéphane, 2021. *Le design*. 3e éd. mise à jour. Paris : Que sais-je ? N° 3991.

VIAL, Stéphane, 2013. *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*. Préface de LÉVY, Pierre. Paris : Presses universitaires de France.

VITALI-ROSATI, Marcello, 2018. *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*. Institute of Network Cultures.

VITALI-ROSATI, Marcello, 2016. Qu'est-ce que l'éditorialisation ? *Sens public* [En ligne]. 18 mars 2016.

Disponible à l'adresse : <http://sens-public.org/articles/1184/>

- W -

WAGENER, Albin, 2022. *Mémologie : théorie postdigitale des mèmes*. Grenoble : UGA éditions. Humanités et médialités.

- WARNIER, Julien, 1999. Le sujet comme « roue d'engrenage ». In : JULIEN, Marie-Pierre, WARNIER, Jean-Pierre (ed.). *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet*. Paris : L'Harmattan, pp. 192-213.
- WIENER, Norbert, 1990. *God and Golem, Inc: a comment on certain points where cybernetics impinges on religion*. 7. pr. Cambridge : M.I.T. Pr.
- WIENER, Norbert, 2014 [1950]. *Cybernétique et société : l'usage humain des êtres humains*. Paris : Éd. du Seuil. Points, S216.
- WINKIN, Yves, 2001. *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*. Nouv. ed. Paris : Éd. du Seuil [u.a.]. Points essais, 448.
- WINKIN, Yves, 2002. Propositions pour une anthropologie de l'enchantement. In : RASSE, Paul, Midol, Nancy et TRIKI, Fathi. *Unité-Diversité. Les identités culturelles dans le jeu de la mondialisation*. Paris, L'Harmattan, pp. 169-179.
- WITTEZAELE, Jean-Jacques, 2006. L'écologie de l'esprit selon Gregory Bateson. *Revue Multitude* [En ligne]. 7 avril 2006, n° 24.
Disponible à l'adresse : <https://www.multitudes.net/wp-content/uploads/2006/04/24-wittezaele.pdf>.
- WOLF, Maryanne, 2015. *Proust et le calamar*. Traduit de l'anglais par STUPARL, Lisa. Angoulême : Éd. Abeille et castor.

- Z -

- ZAMIT, Fredj, 2013. Jean Davallon, (dir.), L'économie des écritures sur le web. Volume 1 : traces d'usage dans un corpus de sites de tourisme. *Questions de communication*. N° 23, pp. 481-484.
- ZINNA, Alessandro, 2005. « L'objet et ses interfaces ». In FONTANILLE, Jacques et ZINNA, Alessandro (éd.). *Les Objets au quotidien*. Limoges : Pulim.
- ZINNA, Alessandro, 2010. À quel point en sommes-nous avec la sémiotique de l'objet ? *MEI - Médiation et Information*, n°30-3, pp.69-86.

Documentation

Articles sur l'écran tactile, son fonctionnement et le fonctionnement du *smartphone*

Wikipédia – Article « Écran tactile ». (https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89cran_tactile – Consulté le 23/12/2022)

« Écran tactile : qu'est-ce que c'est ? », Futura, non daté (<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/technologie-ecran-tactile-539/> — Consulté le 29/10/2020)

« Nanothèse : les écrans tactiles » (<https://sites.google.com/site/nanotheselesecrantactile/ii-les-differentes-technologies-et-la-couche-logicielle> — Consulté le 29/10/2020)

« Designers d'interaction, les gestes que vous ne pourrez pas utiliser », par Geoffrey Dorne, publié le 6/07/2011 (<https://graphism.fr/designers-dinteraction-les-gestes-vous-ne-pourrez-pas-utiliser/> — Consulté le 1/08/2022).

« Écrans tactiles, morts aux mythes », par Steven Hooper, publié le 13/12/2011 (<http://www.pompage.net/traduction/ecrans-tactiles-mort-aux-mythes> — Consulté le 03/08/2022)

« Certains Galaxy S10 s'allument tout seuls, alors qu'ils sont dans une poche ou un sac », par Jean Baptiste A, publié le 16/03/2019 (<https://kulturegeek.fr/news-164015/certains-galaxy-s10-sallument-seuls-quils-poche-sac> — Consulté le 14/07/2022)

« Sur Tinder, moins vous êtes beau, moins vous risquez de croiser quelqu'un de beau », par Valentin Etancelin, publié le 19/01/2020 (https://www.huffingtonpost.fr/life/article/sur-tinder-moins-vous-etes-beau-moins-vous-risquez-de-croiser-quelqu-un-de-beau_191600.html - Consulté le 16/01/2023).

« Apple fait évoluer la santé personnelle avec des fonctionnalités de partage sécurisées et de nouvelles données », Communiqué de presse, publié le 07/06/2021 (<https://www.apple.com/fr/newsroom/2021/06/apple-advances-personal-health-by-introducing-secure-sharing-and-new-insights/> — Consulté le 22/09/2021)

« Instagram teste une nouvelle interface basée sur des cartes et un swipe latéral », par Cyrtielle Maurice, publié le 4/12/2018 (<https://www.blogdumoderateur.com/instagram-navigation-cartes/> — Consulté le 12/12/2022).

« Non ! Le téléphone mobile des adolescents n'est pas leur doudou », Serge Tisseron, 8 janvier 2013 (<https://sergetisseron.com/blog/non-le-telephone-mobile-des/> — Consulté le 12/01/2023)

Définitions

Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales : <https://www.cnrtl.fr/>

Dictionnaire Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>

Dictionnaire Le Robert : <https://dictionnaire.lerobert.com/>

Les « petits gestes » dans leur anthropologie communicationnelle. Étudier la « digipulation » des applications mobiles

Résumé

Cette thèse explore les gestualités avec lesquelles, quotidiennement, on « triture » l'écran tactile pour utiliser ses applications : on « tap » ; on « swipe », ou encore on « scroll ». Il s'agit de comprendre comment ces modalités d'interaction ordinaires sont traversées de normes, d'enjeux, investies par des acteurs qui les mettent en place, et d'autres qui les actualisent. Pour les analyser, elle propose un concept, celui de « petit geste », et une notion, la « digipulation ». Dans une perspective épistémologique, la première partie construit une approche communicationnelle, compréhensive et interdisciplinaire de ces gestes, et assume une posture critique sur la conception des interfaces. La seconde partie montre que la digipulation est une écriture, dont les « petits gestes » sont des outils. Elle analyse les procédés permettant la digitalisation du doigt sur l'écran, puis elle revient sur le fonctionnement scripturaire du numérique et sur les mythologies guidant les appropriations des interfaces par les utilisateurs. La troisième partie s'intéresse aux « petits gestes » au regard du fonctionnement des dispositifs numériques en général. Non seulement ils rendent compte de la centralité du corps dans la conception, mais en plus, ils servent le déploiement du « capitalisme affectif » sur mobile. Leur base technique offre en outre d'approcher les écrans et leur naturalisation dans leur ensemble. Enfin, la quatrième partie montre que ces gestualités servent les prétentions des industries sur le corps. Leur design impose certains modes d'être, tandis que leur fonctionnement configure l'énonciation, un certain ethos, ainsi que des dynamiques de conformation anthropologiques.

Mots-clés : dispositifs ; écrans tactiles ; applications mobiles ; gestes ; corps ; écrits d'écran ; capitalisme affectif ; design ; ethos.

"Small gestures" in their communicative anthropology. Studying the "digipulation" of mobile applications

Summary

This theses explores the gestures we perform daily when we « triturate » the touch screens to use mobile apps : tapping, swipping or scrolling. We want to understand how theses ordinary interactions modalities are crossed by norms and stakes, the nature of their link with their designers and with those who actualise them. To analyse these interactions, we offer a concept, “small gestures”, and a notion “digipulation”. In our first part, using epistemology, we build a communicational, comprehensive and interdisciplinary approach to analyse these gestures and take a critical stance on interface design. In the second part, we demonstrate that digipulation is a writting, and “small gestures” are its tools. We analyse the processes allowing the digitization of the finger on the screen, before coming back on the scriptural working of digital technology and mythologies that guide users through the interfaces. In the third part, we will show how important and essential “small gestures” are for digital devices. We owe them notably the central role given to the body by the design and the development of affective capitalism through mobile devices. Technical properties of small gestures allow us to study screens and their naturalisation. To finish, in the fourth part, we prove that these “small gestures” are used by industries to serve their claims on the human body. Their design imposes certain modes of being and their functioning configures enunciation, an ethos, as well as dynamics of anthropological conformation.

Keywords : devices; touch screens; mobile applications; gestures; bodies; screen writing; affective capitalism; design.

UNIVERSITÉ SORBONNE UNIVERSITÉ

ÉCOLE DOCTORALE :

ED 5 – Concepts et langages

Maison de la Recherche, 28 rue Serpente, 75006 Paris, FRANCE

DISCIPLINE : Sciences de l'information et de la communication



SORBONNE UNIVERSITÉ

ÉCOLE DOCTORALE V – « Concepts et langages »
Laboratoire de recherche GRIPIC (EA 1498)

THÈSE

pour obtenir le grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ SORBONNE UNIVERSITÉ

Discipline : Sciences de l'Information et de la Communication

Présentée et soutenue par :

Inès GARMON

le : 27 mars 2023

Les « petits gestes »
dans leur anthropologie communicationnelle
Étudier la « digipulation » des applications mobiles
Volume 2

Sous la direction de :

M. Étienne CANDEL – Professeur des universités, IUT de Paris – Rives de Seine

Membres du jury :

Mme Julia BONACCORSI – Professeure des universités, Université Lumière Lyon 2
Mme Fabienne MARTIN-JUCHAT – Professeure des universités, Université Grenoble Alpes
M. Camille ALLOING – Professeur, Université du Québec à Montréal
M. Étienne CANDEL – Professeur des universités, IUT de Paris – Rives de Seine
M. Anthony MASURE – Professeur associé à la Haute école d'art et de design de Genève
M. Emmanuël SOUCHIER – Professeur émérite, CELSA Sorbonne Université

Les « petits gestes » dans leur anthropologie communicationnelle.

Étudier la « digipulation » des applications mobiles

Inès GARMON

Volume 2

Ce second volume présente une partie des matériaux récoltés et analysés au cours de la thèse. Les lecteurs et lectrices y retrouveront les principaux documents référencés dans le premier volume, leurs sources, ainsi que les dates auxquelles ces documents ont été consultés ou enregistrés. Trois sections thématiques tentent de rendre compte de la polyphonie documentaire, de la diversité des matériaux collectés et analysés, des personnes interrogées ainsi que des rapprochements opérés dans le cadre de la constitution d'ensemble documentaires diversifiés.

Ces sections articulent les trois approches que nous avons mises en place dans le cadre de notre démarche techno- et socio-sémiotique. La première section présente l'ensemble des discours produits par les constructeurs logiciels et les designers d'interfaces et d'expérience. La seconde est constituée de productions sémiotiques et discursives d'applications mobiles. La troisième section est constituée de productions discursives du social qui tentent de rendre compte des appropriations et des pratiques, par les usagers, de l'écran en général et des applications mobiles en particulier.

Table des matières

GUIDELINES DES CONSTRUCTEURS, DISCOURS DE « BONNES PRATIQUES » DU DESIGN, CONSEILS POUR LE DEVELOPPEMENT ET ENTRETIENS CONCEPTEURS 9

Annexe 1 : Extraits du <i>Touch Gesture Reference Guide</i>	11
Annexe 2 : Extraits des <i>Guidelines</i> d'Apple aux développeurs – « <i>Touchscreen</i> » (en anglais)	18
Annexe 3 : Extraits des <i>Guidelines</i> d'Apple aux développeurs – « <i>Les gestes sur les écrans tactiles</i> » (en français)	22
Annexe 4 : Articles de conseils et « bonnes pratiques » en design	26
Annexe 5 : Extraits du « Lexique » d' <i>Usabilis</i>	31
Annexe 6 : Elaborer des <i>personas</i> – Exemples de modèles	33
Annexe 7 : Pack d'icônes – Exemples de packs à télécharger	37
Annexe 8 : Extraits de l'aide d'Apple aux usagers	39
Annexe 9 : Captures d'AdobeXD	41
Annexe 10 : Planche d'images – Maquettes pour la conception d'applications	44
Annexe 11 : Planche d'images – Représentations du corps dans les discours du design	50
Annexe 12 : Entretien exploratoire avec AG, designer d'expérience	56
Annexe 13 : Entretien exploratoire avec RD, développeur iOS	72

APPLICATIONS MOBILES, DISCOURS D'ESCORTE ET INTERFACES 93

Annexe 14 : Planche d'images – Publicités pour <i>smartphones</i> et opérateurs mobiles mettant en scène le doigt ou le corps de l'utilisateur	95
Annexe 15 : Planche d'images – Publicités pour des applications mettant en scène le corps	99
Annexe 16 : Planche d'images – Publicités pour des applications mettant en scène des émotions	103
Annexe 17 : Planche d'images – Captures d'écran Conditions Générales d'Utilisation (CGU)	106
Annexe 18 : Planche d'images – Captures d'écran des « petits gestes » dans l'espace système d'Apple	109
Annexe 19 : Planche d'images – Captures d'écran d'instructions quant à la gestualité à effectuer	112
Annexe 20 : Planche d'images – Captures d'écran de quelques gestes de glissé et d'appui	116
Annexe 21 : Planche d'images – Captures d'écran et de discours d'applications qui se présentent comme des « Tinder de »	119
Annexe 22 : Planche d'images – Captures d'écran de quelques usages originaux des possibilités autour de la gestualité	122

Annexe 23 : Articles manifestant les imaginaires et les critiques autour des écrans et des dispositifs numériques	129
Annexe 24 : Planche d'images – La main et les doigts représentés comme prothèses technologiques	133
Annexe 25 : Planche d'images – Des représentations fantasmatiques de la main associées au numérique	136
Annexe 26 : Planche d'images – L'écran en science-fiction	139
Annexe 27 : Planche d'images – <i>Futur User Interface</i>	143
Annexe 28 : Planche d'images – Art et écrans	145
Annexe 29 : Planche d'images – Dessins satiriques sur le <i>smartphone</i> sur le thème de l'addiction	149
Annexe 30 : Planche d'images – Dessins satiriques sur le <i>smartphone</i> sur le thème de l'émotion	152
Annexe 31 : Planche d'images – Dessins satiriques sur le <i>smartphone</i> sur le thème des relations sociales	156
Annexe 32 : Planche d'images – Dessins satiriques sur le <i>smartphone</i> sur le thème des gestes	158
Annexe 33 : Planche d'images – <i>Mèmes</i> sur le thème du <i>swipe</i> de Tinder, du <i>scroll</i> infini et du <i>stalking</i>	160
Annexe 34 : Planche d'images – Captures d'écran de circulations de certains « petits gestes » dans les discours des marques et des utilisateurs	168
Annexe 35 : Planche d'images – Les occurrences des gestes des écrans dans les productions culturelles	173
Annexe 36 : Photos réalisées lors de l'exposition Pompéi au grand Palais	175
Annexe 37 : Présentation des entretiens avec des utilisateurs	179
Annexe 38 : Entretien avec AH	184
Annexe 39 : Entretien avec BC	201
Annexe 40 : Entretien avec TD	221
Annexe 41 : Entretien avec DG	238
Annexe 42 : Entretien avec AC	263

***Guidelines* des constructeurs, discours de « bonnes pratiques » du design, conseils pour le développement et entretiens concepteurs**

Ce premier ensemble d'annexes est composé d'un corpus varié de discours émis par des constructeurs de logiciels et professionnels du design, principalement à destination des concepteurs. Il est ainsi constitué d'extraits de *guidelines*, de discours de « bonnes pratiques » du design et de conseils pour le développement d'interfaces, ainsi que d'exemples de modèles (*template*) pratiques et applicables pour la conception.

Nous avons souhaité mettre ces documents en perspective de deux entretiens exploratoires avec des professionnels de la conception. Ces entretiens ont cherché à comprendre comment les concepteurs s'appuient sur la documentation pour la conception effective de projets de design, comment ils procèdent, ainsi que les imaginaires qui travaillent leurs façons de faire. Ils ont donc principalement une visée documentaire.

Annexe 1 : Extraits du *Touch Gesture Reference Guide*

« Guide de référence des gestes tactiles »

« Touch gesture reference guide » By Craig Villamor, Dan Willis, and Luke Wroblewski Last updated April 15, 2010 (<https://www.lukew.com/ff/entry.asp?1071> – Captures réalisées le 10/01/2023)



CORE GESTURES Basic gestures for most touch commands

Tap



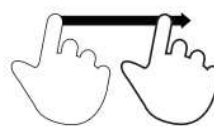
Briefly touch surface with fingertip

Double tap



Rapidly touch surface twice with fingertip

Drag



Move fingertip over surface without losing contact

Flick



Quickly brush surface with fingertip

Pinch



Touch surface with two fingers and bring them closer together

Spread



Touch surface with two fingers and move them apart

Press



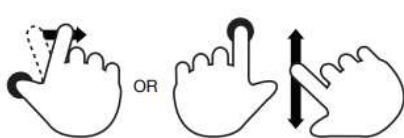
Touch surface for extended period of time

Press and tap



Press surface with one finger and briefly touch surface with second finger

Press and drag



Press surface with one finger and move second finger over surface without losing contact

Rotate



Touch surface with two fingers and move them in a clockwise or counterclockwise direction









touch gesture reference guide

2

Major User Actions

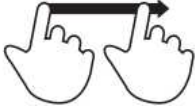
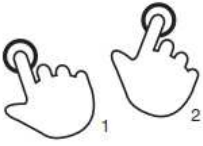
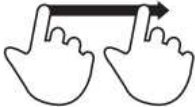
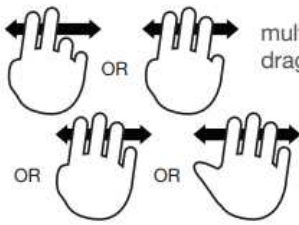


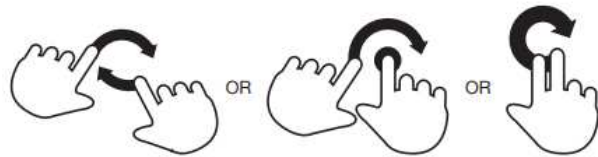
Currently supported by touch gesture systems

BASIC ACTIONS		
user action	gesture	description
Change mode	 press	Touch surface for extended period of time
Open	 double tap	Rapidly touch surface twice with fingertip
Select	 tap	Briefly touch surface with fingertip
OBJECT-RELATED ACTIONS		
user action	gesture	description
Adjust	 OR press and drag	Press surface with one finger and move second finger over surface without losing contact
	 1 2 lasso and cross	Make circular motion with finger, then cross over selected object
Bundle	 1 2 press and tap, then drag	Touch first object while second finger taps other objects, then move selected objects by dragging first finger

Supporting materials for this guide can be found online:
<http://www.lukew.com/touch/>

touch gesture reference guide

3

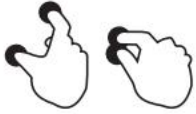



OBJECT-RELATED ACTIONS (continued)			
user action	gesture		description
Delete		drag (across item or off-screen)	Move fingertip over surface without losing contact
Duplicate		tap (source and destination)	Touch object, then touch elsewhere on surface
Move		drag (and drop)	Move fingertip over surface without losing contact
		multi-finger drag	Move two to five fingertips over surface without losing contact
		flick	Quickly brush surface with fingertip
		press and tap	With one finger on object, touch elsewhere on surface with second finger
Rotate			rotate



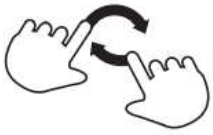


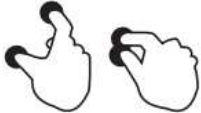

touch gesture reference guide









4

OBJECT-RELATED ACTIONS (continued)

user action	gesture		description
Scale down		pinch	Touch surface with two fingers and bring them closer together
		squeeze	Touch surface with five fingers and bring them closer together
Scale up		spread	Touch surface with two fingers and move them apart
		splay	Touch surface with five fingers and move them apart

NAVIGATING ACTIONS

user action	gesture		description
Adjust view (rotate)	 OR  OR 	rotate	
Adjust view (zoom out)		pinch	Touch surface with two fingers and bring them closer together
		double tap	Rapidly touch surface twice with fingertip


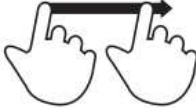




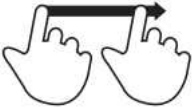
NAVIGATING ACTIONS (continued)		
user action	gesture	description
Adjust view (zoom in)	 spread	Touch surface with two fingers and move them apart
	 double tap	Rapidly touch surface twice with fingertip
Display commands	 press	Touch surface for extended period of time
	 press and tap	Press surface with one finger and briefly touch surface with second finger
	 double tap	Rapidly touch surface twice with fingertip
	 corner tap	Touch specific corner of surface with fingertip
Move through list	 two-finger drag	Move to previous/next item in list
	 rotate	



touch gesture reference guide

6

NAVIGATING ACTIONS (continued)

user action	gesture		description
Pan		drag hand	Move fingers and palm of one hand over surface without losing contact
Scroll		drag	Move fingertip over scrollbar without losing contact
		two-finger drag	Move two fingers up or down across surface
		press	Touch scrollbar for extended period of time
Scroll (fast)		flick	Quickly brush surface with fingertip in the direction you want to scroll
Scroll (fast)		tap	Briefly touch surface with fingertip when a scroll is in progress
Scrub		drag	Move fingertip over scrollbar without losing contact



touch gesture reference guide

7

DRAWING ACTIONS

user action gesture

Accept Draw a checkmark on surface with fingertip

Cut Draw a slash on surface with fingertip

Get help Draw a question mark on surface with fingertip

Reject Draw an "X" on surface with fingertip

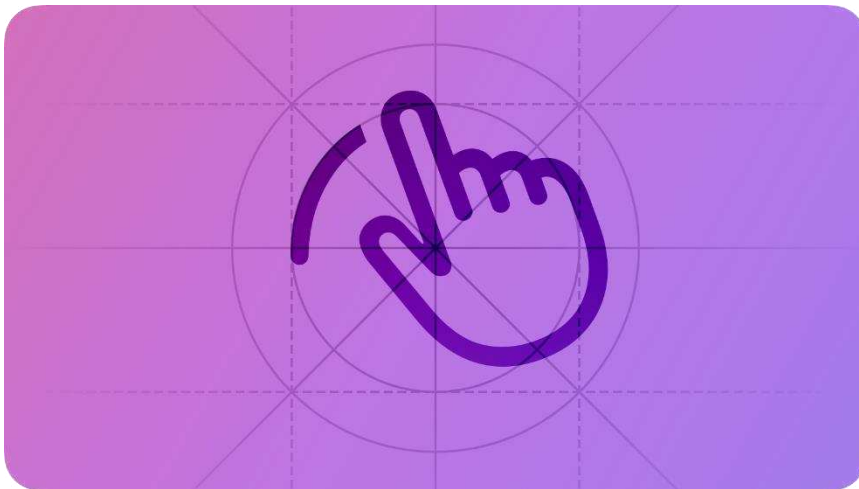
Undo Scratch out area on surface with fingertip

Annexe 2 : Extraits des Guidelines d'Apple aux développeurs – « Touchscreen » (en anglais)

« Touchscreen gestures » (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/inputs/touchscreen-gestures> – Consulté le 10/01/2023)

Touchscreen gestures

Gestures are a key way for people to interact with their touchscreen devices, eliciting a close personal connection with content and enhancing the sense of directly manipulating onscreen objects.



In addition to using a touchscreen, people can also gesture using devices such as a trackpad, mouse, remote, or game controller. For example, people can use a trackpad to interact with their iPad or Mac, and they can use a game controller to interact with iPhone, iPad, Mac, and Apple TV. For guidance incorporating input from these devices, see [Pointing devices](#), [Remotes](#), and [Game controllers](#).

Touchscreen devices all use basic gestures like tap, swipe, and drag. Some platforms define additional gestures; for example, iOS and iPadOS support pinch and rotate. As you incorporate touchscreen gestures into your interface, you need to understand the behaviors of each platform's [standard gestures](#) so that you can provide a familiar and consistent experience.

Best practices

In general, respond to gestures in ways that are consistent with other apps. People expect most gestures to work the same regardless of their current context. For example, people expect the pinch gesture to adjust a view's zoom level or scale a selected object. Avoid using a familiar gesture to perform an action that's unique to your app; similarly, avoid creating a unique gesture to perform a standard action like choosing a button or scrolling a long view.

Define custom gestures only when necessary. People might find it difficult to discover and remember a custom gesture, and if it's awkward to perform, people may not want — or be able — to use it. Prefer custom gestures for situations where your app offers an immersive experience that requires context-specific interactions, like in a game or a drawing app, or when the system doesn't handle a standard gesture, such as pinch in watchOS, or a gesture in a SpriteKit or SceneKit scene. If you decide to define a custom gesture, make sure it's:

- Easy to discover and perform
- Not too similar to gestures people already know
- Not the only way to perform an important action in your app

Make sure gestures apply to the appropriate content. In general, gestures should apply to the content with which people are currently interacting, such as a selected element, an active view in a window, or an area on top of an item, like a photo. Start by using finger positions to help you identify the most specific content people are likely to be manipulating, and make that content the gesture's target. If the content doesn't respond to the gesture, consider targeting higher content levels and containers.

Handle gestures as responsively as possible. Gestures enhance the experience of direct manipulation and provide immediate live feedback. As people perform a gesture in your app, provide feedback that helps them predict its results and, if necessary, communicates the extent and type of movement required to complete the action.

Enable shortcut gestures to supplement standard gestures, not to replace them. People need simple, familiar ways to navigate and perform actions, even if it means an extra tap or two. For example, in an app that supports navigation through a hierarchy of screens, people expect to find a back button in a navigation bar that lets them return to the previous screen with a single tap. To help accelerate this action, many apps also offer a shortcut gesture — such as swiping from the side of the display or window — while continuing to provide the back button.

Avoid interfering with systemwide screen-edge gestures. Depending on the device, screen-edge gestures can provide access to the Home Screen, App Switcher, Notification Center, Control Center, and Dock. People rely on these gestures to work in every app. In rare cases, an immersive app like a game might require custom screen-edge gestures that take priority over the system's gestures. In this rare scenario, the game can use a behavior called *edge protect* in which the first swipe invokes the app-specific gesture and a second swipe invokes the system gesture. If you must enable custom screen-edge gestures, use edge protect sparingly, because people must perform a second gesture before they can access the system-level actions. For developer guidance, see the [preferredScreenEdgesDeferringSystemGestures](#) property of `UINavigationController`.

Standard gestures

Gesture	iOS	iPadOS	watchOS	Standard action
Tap	●	●	●	Activate a control. Select an item.
Swipe	●	●	●	Reveal actions and controls. Dismiss views. Scroll.
Pan (UIKit) / Drag (SwiftUI)	●	●	●	Move a UI element.
Pinch (UIKit) / Magnification (SwiftUI)	●	●	–	Zoom a view. Magnify content.
Long press	●	●	●	Reveal additional controls or functionality
Rotation	●	●	–	Rotate a selected item.
Edge swipe	●	●	●	Navigate. Reveal controls, information, or system experiences.
Double tap	●	●	–	Zoom in. Zoom out if already zoomed in.

Gesture	iOS	iPadOS	watchOS	Standard action
Three-finger swipe	•	•	–	Initiate undo (left swipe). Initiate redo (right swipe).
Four-finger swipe	–	•	–	Switch between apps.
Three-finger pinch	•	•	–	Copy selected text (pinch in). Paste copied text (pinch out).

Platform considerations

Not supported in macOS or tvOS.

iOS, iPadOS

Consider enabling simultaneous recognition of multiple gestures if it enhances the experience. Although simultaneous gestures are unlikely to be useful in nongame apps, a game might include multiple onscreen controls — such as a joystick and firing buttons — that people can operate at the same time. For guidance on integrating touchscreen input with Apple Pencil input in your iPadOS app, see [Apple Pencil and Scribble](#).

watchOS

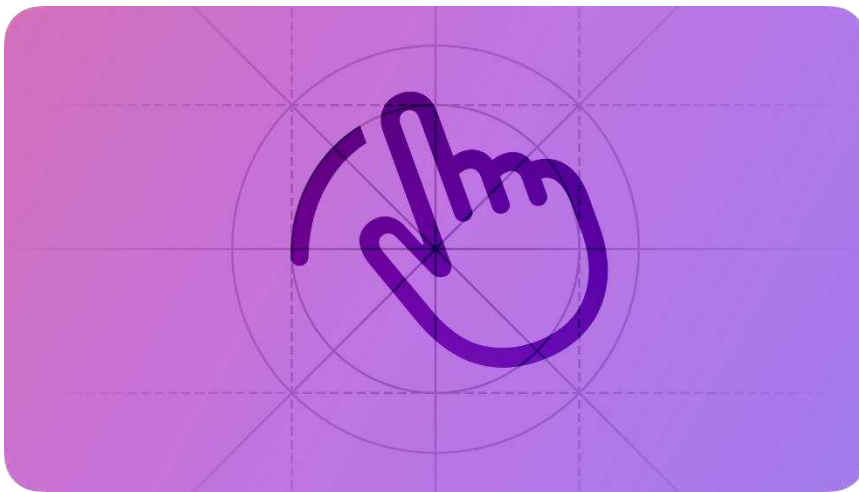
Consider alternatives to the long press gesture. In versions of watchOS earlier than watchOS 7, people could press firmly on the display to do things like change the watch face or reveal a hidden menu called a Force Touch menu. In watchOS 7 and later, system apps make previously hidden menu items accessible in a related screen or a settings screen. If you formerly supported a long-press gesture to open a hidden menu, consider relocating the menu items elsewhere. For guidance, see [Menus](#).

Annexe 3 : Extraits des *Guidelines* d'Apple aux développeurs – « *Les gestes sur les écrans tactiles* » (en français)

Page traduite à l'aide du logiciel DeepL

Les gestes sur les écrans tactiles

Les gestes sont un moyen essentiel d'interaction avec les appareils à écran tactile. Ils permettent d'établir un lien personnel étroit avec le contenu et renforcent l'impression de manipuler directement les objets à l'écran.



Outre l'utilisation d'un écran tactile, les gens peuvent également faire des gestes à l'aide de dispositifs tels qu'un pavé tactile, une souris, une télécommande ou une manette de jeu. Par exemple, les gens peuvent utiliser un trackpad pour interagir avec leur iPad ou leur Mac, et ils peuvent utiliser une manette de jeu pour interagir avec l'iPhone, l'iPad, le Mac et l'Apple TV. Pour obtenir des conseils sur l'intégration des entrées provenant de ces dispositifs, consultez la section Dispositifs de pointage, télécommandes et manettes de jeu.

Les appareils à écran tactile utilisent tous des gestes de base tels que toucher, glisser et faire glisser. Certaines plateformes définissent des gestes supplémentaires ; par exemple, iOS et iPadOS prennent en charge le pincement et la rotation. Lorsque vous incorporez des gestes d'écran tactile dans votre interface, vous devez comprendre les comportements des gestes standard de chaque plate-forme afin de pouvoir offrir une expérience familière et cohérente.

Meilleures pratiques

En général, répondez aux gestes d'une manière qui soit cohérente avec les autres applications.

Les utilisateurs s'attendent à ce que la plupart des gestes fonctionnent de la même manière, quel que soit le contexte dans lequel ils se trouvent. Par exemple, ils s'attendent à ce que le geste de pincement permette de régler le niveau de zoom d'une vue ou de mettre à l'échelle un objet sélectionné. Évitez d'utiliser un geste familier pour effectuer une action unique à votre application ; de même, évitez de créer un geste unique pour effectuer une action standard comme choisir un bouton ou faire défiler une longue vue.

Ne définissez des gestes personnalisés qu'en cas de nécessité. Les utilisateurs pourraient avoir du mal à découvrir et à se souvenir d'un geste personnalisé, et s'il est difficile à exécuter, ils pourraient ne pas vouloir - ou ne pas pouvoir - l'utiliser. Préférez les gestes personnalisés pour les situations où votre application offre une expérience immersive qui nécessite des interactions spécifiques au contexte, comme dans un jeu ou une application de dessin, ou lorsque le système ne gère pas un geste standard, comme le pincement dans watchOS, ou un geste dans une scène SpriteKit ou SceneKit. Si vous décidez de définir un geste personnalisé, assurez-vous qu'il est :

- Facile à découvrir et à exécuter
- Pas trop similaire aux gestes que les gens connaissent déjà
- Ce n'est pas la seule façon d'effectuer une action importante dans votre application.

Assurez-vous que les gestes s'appliquent au contenu approprié. En général, les gestes doivent s'appliquer au contenu avec lequel les utilisateurs sont en train d'interagir, comme un élément sélectionné, une vue active dans une fenêtre ou une zone au-dessus d'un élément, comme une photo. Commencez par utiliser la position des doigts pour vous aider à identifier le contenu le plus spécifique que les gens sont susceptibles de manipuler, et faites de ce contenu la cible du geste. Si le contenu ne répond pas au geste, envisagez de cibler des niveaux de contenu et des conteneurs plus élevés.

Traitez les gestes de la manière la plus réactive possible. Les gestes améliorent l'expérience de la manipulation directe et fournissent un retour immédiat en direct. Lorsque les utilisateurs effectuent un geste dans votre application, fournissez un retour d'information qui les aide à prévoir les résultats et, si nécessaire, communiquez l'étendue et le type de mouvement requis pour réaliser l'action.

Activez les gestes de raccourci pour compléter les gestes standard, et non pour les remplacer.

Les gens ont besoin de moyens simples et familiers pour naviguer et effectuer des actions, même si cela implique un ou deux tapotements supplémentaires. Par exemple, dans une application qui prend en charge la navigation à travers une hiérarchie d'écrans, les utilisateurs s'attendent à trouver un bouton "retour" dans une barre de navigation qui leur permet de revenir à l'écran précédent d'une simple pression. Pour accélérer cette action, de nombreuses applications proposent également un geste de raccourci - tel qu'un glissement sur le côté de l'écran ou de la fenêtre - tout en continuant à offrir le bouton Précédent.

Évitez d'interférer avec les gestes de bord d'écran du système. Selon l'appareil, les gestes sur le bord de l'écran peuvent permettre d'accéder à l'écran d'accueil, au sélecteur d'applications, au centre de notification, au centre de contrôle et au Dock. Les utilisateurs comptent sur ces gestes pour fonctionner dans toutes les applications. Dans de rares cas, une application immersive comme un jeu peut nécessiter des gestes personnalisés sur le bord de l'écran qui ont la priorité sur les gestes du système. Dans ce cas, le

jeu peut utiliser un comportement appelé "protection des bords", dans lequel le premier glissement appelle le geste spécifique à l'application et le deuxième glissement appelle le geste du système. Si vous devez activer des gestes personnalisés sur le bord de l'écran, utilisez la protection des bords avec parcimonie, car les utilisateurs doivent effectuer un deuxième geste avant de pouvoir accéder aux actions du système. Pour des conseils aux développeurs, voir la propriété `preferredScreenEdgesDeferringSystemGestures` de `UIViewController`.

Gestes standards

Gesture	iOS	iPadOS	watchOS	Standard action
Toucher	●	●	●	Activer une commande. Sélectionnez un élément.
Balayez	●	●	●	Révéler les actions et les contrôles. Écartez les vues . Faire défiler ..
Panoramique (UIKit) / Glissement (SwiftUI)	●	●	●	Déplacez un élément de l'interface utilisateur..
Pincement (UIKit) / agrandissement (SwiftUI)	●	●	–	Effectuez un zoom sur une vue. Agrandissez le contenu.
Appui long	●	●	●	Révéler des contrôles ou des fonctionnalités supplémentaires.
Rotation	●	●	–	Faites pivoter un élément sélectionné..
Glissement de bord	●	●	●	Naviguer. Révéler des commandes, des informations ou des expériences système.
Double tapotement	●	●	–	Effectuez un zoom avant. Effectuez un zoom arrière si vous avez déjà effectué un zoom avant.
Glissement à trois doigts	●	●	–	Initier l'annulation (glissement gauche).

Gesture	iOS	iPadOS	watchOS	Standard action
				Initier le rétablissement (glissement droit).
Glissement à quatre doigts	–	●	–	Passez d'une application à l'autre
Pincement à trois doigts	●	●	–	Copier le texte sélectionné (pincement). Coller le texte copié (pincement vers l'extérieur).

Considérations relatives à la plate-forme

Non pris en charge sous macOS ou tvOS.

iOS, iPadOS

Envisagez d'activer la reconnaissance simultanée de plusieurs gestes si cela améliore l'expérience. Bien qu'il soit peu probable que les gestes simultanés soient utiles dans les apps qui ne sont pas des jeux, un jeu peut inclure plusieurs commandes à l'écran - comme une manette et des boutons de tir - que les personnes peuvent actionner en même temps. Pour obtenir des conseils sur l'intégration de la saisie sur écran tactile avec celle de l'Apple Pencil dans votre application iPadOS, voir Apple Pencil et Scribble.

watchOS

Envisagez des alternatives au geste d'appui long. Dans les versions de watchOS antérieures à watchOS 7, les gens pouvaient appuyer fermement sur l'écran pour faire des choses comme changer le visage de la montre ou révéler un menu caché appelé menu Force Touch. Dans watchOS 7 et les versions ultérieures, les applications système rendent accessibles des éléments de menu précédemment cachés dans un écran connexe ou un écran de paramètres. Si vous utilisiez auparavant un geste d'appui long pour ouvrir un menu caché, pensez à déplacer les éléments du menu ailleurs. Pour obtenir des conseils, consultez la section Menus.

Annexe 4 : Articles de conseils et « bonnes pratiques » en design

Design entré utilisateur

Définitions et concepts clés

Usabilis – Lexique (<https://www.usabilis.com/lexique-de-l-ux/> — Consulté le 12/02/2018)

« L'utilité de la démarche centrée utilisateur », Usabilis, publié le 1/09/2015 (<https://www.usabilis.com/utilite-demarche-centree-utilisateur/> — Consulté le 12/02/2018).

« L'innovation centrée sur l'expérience utilisateur », Usabilis, publié le 3/03/2020 (<https://www.usabilis.com/innovation-centree-experience-utilisateur/> — Consulté le 21/12/2020).

« Qu'est-ce que l'UX, l'expérience utilisateur », Usabilis, publié le 13/08/2019 (<https://www.usabilis.com/definition-ux-experience-utilisateur-user-experience/> — Consulté le 21/10/2022).

« Qu'est-ce que l'affordance ? », Usabilis, publié le 20/02/2018 (<https://www.usabilis.com/definition-affordance/> — Consulté le 10/08/2022).

« Définition utilisabilité ou usabilité », Usabilis, publié le 02/07/2018 (<https://www.usabilis.com/definition-utilisabilite-usabilite/> — Consulté le 10/08/2022).

« Qu'est-ce que le skeuomorphisme ou comment faire “réel” ? », Usabilis, publié le 13/03/2018 (<https://www.usabilis.com/qu-est-ce-que-le-skeuomorphisme/> — Consulté le 08/05/2020).

« Le mythe du design centré utilisateur, par Rémi Garcia, publié le 30/12/2019 (<https://medium.com/we-are-outsiders/le-mythe-du-design-centr%C3%A9-utilisateur-be23c5baa7c0> – Consulté le 21/12/2020).

« Le user centered design ou comment développer des produits à succès en dialoguant avec les utilisateurs », Digital Guide, 06/12/19 (<https://www.ionos.fr/digitalguide/sites-internet/developpement-web/user-centered-design/> — Consulté le 17/09/2021).

« Qu'est-ce que le design d'expérience utilisateur? », nmedia, publié le 12/03/2018 (<https://www.nmedia.ca/article/qu-est-ce-design-experience-utilisateur> – Consulté le 26/09/2021)

« Le Flow, un concept clé pour les UX designers », UX Republic, publié le 29/01/2020 (<https://www.ux-republic.com/le-flow-un-concept-cle-pour-les-ux-designers/> — Consulté le 26/09/2022).

« User Flow pour l'UX Design : le guide pratique complet », par Wendy Carré, publié le 15/07/2020 (<https://contentsquare.com/fr-fr/blog/user-flow-ux/> — Consulté le 26/09/2022).

« Qu'est-ce qu'un User Flow ? », Le pressing, non daté (<https://www.lepressing.com/qu-est-ce-qu-un-user-flow/> — Consulté le 26/09/2022).

Les grandes tendances de l'UX, exemples

« Quelques recommandations UX pour la conception d'une application mobile », Newflux, publié le 24/05/2017 (<https://newflux.fr/2017/05/24/recommandations-ux-pour-la-conception-dune-application-mobile/> — Consulté le 05/07/2022).

« Les grandes tendances de l'UX design en 2018 », par Xavier B., publié le 03/01/2018 (<https://newflux.fr/2018/01/03/les-grandes-tendances-de-lux-design-en-2018/> — Consulté le 05/07/2022).

« Smartphone, usages et interface gestuelle », par Raphaël, publié le 12/03/2013 (<https://blocnotes.iergo.fr/articles/smartphone-usages-interface-gestuelle/> — Consulté le 07/07/2022).

« Interface invisible, noui, nui... l'UI menacée ? » par Julien Neuville, publié le 3/10/2018 (<https://www.usabilis.com/interfaces-invisibles-noui-nui/> — Consulté le 07/07/2022).

« Apple Award » (<https://developer.apple.com/design/awards/> — Consulté le 11/10/2022).

Méthode

Réaliser des maquettes d'application

« Maquettage UX Design : wireframe, maquette ou prototype ? », Arquen, publié le 3/07/2020 (<https://www.arquen.fr/blog/maquettage-ux-wireframe-maquette-ou-prototype/> — Consulté le 1/09/2022).

« Outils : graphisme, UI, UX, motion 2D, vidéo & photo », Le bar à formation, publié le 25/06/2018 (<https://www.bar-formations.com/blog/outils-web-graphisme-ui-ux-motion-2d/> — Consulté le 1/09/2022).

« Les meilleurs outils de prototypage et maquettage pour l'UX design », par Nicolas, publié le 18/04/2018 (<https://www.lecoqhebdo.com/2017/04/18/les-meilleurs-outils-de-prototypage-et-maquettage-pour-lux-design> — Consulté le 1/09/2022).

« Prototyping 101: The difference between low-fidelity and high-fidelity prototypes and when to use each », par Nick Babich, publié le 29/11/2017 (<https://www.lecoqhebdo.com/2017/04/18/les-meilleurs-outils-de-prototypage-et-maquettage-pour-lux-design> — Consulté le 1/09/2022).

« Adobe lance Experience Design pour concevoir des maquettes d'applications et sites web », par Alexis Piraina, publié le 14/03/2016 (<https://www.numerama.com/tech/152213-adobe-lance-experience-design-pour-concevoir-des-maquettes-dapplis-et-sites-web.html> — Consulté le 13/01/2023).

Elaborer des Personas

« Persona en UX Design : pourquoi faire et comment en créer ? », par Valentino Pulo, publié le 3/08/2022 (<https://limone-web.fr/persona-ux-design/> — Consulté le 1/09/2022).

« Persona en UX design : à quoi sert-il et comment le créer ? », Usabilis, publié le 23/03/2021 (<https://www.usabilis.com/persona-ux-design/> — Consulté le 1/09/2022).

« Persona en UX design : on vous explique tout », Kwantic, publié le 26/08/2021 (<https://kwantic.fr/blog/ux-ui-design/persona-en-ux-design-on-vous-explique-tout/> — Consulté le 1/09/2022).

« Persona en UX : pourquoi et comment en faire un ? », Adimeo, publié le 24/10/2022 (<https://www.adimeo.com/blog/personas-ux-comment-en-faire-un> — Consulté le 1/12/2022).

« Persona en UX design », par Julien Muckensturm, non daté, (<http://www.iafactory.fr/service-ux/etude-ux/persona.php> — Consulté le 13/01/2023)

« Qu'est-ce qu'un persona en UX design ? », Lepressing, non daté (<https://www.lepressing.com/quest-ce-qu-un-persona-en-ux-design/> — Consulté le 13/01/2023)

« Comment créer un persona marketing grâce à la donnée ? [+ kit offert] », par Arnaud Burdet, publié le 4/09/2020 (<https://www.ideagency.fr/blog/creer-persona-marketing> — Consulté le 13/10/2022).

« Comment créer un persona marketing grâce à la donnée ? », sans auteur, non daté (<https://emdigital.fr/comment-creer-un-persona-marketing-grace-a-la-donnee> — Consulté le 13/10/2022).

« Créer des personas », par Mission « Innovation publique », publié le 24/06/2019 (<http://comment-faire.modernisation.gouv.fr/tool/creer-des-personas/> — Consulté le 13/10/2022).

Construire des boutons

« UX/UI design des boutons call to action : le cas du « click to call » », Usabilis, publié le 10/12/2019 (<https://www.usabilis.com/ergonomie-boutons-call-to-action-cas-click-to-call/> — Consulté le 15/01/2020).

« La bonne ergonomie des “call to action” (CTA), conseils pour concevoir les boutons d'action », Usabilis, publié le 13/12/2016 (<https://www.usabilis.com/la-bonne-ergonomie-des-call-to-action-bouton-daction/#cta> — Consulté le 15/01/2020).

« Button UX Design: Best Practices, Types and States », par Nick Babich, publié le 15/03/2016 (<https://uxplanet.org/button-ux-design-best-practices-types-and-states-647cf4ae0fc6> — Consulté le 15/01/2020).

« Quelle taille donner aux boutons sur une interface tactile ? », par Loïc Balouzat, publié le 13/02/2014 (<https://ludotic.com/quelle-taille-boutons-sur-une-interface-tactile/> — Consulté le 15/01/2020).

« UX design : découvrez les fondamentaux ! », Openclassroom, publié le 13/02/2014 (<https://openclassrooms.com/fr/courses/3013856-ux-design-decouvrez-les-fondamentaux> — Consulté le 15/01/2020).

« 60 gamification icons », envatomarket (https://graphicriver.net/item/60-gamification-icons/20705541?irgwc=1&clickid=xSOXxRVDxyNRUkWYTS-W0nKUkA1VWUhg1Z8Vn0&iradid=275988&irpid=97450&iradtype=ONLINE_TRACKING_LINK&irmptype=mediapartner&mp_value1=&utm_campaign=af_impact_radius_97450&utm_medium=affiliate&utm_source=impact_radius — Consulté le 15/01/2020).

« Gamification Icon Pack - Education Theme », envatomarket (<https://graphicriver.net/item/gamification-icon-pack-education-theme/29846464?ref=daijiaoking> — Consulté le 15/01/2020).

« Pack d'icônes : Graphiste | Couleur linéaire, Flaticon (<https://www.flaticon.com/packs/graphic-designer-4?word=drawing> — Consulté le 15/01/2020).

« 150 retro icon », Pinterest (<https://www.pinterest.fr/pin/683984262176165991> — Consulté le 15/01/2020).

Utiliser des outils d'eye-tracking

« Qu'est-ce que l'eye-tracking ? », UX Republic, publié le 06/02/2019 (<https://www.ux-republic.com/eye-tracking/> — Consulté le 25/11/2022).

« Qu'est-ce que l'eye-tracking ou oculométrie ? (1/3) », Usabilis, publié le 07/06/2022 (<https://www.usabilis.com/eye-tracking/#eyetracking> — Consulté le 25/11/2022).

« Le eye tracking face aux méthodes ergonomiques : ce que le regard nous dit (2/3) », Usabilis, publié le 07/06/2022 (<https://www.usabilis.com/eye-tracking-methode-ergonomique-regard/#eyetracking> — Consulté le 25/11/2022).

« Le eye tracking face aux méthodes ergonomiques : ce que le regard ne dit pas (3/3) », Usabilis, publié le 07/06/2022 (<https://www.usabilis.com/eye-tracking-methode-ergonomique-test/#eyetracking> — Consulté le 25/11/2022).

« L'intérêt de l'eye tracking en UX Design », La grande Ourse, publié le 2/07/2021 (<https://lagrandeourse.design/blog/ux-research/linteret-de-leye-tracking-en-ux-design/> — Consulté le 25/11/2022).

« Qu'est-ce que l'eye tracking ? Une méthode de recherche UX efficace ? », par Florent Kiecken, publié le 12/11/2021 (<https://www.sdlv.fr/blog/eye-tracking> — Consulté le 25/11/2022).

Concevoir des A/B test

« What is A/B Testing ? », UX Republic, publié le 04/11/2016 (<https://www.ux-republic.com/what-is-ab-testing> — Consulté le 25/11/2022).

« L'A/B Testing pour optimiser l'expérience utilisateur (UX) », Arquen, publié le 25/01/2020 (<https://www.arquen.fr/blog/ab-testing-optimiser-experience-utilisateur-ux/> — Consulté le 25/11/2022).

« A/B testing », La grande Ourse, publié le 14/12/2020 (<https://lagrandeourse.design/blog/lexique-ux/ab-testing/> — Consulté le 25/11/2022).

« Qu'est-ce que l'A/B testing ? Comment réaliser des tests A/B ? », par Florent Kiecken, publié le 26/03/2020 (<https://www.sdlv.fr/blog/ab-testing> — Consulté le 25/11/2022).

« The benefits of A/B testing », UX Design Institute, publié le 11/08/2022 (<https://www.uxdesigninstitute.com/blog/benefits-of-a-b-testing/> — Consulté le 25/11/2022).

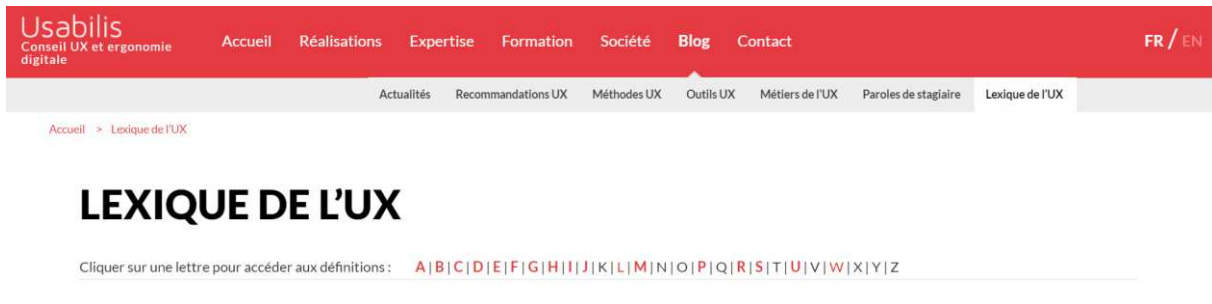
« UX & UI : L'A/B testing pour optimiser vos conversions et votre design », Pure Illusion, publié le 20/04/2018 (<https://www.pure-illusion.com/blog/ux-ui-desing-a-b-testing> — Consulté le 11/10/2022).

« Design vs réalité : l'A/B testing peut vous en dire plus sur votre site », par Sophie Laniro, publié le 25/09/2018 (<https://www.abtasty.com/fr/blog/design-realite-ab-testing/> — Consulté le 11/10/2022).

Annexe 5 : Extraits du « Lexique » d'Usabilis

Extraits des pages A et B du Lexique d'Usabilis

Usabilis – Lexique (<https://www.usabilis.com/lexique-de-l-ux/> — Consulté le 12/02/2018).



Usabilis
Conseil UX et ergonomie digitale

Accueil Réalisations Expertise Formation Société Blog Contact

FR / EN

Actualités Recommandations UX Méthodes UX Outils UX Métiers de l'UX Paroles de stagiaire Lexique de l'UX

Accueil > Lexique de l'UX

LEXIQUE DE L'UX

Cliquer sur une lettre pour accéder aux définitions : [A](#) | [B](#) | [C](#) | [D](#) | [E](#) | [F](#) | [G](#) | [H](#) | [I](#) | [J](#) | [K](#) | [L](#) | [M](#) | [N](#) | [O](#) | [P](#) | [Q](#) | [R](#) | [S](#) | [T](#) | [U](#) | [V](#) | [W](#) | [X](#) | [Y](#) | [Z](#)

A



QU'EST-CE QUE L'ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE ?

L'accessibilité numérique, c'est rendre les produits numériques accessibles en situation de handicap. UI / UX Design et ergonomie jouent un...



ATOMIC DESIGN, UNE NOUVELLE MÉTAPHORE ?

L'Atomic design est une nouvelle approche du design modulaire conçue par Brad Frost afin de créer des Design Systems à partir de composants plus simples : atom, molécules, organismes, template...



APPLICATION MÉTIER : ET SI ELLE MÉRITAIT UNE UX EXCEPTIONNELLE ?

Une application métier sert à gérer l'activité de l'entreprise. L'application est existante ou développée selon les besoins métiers. C'est une solution informatique de gestion pour les salariés et collaborateurs de...



QU'EST-CE QUE L'AFFORDANCE ?

L'affordance est la capacité d'un objet ou d'un système à évoquer son utilisation, sa fonction. Par définition, l'affordance provoque une interaction spontanée entre un environnement et son utilisateur. En ergonomie,...

△



**ADAPTABILITÉ (CRITÈRES
ERGONOMIQUES DE BASTIEN ET
SCAPIN)**

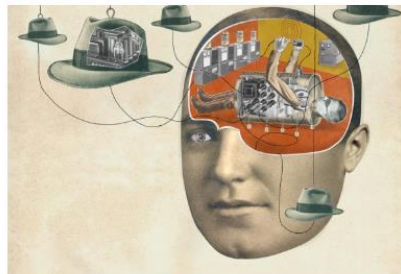
On entend par adaptabilité, la capacité de l'interface à s'adapter selon le contexte, les besoins et les préférences des utilisateurs. Cela suppose une flexibilité du système, mais également une prise...

B



**BLUEPRINT SERVICE, OUTIL MAJEUR
DU DESIGN DE SERVICE**

En Design de Service, le Service Blueprint dévoile l'expérience client et les processus internes afférents. Les Blueprints montrent ainsi la zone cachée du parcours client (Customer Journey), invisible pour l'utilisateur....



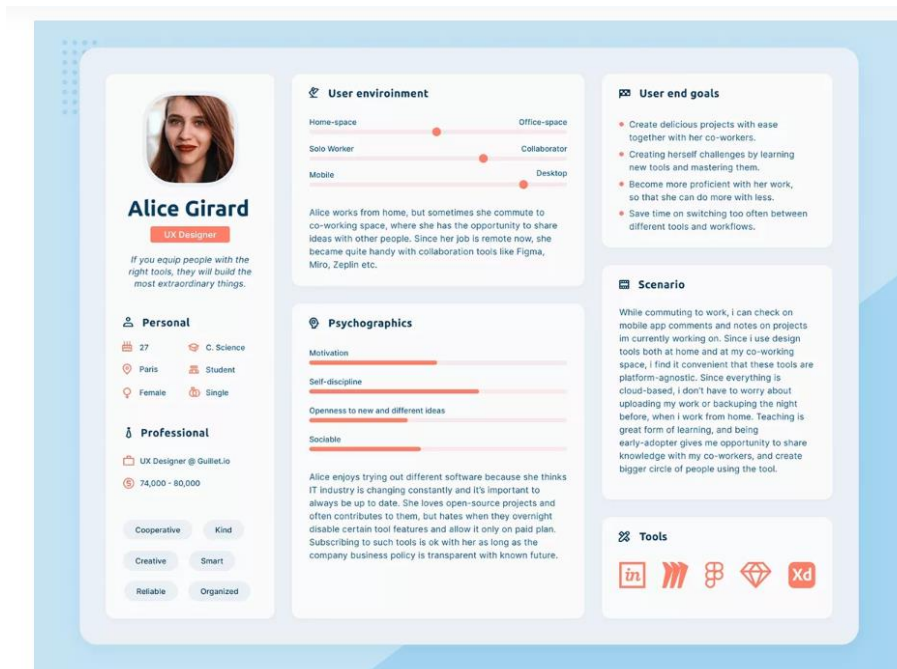
DÉFINITION BIAIS COGNITIF

Le biais cognitif est un mécanisme de pensée à l'origine d'une altération du jugement. À cause des biais cognitifs, la prise de décision de l'individu sera faussée. D'abord étudiée en psychologie cognitive, la notion de biais cognitifs a été exploitée dans différents domaines. En UX Design et en ergonomie, les biais cognitifs aident à anticiper l'expérience de l'utilisateur pour l'améliorer. Cependant, tous les individus sont concernés par les biais cognitifs, UX Designers y compris !

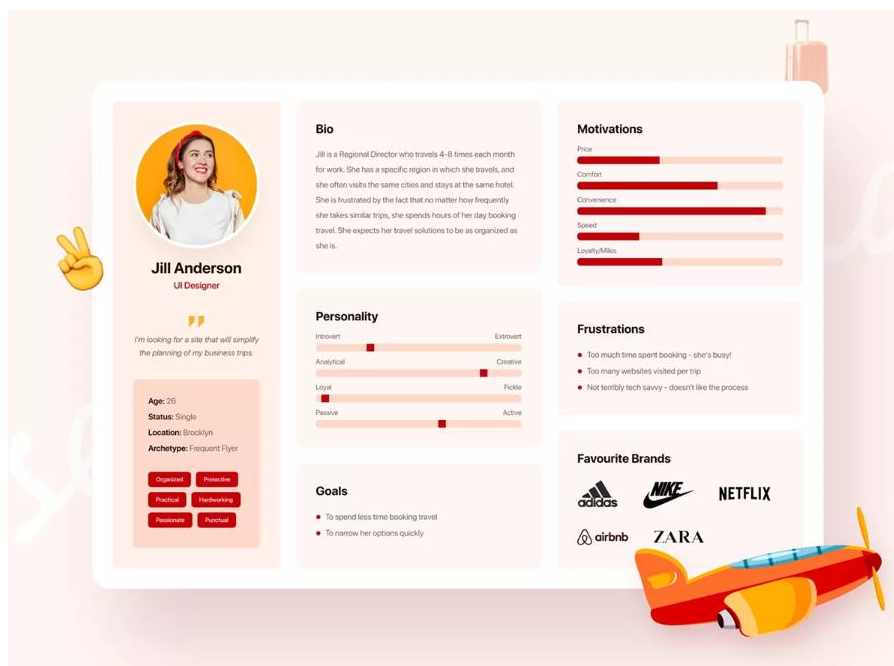
Annexe 6 : Elaborer des *personas* - Exemples de modèles

« Persona en UX Design : pourquoi faire et comment en créer ? »

« Persona en UX Design : pourquoi faire et comment en créer ? », par Valentino Pulo, publié le 3/08/2022 (<https://limone-web.fr/persona-ux-design/> — Consulté le 1/09/2022).



Exemple de persona en ligne - (Source : <https://dribbble.com/shots/15334380-User-Persona-UX-Redesigned>)

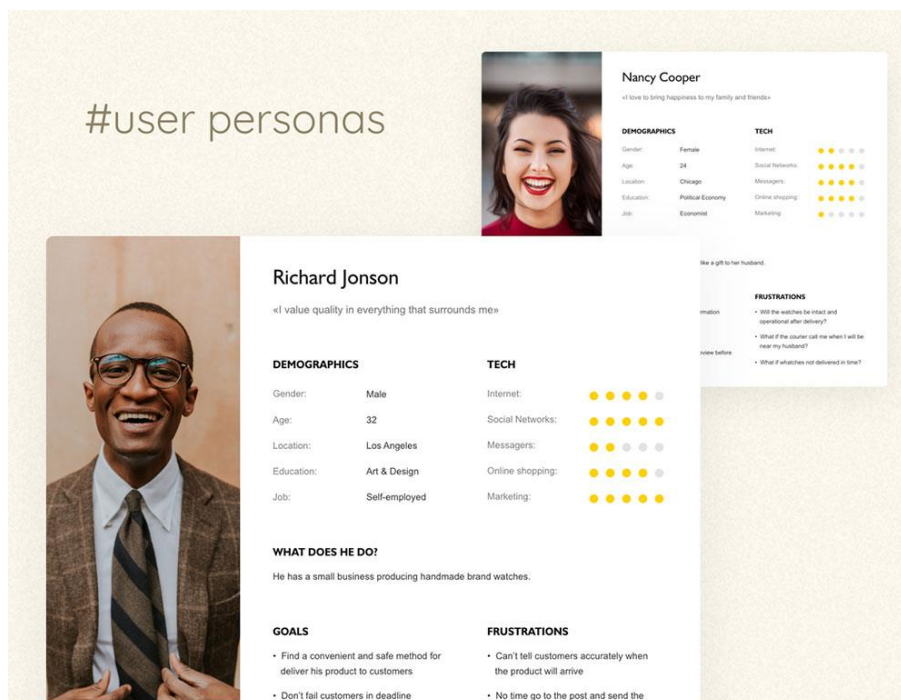


Template persona – (Source <https://dribbble.com/shots/14948770-Trip-Mate-User-Persona>)
 « Persona en UX design : à quoi sert-il et comment le créer ? »

« Persona en UX design : à quoi sert-il et comment le créer ? » Usabilis, publié le 23/03/2021 (<https://www.usabilis.com/persona-ux-design/> — Consulté le 1/09/2022).



(Crédit : [User Personas – Madhav Khandelwal](#))



(Crédit : [User personas model – UXIS](#))


« Persona en UX design : on vous explique tout »

« Persona en UX design : on vous explique tout », Kwantic, publié le 26/08/2021 (<https://kwantic.fr/blog/ux-ui-design/persona-en-ux-design-on-vous-explique-tout/>) — Consulté le 1/09/2022).

Clark Andrews

AGE 26
OCCUPATION Software Developer
STATUS Single
LOCATION San Jose, CA
TIER Experiment Hacker
ARCHETYPE The Computer Nerd

Friendly Clever Go-Getter



"I feel like there's a smarter way for me to transition into a healthier lifestyle."

Motivations

Incentive	80%
Fear	40%
Achievement	90%
Growth	95%
Power	60%
Social	50%

Goals

- To cut down on unhealthy eating and drinking habits
- To measure multiple aspects of life more scientifically
- To set goals and see and make positive impacts on his life

Frustrations

- Unfamiliar with wearable technology
- Saturated tracking market
- Manual tracking is too time consuming

Bio

Aaron is a systems software developer, a "data junkie" and for the past couple years, has been very interested in tracking aspects of his health and performance. Aaron wants to track his mood, happiness, sleep quality and how his eating and exercise habits affects his well being. Although he only drinks occasionally with friends on the weekend, he would like to cut down on alcohol intake.

Personality

Extrovert	20%	Introvert
Sensing	20%	Intuition
Thinking	80%	Feeling
Judging	20%	Perceiving

Technology

IT & Internet	90%
Software	85%
Mobile Apps	80%
Social Networks	40%

Brands

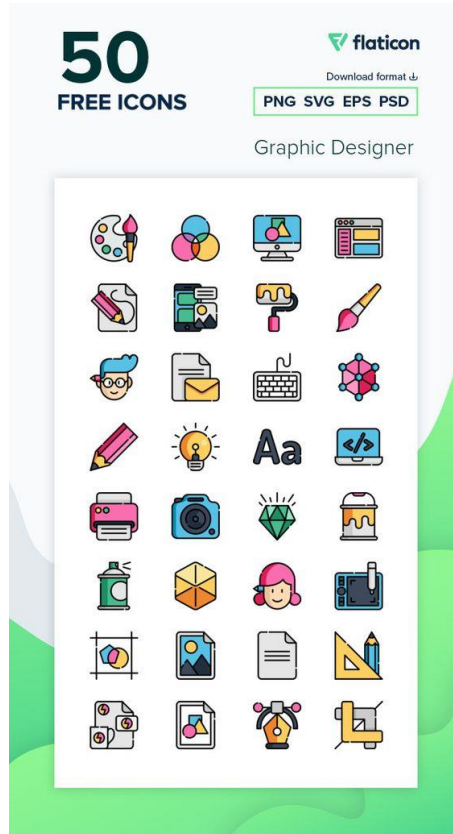
Nike +

31 Heart Alarm

Annexe 7 : Pack d'icônes– Exemples de packs à télécharger

Pack d'icônes : Graphiste | Couleur linéaire

« Pack d'icônes : Graphiste | Couleur linéaire, Flaticon (<https://www.flaticon.com/packs/graphic-designer-4?word=drawing>) — Consulté le 15/01/2020)



« 150 icônes rétro »

« 150 retro icon » (<https://www.pinterest.fr/pin/683984262176165991/>) — Consulté le 15/01/2020)



60 icônes pour gamifier une interface

« 60 gamification icons », envatomarket (https://graphicriver.net/item/60-gamification-icons/20705541?irgwc=1&clickid=x:SOXxxRVdx7NURUkWYTS-W0vKUKA1VWUhg1Z8Vn0&iradid=275988&irpid=97450&iradtype=ONLINE_TRACKING_LINK&irmptype=mediapartner&mp_value1=&utm_campaign=af_impact_radius_97450&utm_medium=affiliate&utm_source=impact_radius - Consulté le 15/01/2020)



Pack d'icônes pour gamifier : thème éducation

« Gamification Icon Pack - Education Theme », envatomarket (<https://graphicriver.net/item/gamification-icon-pack-education-theme/29846464?ref=daijiaoking> — Consulté le 15/01/2020)

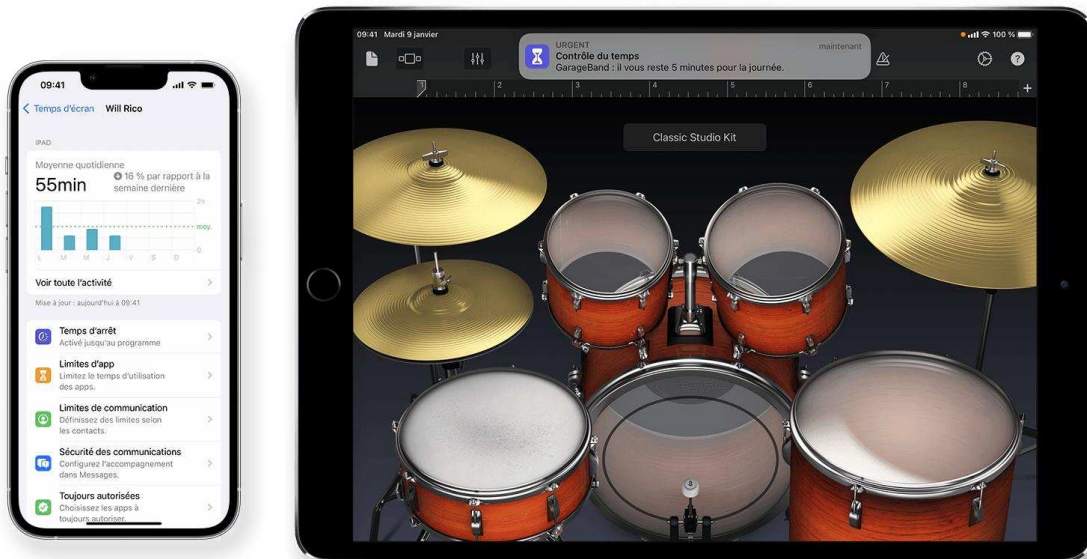


Annexe 8 : Extraits de l'aide d'Apple aux usagers

« Utiliser la fonctionnalité Temps d'écran sur votre iPhone, iPad ou iPod touch »
(<https://support.apple.com/fr-fr/HT208982> — Consulté le 2/08/2022)

Utiliser la fonctionnalité Temps d'écran sur votre iPhone, iPad ou iPod touch

Grâce à la fonctionnalité Temps d'écran, vous pouvez accéder à des rapports en temps réel indiquant le temps que vous passez sur votre iPhone, iPad ou iPod touch. Vous pouvez également définir des limites pour les aspects que vous souhaitez gérer.



Temps d'écran vous permet de savoir combien de temps vous et vos enfants passez sur des apps, des sites web et plus encore. De cette manière, vous pouvez prendre des décisions éclairées sur l'utilisation que vous faites de vos appareils et définir des limites si vous le souhaitez. Découvrez comment utiliser le contrôle parental pour [gérer l'appareil d'un enfant](#).

Activer Temps d'écran

1. Accédez à Réglages > Temps d'écran.
2. Touchez Activer « Temps d'écran », puis touchez-le à nouveau.
3. Sélectionnez Cet [appareil] est à moi ou Cet [appareil] est à mon enfant.

Une fois la fonctionnalité Temps d'écran activée, un rapport vous indique comment vous utilisez votre appareil, vos apps et vos sites web. S'il s'agit de l'appareil de votre enfant, vous pouvez

configurer Temps d'écran et définir des réglages sur son appareil ou configurer l'appareil de votre enfant depuis le vôtre à l'aide du [partage familial](#). Une fois cette configuration effectuée, le partage familial vous permet également de consulter les rapports et d'ajuster les réglages depuis votre appareil.

Avec la fonctionnalité Temps d'écran, vous pouvez aussi créer un code d'accès dédié pour sécuriser les réglages, afin que vous seul puissiez prolonger la durée d'utilisation ou apporter des changements. Veillez à définir un code différent de celui permettant de déverrouiller votre appareil. Pour changer ou désactiver le code sur l'appareil de votre enfant, accédez à Réglages > Temps d'écran et touchez le nom de votre enfant. Touchez ensuite Modifier le code de « Temps d'écran » ou Désactiver le code de « Temps d'écran », et authentifiez la modification avec Face ID, Touch ID ou le code de votre appareil.

Annexe 9 : Captures d'AdobeXD

Sur les conseils d'AG, designer d'interface, nous avons installé le logiciel Adobe XD, dédié notamment à la conception d'interface. Cela nous a permis de découvrir un outil de la pratique de conception et d'adopter, un temps, le point de vue des concepteurs d'application.

Nous nous sommes également inscrits à la Newsletter d'Adobe XD, « Adobe Creative Cloud », qui consiste au partage mensuel de *guidelines*, conseils et « bonnes pratiques ».

Voici quelques extraits que nous avons mobilisé au fil du développement.

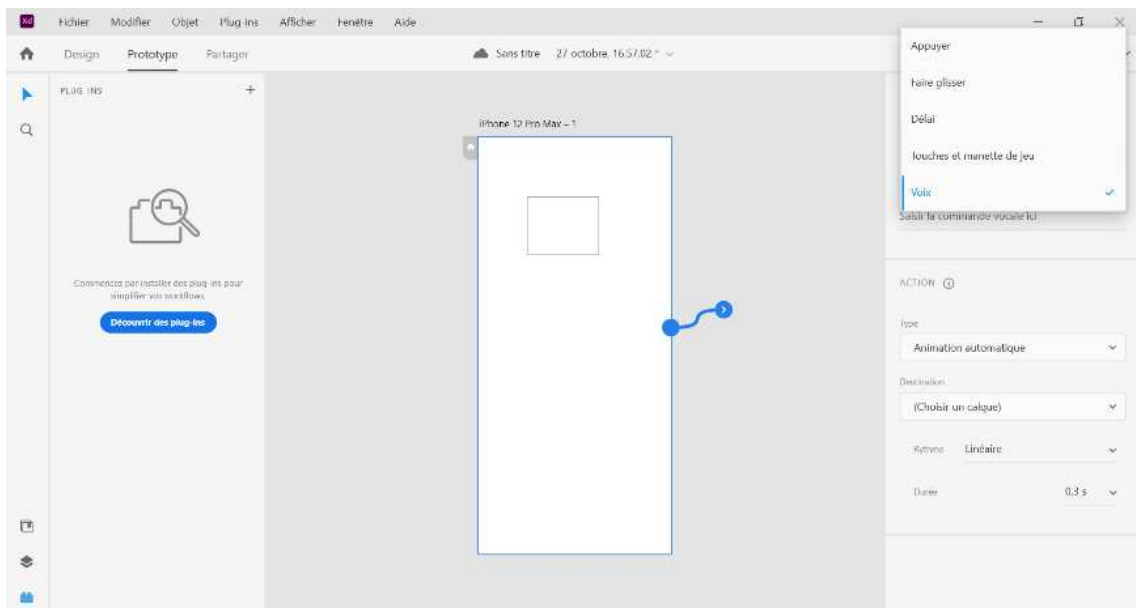


Figure 1. Proposition des différents types d'interaction

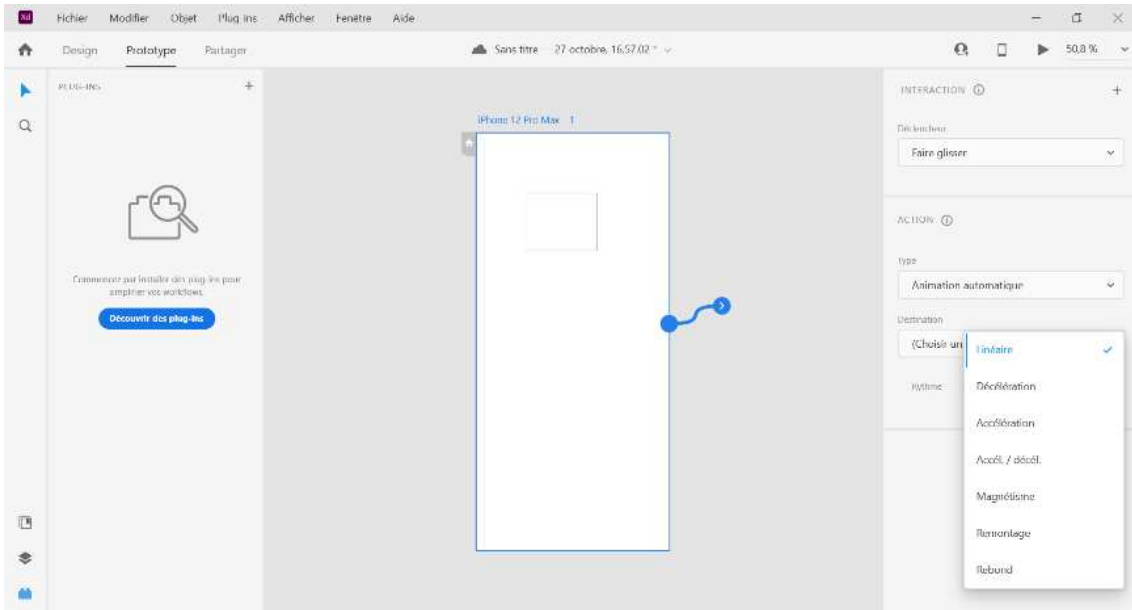


Figure 2. Propositions pour l'interaction "Faire glisser"

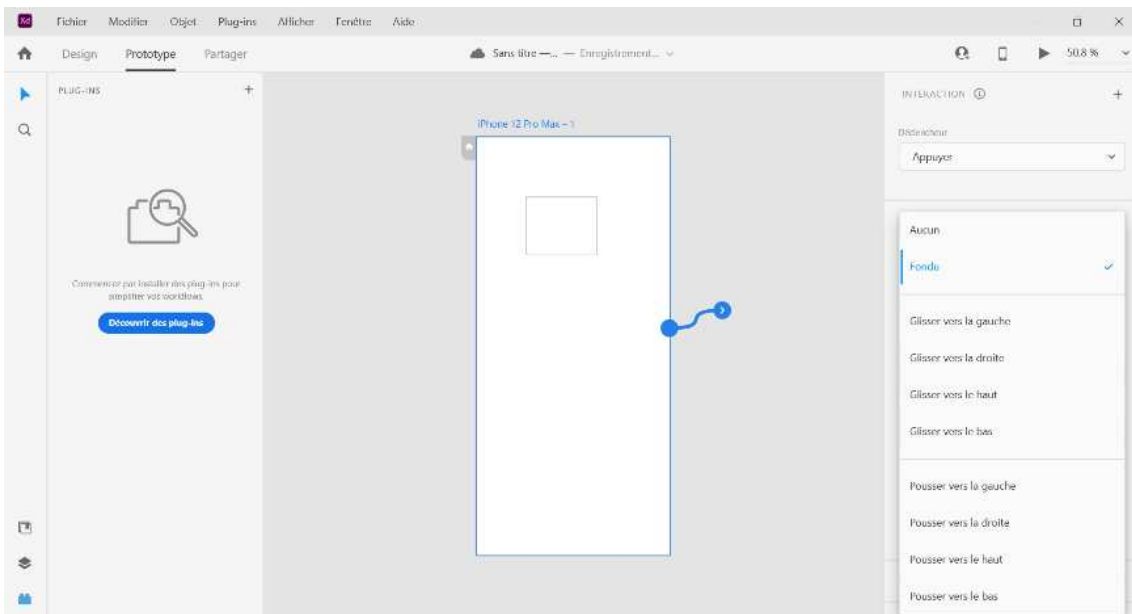


Figure 3. Proposition des types d'action pour "Appuyer"

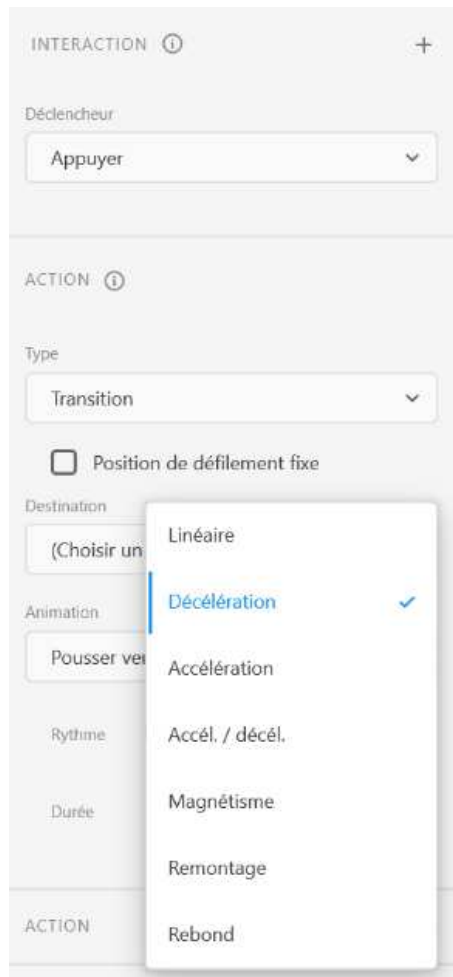
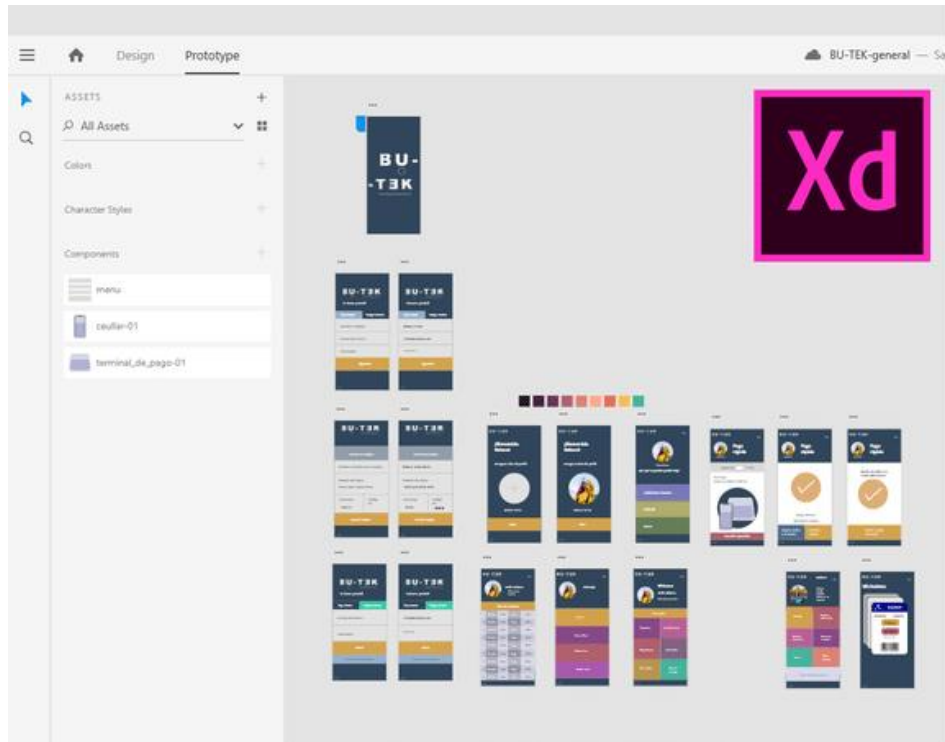


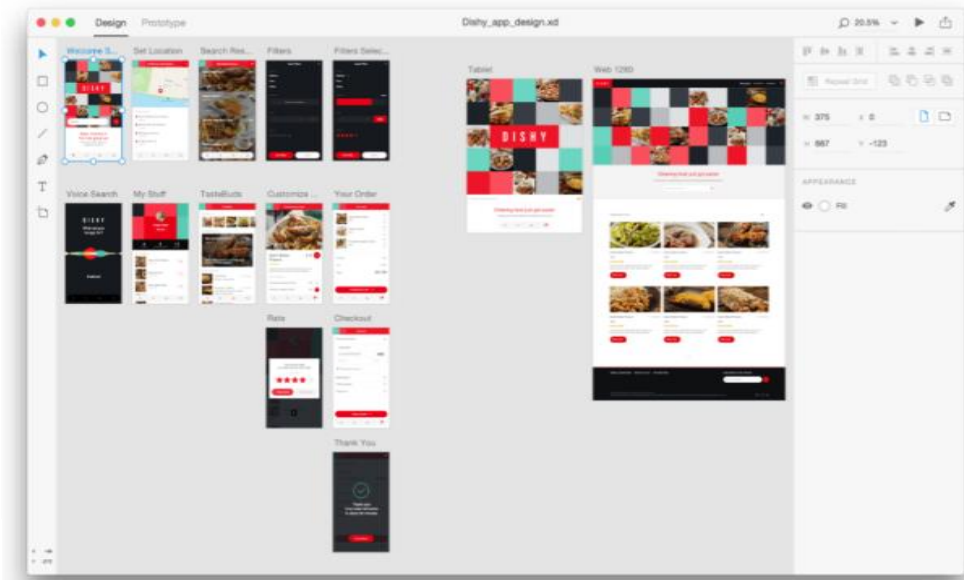
Figure 2. Propositions du type d'animation pour le choix de l'interaction "appuyer" de type "transition"

Annexe 10 : Planche d'image – Maquettes pour la conception d'applications

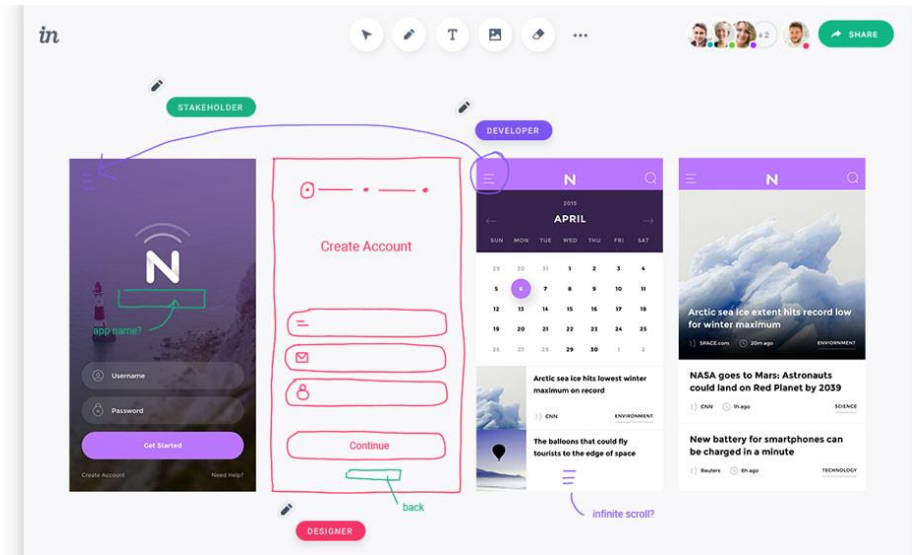
1.



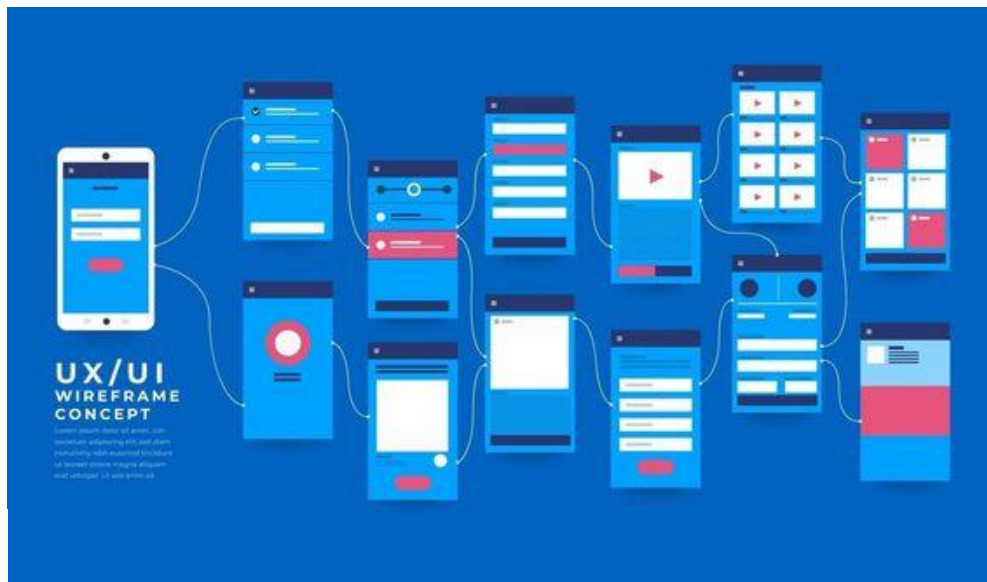
2.



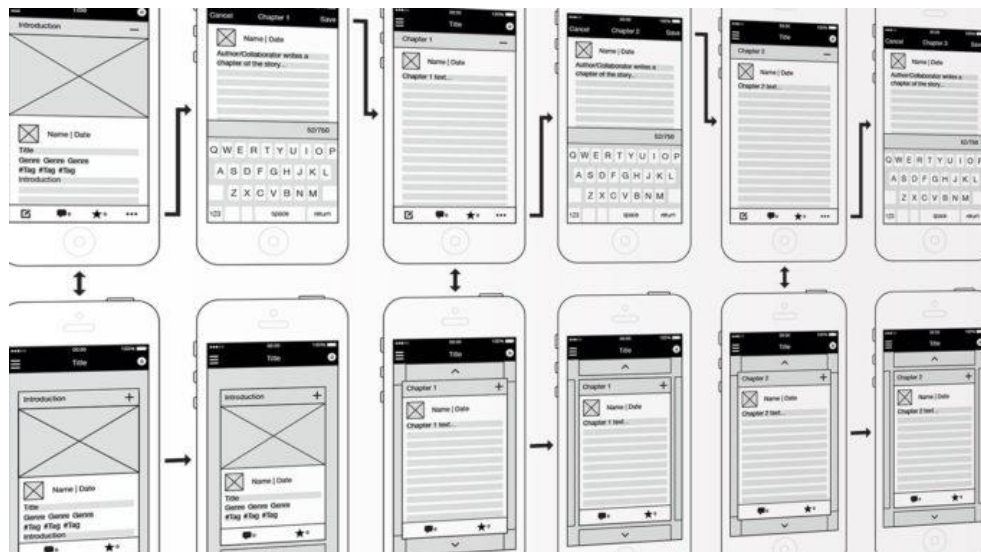
3.



4.

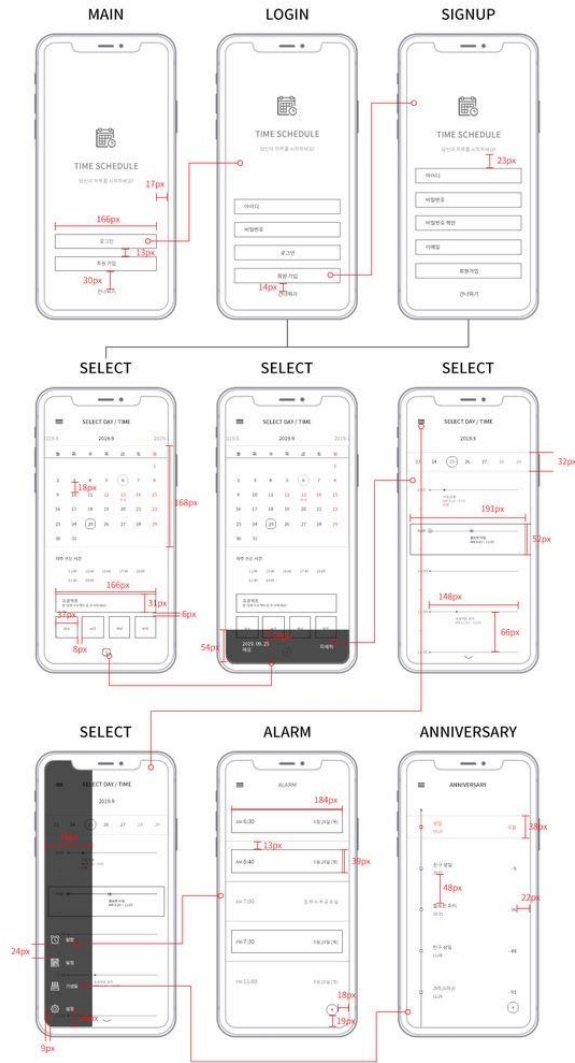


5.



WIREFRAME

UX/UI Designer Juhye Park
mementomo_ri@naver.com
Copyright 2019 Juhye Park all rights reserved

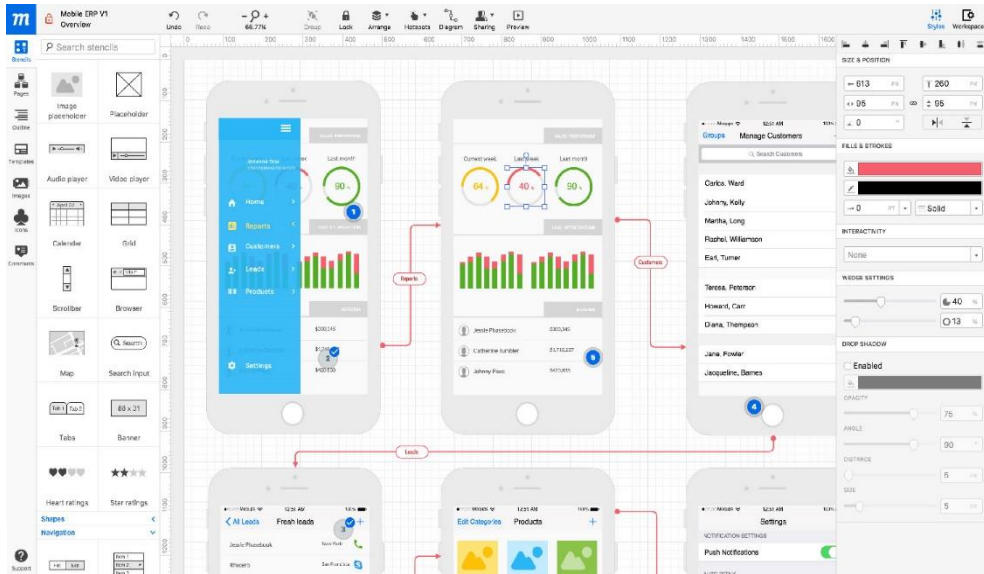


PRIVACY POLICY	THE PERSON IN CHARGE	FILE NAME RULE
<ul style="list-style-type: none"> - 네트워크 드라이브를 제외한 일체의 복사 금지 - 외부개발시 보안담당자 협의 후 허가 - 아이디 중복 사용 금지 - 검색시 로그삭제 금지 - 접근권한 금지 	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터베이스 책임자 - 보안담당자 - 기획팀 책임자 - 디자인팀 책임자 - 개발팀 책임자 	<ul style="list-style-type: none"> 2019-06-07-MESSENGER _app_ver_01-wireframe

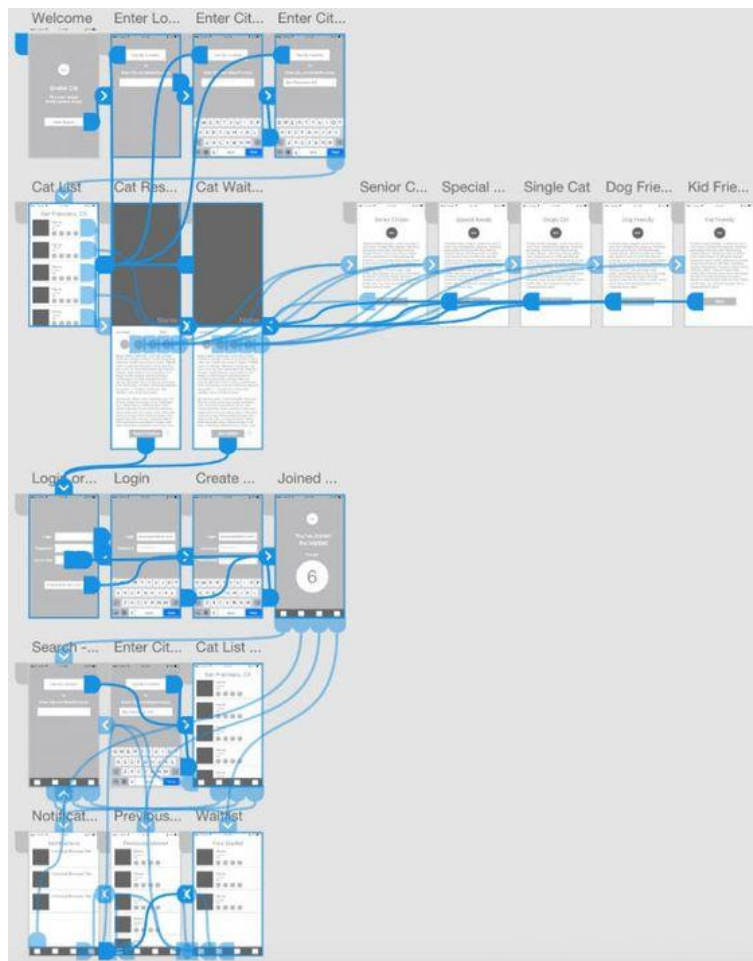
UX/UI Designer Juhye Park
mementomo_ri@naver.com
Copyright 2019 Juhye Park all rights reserved

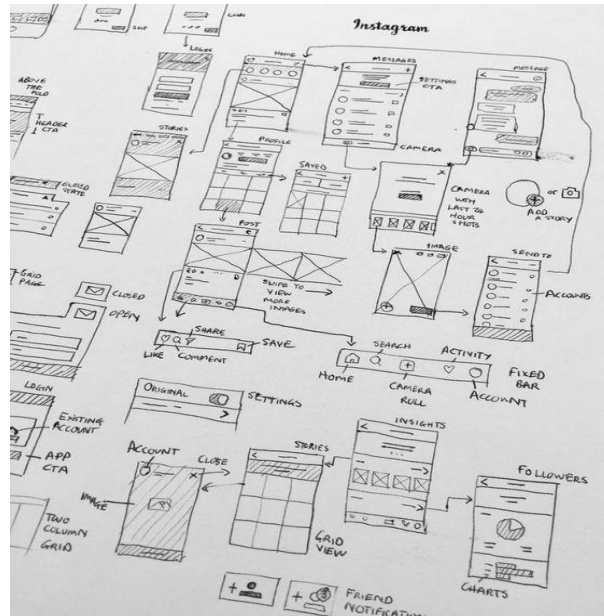
6.

7.



8.





9.

Sources des figures

1. **Prototype d'interface sur Adobe XD**

(<https://www.arquen.fr/blog/maquettage-ux-wireframe-maquette-ou-prototype/> — Consulté le 1/09/2022).

2. **Prototype d'interface sur Adobe XD**

(<https://www.numerama.com/tech/152213-adobe-lance-experience-design-pour-concevoir-des-maquettes-dapplis-et-sites-web.html> — Consulté le 13/01/2023).

3. **Maquette d'interface sous Invision**

(<https://www.bar-formations.com/blog/outils-web-graphisme-ui-ux-motion-2d/> — Consulté le 1/09/2022).

4. **Illustration Organigramme UX/UI**

(https://fr.vecteezy.com/art-vectoriel/2214518-ux-ui-organigramme-maquettes-application-mobile-concept-design-plat-illustration-vectorielle?utm_source=pinterest&utm_medium=social — Consulté le 25/11/2022).

5. **Illustration de maquette sans source de logiciel**

(<https://www.lecoqhebdo.com/2017/04/18/les-meilleurs-outils-de-prototypage-et-maquettage-pour-lux-design> — Consulté le 1/09/2022).

6. **Illustration de maquette sans source de logiciel**

(<https://i.pinimg.com/originals/2e/cb/d0/2ecbd063cebf301ac001e435dc0e3b8f.png> — Consulté le 13/01/2023).

7. **Illustration de maquette sous Moqups**

(<https://www.lecoqhebdo.com/2017/04/18/les-meilleurs-outils-de-prototypage-et-maquettage-pour-lux-design> — Consulté le 1/09/2022).

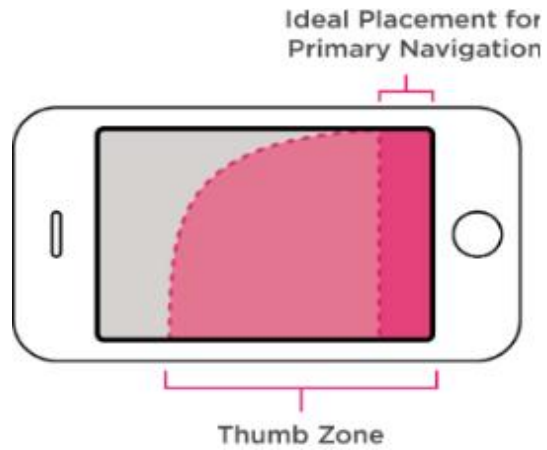
8. **Illustration de prototype par Adobe**

(<https://blog.adobe.com/en/publish/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use?epik=dj0yJnU9M0JCSHIJR3E4X3gyeEFVTWRadGx2REVsS0lvUTdmZ2wmcD0wJm49SFFFTfVY4ejhhS1hHaVIVWHpUNV9zUSZ0PUFBQUFBR1BDMEVJ> — Consulté le 1/09/2022).

9. Illustration de maquette dessinée à la main

(<https://uxdesignmastery.com/deliverables/> — Consulté le 13/01/2023).

Annexe 11 : Planche d'image – Représentations du corps dans les discours du design



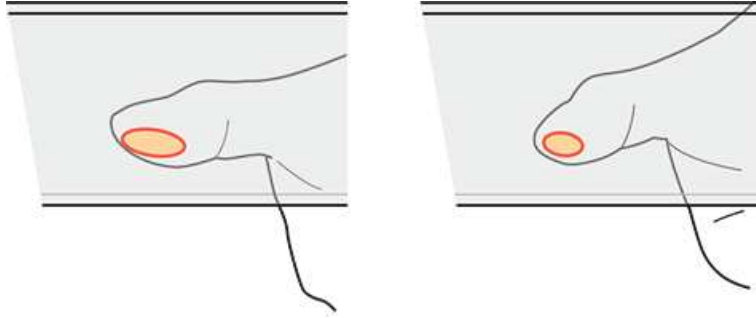
2.

1.

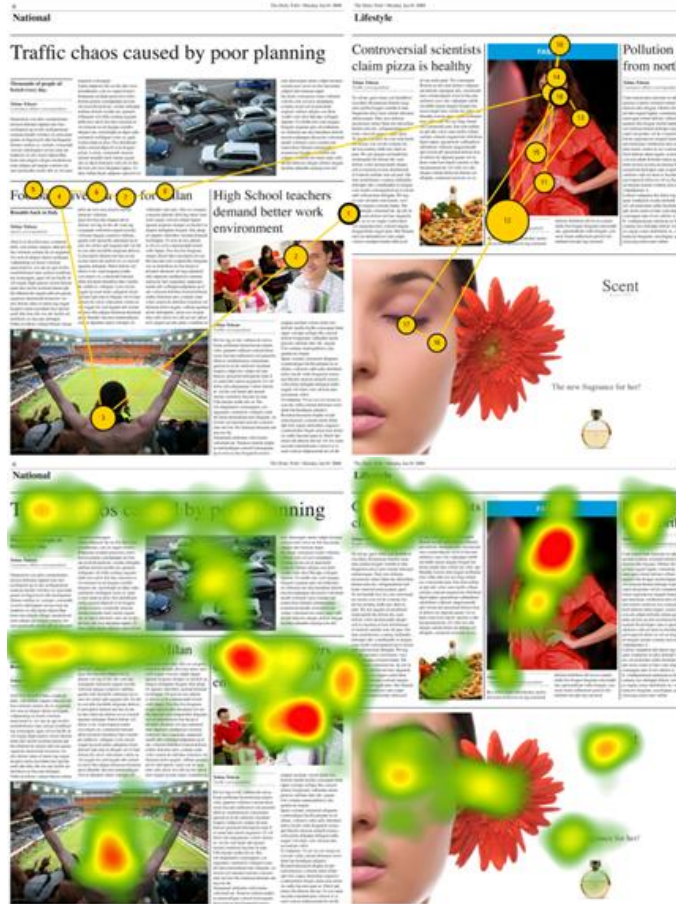


3.

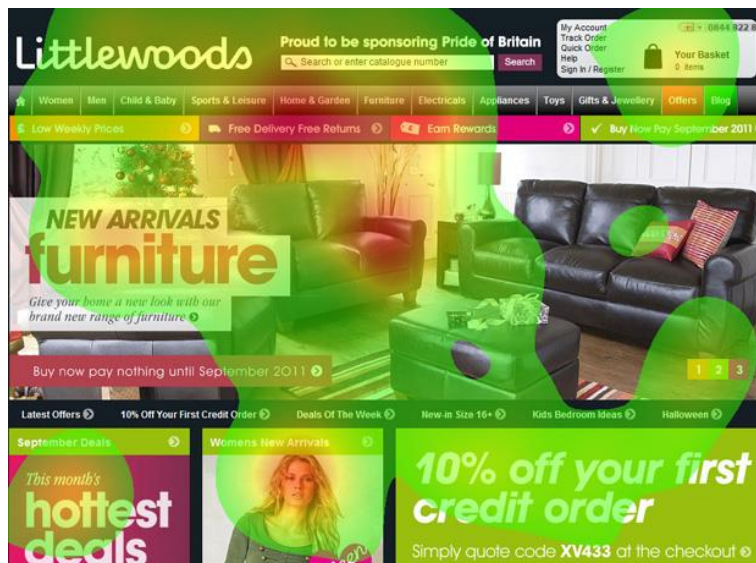
4.



5.



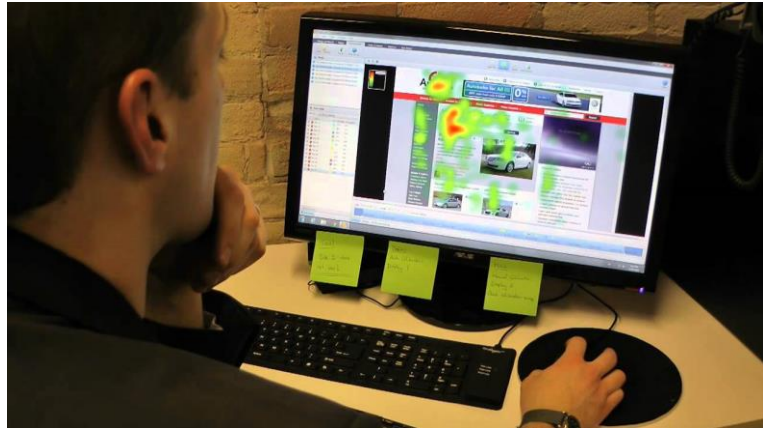
6.



7.

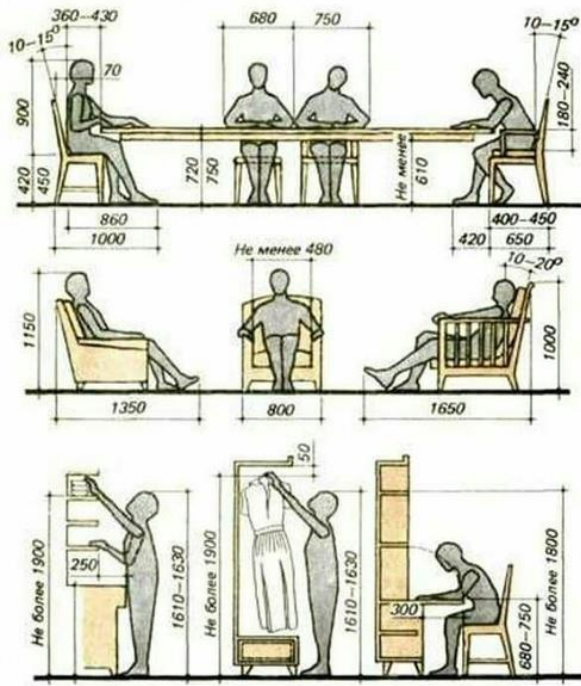
The screenshot shows the Blue Water Spa website. At the top, there is a navigation menu with links for "Botox & Fill", "Spa Services", "Treatments", "Products", "Shop", "About", and "Contact". The main content area features a "Botox® Injectable Pricing" section with a green circular graphic. Below this is a "Schedule a Consultation with Blue Water Spa Today" form with fields for Name, Address, Phone, Email, Zip Code, and Procedure(s) of Interest, followed by a "SCHEDULE" button. A dark footer contains the "Blue Water Spa Aesthetic Laser Center" information, including the address "10541 Raven Ridge Rd Suite 103, Raleigh, NC 27604 | 919-870-6066" and social media icons. A chat bubble on the right says "Hi! I'm Tasha with Dr. Lee and @BWSI. How can I help?". At the bottom right, it says "Eyetracking by Nielsen Norman Group nngroup.com NN/g".

8.

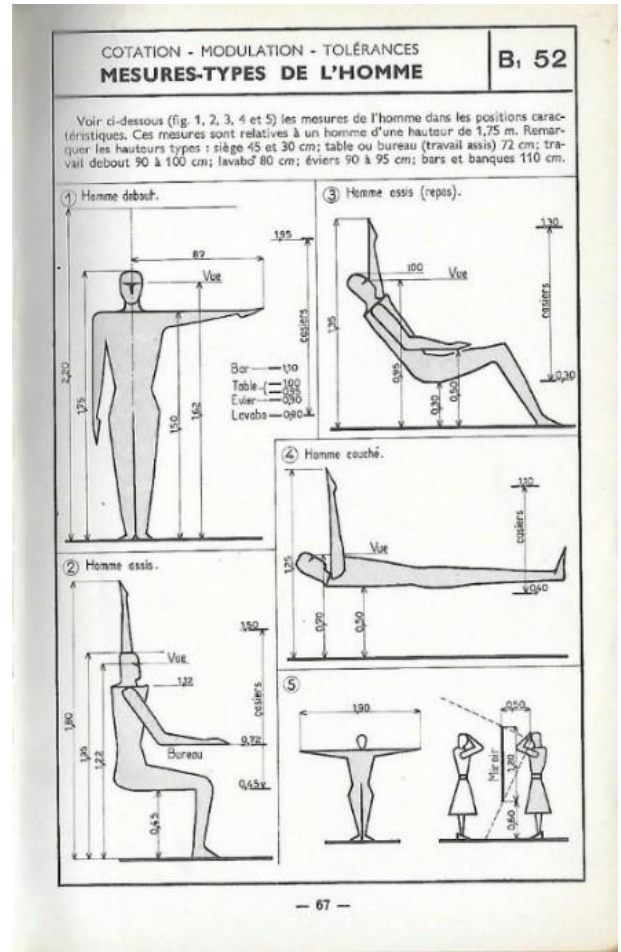


9.

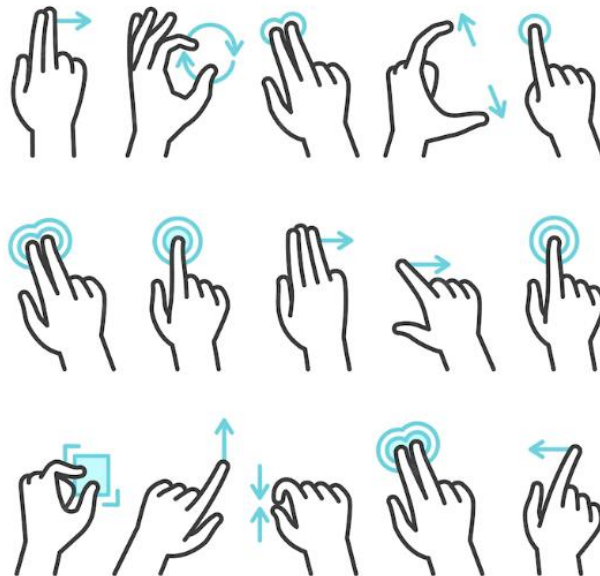
The image shows two screenshots of a mobile app interface. The left screenshot shows a poll titled "JENNIFER ASKS I'd Rather Have A..." with two options: "Chef's Kitchen" (selected with a blue checkmark and 92 votes) and "Spa Bathroom" (41 votes). Below the poll are "COMMENT" and "SHARE" buttons, and a "PULL UP FOR MORE..." indicator. A hand icon points to the poll. The right screenshot shows a "Polar Tip" notification with a blue arrow pointing left and a polar bear illustration. The text says "Skip a poll you're not interested in by swiping across it." Below the notification are "More info" and "OK Thanks" buttons.



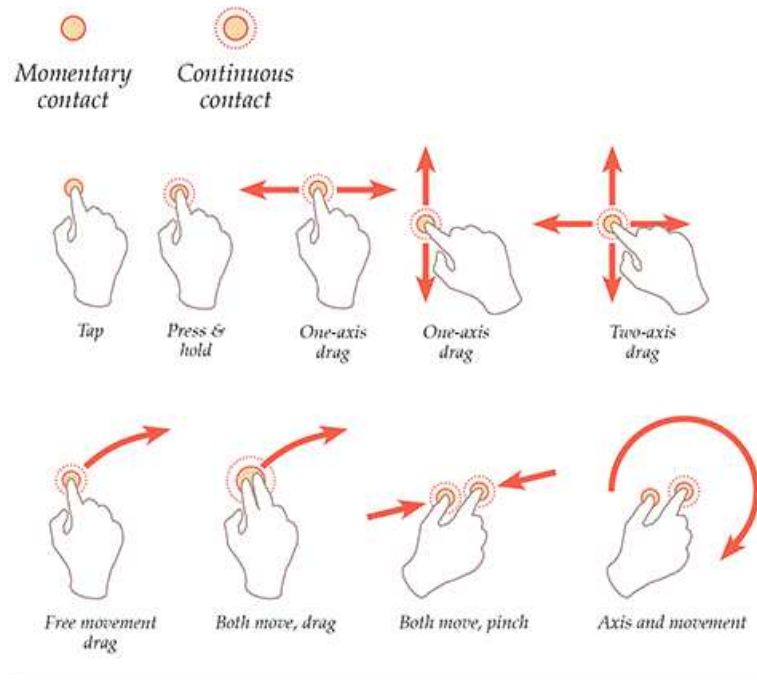
10.



11.



12.



13.



14.

Sources des figures

1. **Préconisations pour la taille d'un bouton**
(<https://www.usabilis.com/ergonomie-boutons-call-to-action-cas-click-to-call/> — Consulté le 15/01/2020).
2. **Zone du pouce couverte sur l'écran**
(<https://www.usabilis.com/ergonomie-boutons-call-to-action-cas-click-to-call/> — Consulté le 15/01/2020).
3. **Zone du pouce couverte sur l'écran mise en perspective avec la taille du pouce**
(<http://www.pompage.net/traduction/ecrans-tactiles-mort-aux-mythes> — Consulté le 13/01/2023).
4. **Zones du pouce couverte sur l'écran**
(<http://www.pompage.net/traduction/ecrans-tactiles-mort-aux-mythes> — Consulté le 15/01/2020).
5. **Zones de l'écran parcourues par le regard (restitutions de *eye-tracking*)**
(<https://www.usabilis.com/eye-tracking-methode-ergonomique-regard/#eyetracking> — Consulté le 25/11/2022).
6. **Zones de l'écran où s'est fixé le regard (restitution de *eye-tracking*)**
(<https://www.usabilis.com/eye-tracking-methode-ergonomique-test/> — Consulté le 10/07/2022).
7. **Zones de l'écran où s'est fixé le regard (restitution de *eye-tracking*)**
(<https://www.sdlv.fr/blog/eye-tracking> — Consulté le 10/07/2022).
8. **Le corps en situation de captation d'*eye-tracking***
(<https://news.cision.com/tobii-pro/r/online-ads-and-ipad--the-banner-is-still-king,c9720694> — Consulté le 10/07/2022).
9. **Le pouce schématisé (restitution d'un *A/B Test*)**
(<https://newflux.fr/2017/05/24/recommandations-ux-pour-la-conception-dune-application-mobile/> — Consulté le 05/07/2022).
10. **Représentation de l'homme dans une planche d'ergonomie**
(<https://www.lairdubois.fr/trouvailles/1131-ergonomie-et-dimensions-dans-la-conception-du-mobilier.html> — Consulté le 13/01/2023).
11. **Représentation de l'homme dans une planche d'ergonomie**
(<http://morrani.blogspot.com/2017/09/le-secret-pour-devenir-un-architecte-ou.html> — Consulté le 13/01/2023).
12. **Tableau des gestes de la main du téléphone**
(https://fr.freepik.com/vecteurs-premium/gestes-main-du-telephone-geste-main-pour-appareils-ecran-tactile-faites-glisser-telephone-tactile-zoom-deplacer-glisser-appuyer-actions-doigts-jeu-symboles_9212376.htm — Consulté le 13/01/2023).
13. **Tableau des gestes de la main du téléphone**
(<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/05/a-design-language-for-touch-gesture-and-motion.php> — Consulté le 12/01/2023).
14. **Tableau des gestes de la main du téléphone**
(<https://fr.dreamstime.com/placez-collection-divers-gestes-main-t%C3%A9l%C3%A9phone-d-%C3%A9cran-tactile-image128242890> — Consulté le 13/01/2023).

Annexe 12 : Entretien exploratoire avec AG, designer d'expérience

Entretien réalisé avec AG, designer d'expérience, par Zoom, en février 2020.

IG : Introduction de l'entretien

AG : Ça évolue énormément maintenant, il y a 3 ans, personne ne comprenait... Il y a pas mal de changements tout le temps, tout le temps, mais ce sera l'objet d'une question ou je t'expliquerai techniquement... En fait, le designer est beaucoup lié aux logiciels et aux mises à jour de logiciels. Mais aujourd'hui, on a des mises à jour tous les 15 jours, avant, c'était une fois par an en fait, tu achetais... tu achetais ton logiciel pour l'année, une licence sur un an et maintenant, tout est connecté via un cloud. Et ça se remet à jour comme une application mobile qui peut se remettre à jour toutes les semaines. Du coup, il y a de nouvelles fonctionnalités toutes les semaines, du coup le rendu des choses est souvent lié à ça. On est souvent lié aux logiciels de design.

IG : D'accord, c'est pour ça que nous, en tout cas, en tant qu'usager, on voit des changements aussi rapides ? Enfin, qu'il y a des mises à jour constantes ?

AG : Je ne sais pas si c'est pour ça, mais c'est une des contraintes du designer aujourd'hui, c'est de se former H24 sur... sur tout ça parce que comme je te dis, il y a 3 ans, une application qui sortait... elle sort maintenant, les clients n'ont pas du tout les mêmes attentes. Et plus on avance, en fait, plus il va y avoir une partie de la population, entre guillemets, qui qui... Qui est habituée à tout ça et du coup, il y a certaines applications, on fait beaucoup de pédagogie parce que c'est des utilisateurs qui ne sont pas forcément habitués aux nouvelles technologies et aux gestes en fait, à la gestuelle d'un téléphone ou d'une ou d'une tablette. Ça, dans 10 ou 20 ans., je pense que déjà, ça change. Enfin, dans 10 ans... beaucoup de choses ont changé déjà. De tout ça, en fait, ce que j'essaie juste de dire là, c'est vraiment qu'on est en perpétuel changement. Il faut se former tout le temps. Il faut être très curieux sur tout ce qui se fait dans n'importe quel domaine, dans n'importe quel secteur, sous n'importe quelle forme.

IG : D'accord. Justement, ça fait l'objet d'une de mes premières questions : comment, comment on se forme, comment on nourrit son approche technique ? Mais juste avant cela, est-ce que je peux juste avoir quelques mots sur vous, qui vous êtes où vous travaillez ? Et peut-être comment vous en êtes arrivé là ?

AG : Mais j'ai un cursus un peu particulier. Je suis sorti du bac, j'ai fait un bac S. J'ai fait une première année d'école d'ingénieur à La Rochelle et une école d'ingénieurs en cinq ans. Et au bout de la première année, je me suis dit que je n'avais pas envie d'être ingénieur dans ce type d'école, puisque c'est un type d'école où les finalités, c'est d'être ingénieur sur des chaînes de production industrielle et en fait ça demande de prendre beaucoup de trains, beaucoup d'avions de transport. Du coup, je suis parti et j'ai repris une prépa PCSI PC pendant 2 ans. Cela pour passer des concours parce que, ce qui m'intéressait le plus en fait, c'était la chimie et les neurosciences. À l'époque, j'ai 29 ans et les neurosciences il n'y en avait pas dans toutes les facs. Et du coup c'était l'ENS. J'ai tenté les concours, je ne les ai pas eus parce que clairement, je n'avais pas le niveau. [...] Et j'ai découvert un peu le planning stratégique qui doit sûrement te parler. J'ai fait un master en planning strat et j'ai commencé à être planeur strate dans des agences. Et puis, le planning en fait, chaque, enfin, chaque planeur a sa vision du planning, chaque agence a sa vision du planning et il y a des agences qui, en termes de planning, les planeurs c'est des directeurs de création quoi [...] En fait, c'était très, très intéressant pour moi de me former de mon côté sur tout ce qui est logiciel de design et j'en faisais un peu de mon côté, en fait avant. Et puis, c'est quand je suis arrivé à l'école aussi, où j'étais dans un cadre très, très mathématique, très, très sciences exactes. Et je suis arrivé dans un cadre où en fait le planning stratégique, c'est loin d'être exact ça tend à l'être de plus en plus avec le nombre de données qu'on peut avoir, mais moins on a de données, plus c'est de l'intuition en fait et moins c'est... donc j'ai eu beaucoup de mal à comprendre tout ça. Je découvrais un peu un monde et de travailler sur les logiciels et sur la finalité en fait

du truc, ça m'a rassuré en me disant que je sais faire des choses quand même. Donc, j'ai fait pas mal de planning stratégique. En fait sur plein de sujets différents, mais je me suis concentré sur un sujet en dernière année qui n'est pas un beau sujet, mais qui était très intéressant, c'était les cigarettes. Du coup, je faisais du planning, sur enfin j'en ai fait on va dire six mois, un an... Je travaillais uniquement sur l'industrie des clopes et c'était assez intéressant parce qu'on ne se dit pas qu'il y a du planning strat derrière des cigarettes. Pourquoi quelqu'un fume plus de Philipp Morris que de Marlboro ? Et du coup, c'est hyper intéressant. C'est vraiment le planning strat caché et pas malsain, enfin si malsain, enfin le produit est malsain. Mais après le planning stratégique, c'était plus des questions d'un fumeur comment on peut lui faire changer de marque, mais s'il n'y a pas sa marque, comment il peut préférer une autre ? Enfin bref rien à voir avec l'entretien d'aujourd'hui, mais c'était intéressant. Et ce que j'aimais c'était ça de travailler pour plein de secteurs différents. Et à un moment donné, je me suis dit que je devais essayer de me lancer tout seul, donc je me suis lancé tout seul, avec un peu plus de compétences qu'un graphiste de base, j'étais un peu touche-à-tout parce que j'avais commencé à me former sur vraiment beaucoup de logiciels, sur de la conception de sites e-commerce. J'ai appris à coder, enfin voilà j'ai pas mal travaillé de mon côté en fait, et je me suis lancé. J'ai trouvé un premier client, un deuxième client et maintenant ça fait cinq ans que je travaille seul et en termes de nombre de clients, j'en suis à 160, 170... Je croise beaucoup d'interfaces différentes pour beaucoup de projets différents, dans énormément de secteurs différents. La dernière année, là, je me suis un peu spécialisée parce que j'ai eu des questions à me poser, qui sont « est-ce que je continue à travailler tout seul ? Ou est-ce que je refuse des projets ou est-ce que j'en accepte encore et j'embauche des gens ou autres ? » Et pour l'instant, je préfère encore travailler seul parce que je n'ai pas envie de changer mon cœur de métier. Parce qu'après, ce ne sera pas le même métier que je ferais et. Mais par contre, depuis un an et demi, j'ai décidé de me spécialiser sur les applications et sur les interfaces qui B To B enfin ou c'est des... Ou l'utilisateur, c'est un métier. Ce n'est pas ça, ce n'est pas tout le monde. Enfin ce n'est pas sur l'AppStore, tu vois ?

IG : Ce n'est pas l'usager grand public ?

AG : Ouais, et en fait quand tu travailles sur une application qui n'est pas à usage grand public, la finalité est souvent la même. L'objectif est très, très souvent le même, le même. C'est... il faut acheter... il faut cliquer pour acheter... Alors qu'une plateforme B To B la finalité, elle n'est pas du tout là, elle est surtout dans la compréhension de choses qui sont parfois très, très complexes. Je peux te donner un exemple de projet. Donc, je travaille sur... avec des oncologues, sur le traitement du cancer, par exemple. Tu vois sur des choses où le but n'est pas d'acheter. L'idée de soigner et de... donc, c'est beaucoup plus intéressant pour moi. C'est beaucoup plus stimulant. C'est beaucoup plus... Je travaille avec des gens qui sont, qui ne sont pas que des marketeux et j'aime bien travailler avec des marketeux sur des applications grand public. Mais moi, de mon côté, je trouve un peu plus d'intérêt à travailler sur ce type de plateforme. Donc, voilà.

IG : Oui, je vois... Déjà j'ai une meilleure vision de ton parcours... si je comprends bien, la problématique qui t'intéresse, ce n'est forcément de chercher la rétention où en tout cas de chercher à faire cliquer pour de l'abonnement ou à faire acheter après en vue par exemple d'ajouter des options additionnelles, des choses comme ça ? Mais ce qui t'intéresse aujourd'hui, c'est de traduire des problématiques professionnelles et spécialisées, comme par exemple là, tu donnes un exemple assez frappant sur le traitement du cancer. Tu cherches à traduire ces problématiques spécialisées sur le mobile ou sur le desktop ou sur d'autres ? C'est ça ?

AG : Oui, clairement, oui. Là je t'ai donné le traitement du cancer, je peux t'en donner un autre, par exemple. Assez simplement, aujourd'hui, les machines nous renvoient des informations. Nous, on a des informations à communiquer aux machines. Il faut que l'on comprenne la machine et ça passe par le design. Ça passe par un par un..... C'est un exemple bête que je donne souvent, mais sur une application, tu ouvres ton compte bancaire, tu vois du rouge ou du vert, ça n'a pas du tout le même impact dans ta tête. Et tu comprends tout de suite sans lire le chiffre, sans lire quoi que ce soit, tu comprends très, très vite. Il y a un exemple aussi qui peut t'intéresser ça, c'est des choses sur lesquelles j'ai travaillé sur mon mémoire de fin d'année. Quand, en fait, c'était à La Plaine, au moment où Twitter et Facebook se posaient la question de comment ils allaient gérer leur algorithme. Avant, sur Facebook, on voyait tout. Quand je parle avant, c'était il y a 5, 6 ans, quand un ami à toi ajoutait un ami, tu voyais les relations d'amis, tu voyais énormément de choses en fait. L'année où j'écrivais mon mémoire, Facebook a décidé de ne publier que dix pour cent de ce que les gens voyaient et Tweter avait pris une décision autre qui était de tout publier. Mais par contre, de mettre soit des titres

plus grands, des tweets plus grands ou plus petits. Et ça, c'est du design en fait : Twitter a fait le choix d'accorder une importance, en termes de parcours, d'afficher tout. Alors que Facebook a fait le choix de réduire à 10 %. La finalité de tout ça, c'est qu'aujourd'hui, c'est le problème de Facebook et tout ce qui s'ensuit. Les dérives très malsaines qu'il peut y avoir aujourd'hui avec Facebook, c'est ça, c'est qu'on sélectionne uniquement les données que l'utilisateur veut voir. Mais ça, c'est plus de l'algorithmique et ce n'est pas forcément du design. Mais dans le design, c'est... ouais Tweeter. À un moment donné, ils se sont posés la question de l'importance, on le fait, comment : est-ce qu'on supprime ce qui n'est pas important ou est-ce qu'on le laisse et on le met plus petit ? Et ça, c'est une vraie question. Qui... il y a les AB test aussi, je ne sais pas si dans le déroulé de tes questions c'est prévu d'en parler des tests ?

IG : Oui, tout à fait...

AG : En fait, aujourd'hui le désigner, il va enfin... Avant le designer, c'était entre guillemets, un créatif. Avant, c'était il y a dix ans. Aujourd'hui, il y a un grand changement qui est les données qu'on reçoit en fait, c'est à dire bah typiquement pendant un an, je travaillais pour *** et je travaillais pour l'application, pour les applications professionnelles de ***. Le site Internet, etc. Chez ***, on faisait énormément d'A/B testing. Donc, c'est-à-dire que quand je lance un projet, je ne lance pas un j'en lance deux. Mais je vais faire des tests : je vais changer juste la couleur d'un bouton, tu vois, je vais juste changer un tout petit truc et avec ça, je reçois des données. Qui est ce qui marche et ce qui marche moins et avec ça, je vais refaire d'autres design. En fait, le designer, aujourd'hui, il est amené à aller au parcours parfait et on le sait, le parcours parfait, puisqu'on a des données que nous renvoient... en fait, en y allant par petites itérations comme ça, on arrive à un taux qui, à un moment donné, sera on ne va pas pouvoir aller au-dessus quoi 70 % des gens qui viennent sur notre site qui achètent on va jamais pouvoir arriver à 100 %. Et voilà pourquoi je travaille de moins en moins avec eux... sur ce type de projet. Parce que, parce que, bah la problématique reste la même : c'est comment vendre un maximum de billets de *** ? Comment fidéliser un maximum, etc. Des problématiques qui sont très intéressantes, mais qui sont souvent les mêmes. Je peux te donner un exemple pour **** sur l'AppStore... tu as des titres, quand tu vas sur l'App Store, je ne sais pas si tu as un iPhone, tu... Quand tu veux une application heu... tu cliques sur une application est tu as des vignettes qui te montrent l'application. Tu as cinq photos, en fait, et ça c'est A/B testable, on avait A/B testé. On avait laissé le même texte, les mêmes couleurs, tout pareil, juste changé la photo de fond. On a une différence, je crois que c'était 50 ou 70 % de téléchargement. Juste avec une photo de fond, c'est énorme et en fait ça, si tu ne peux pas le tester, tu ne te rends pas compte. Et voilà. Donc aujourd'hui, le designer, il travaille très peu avec de l'intuition sur des projets qui existent, très, très peu, avec de l'intuition. Sur des projets nouveaux, là, c'est différent. Il y a toute une, il y a toute une partie d'analyse. Une de tes questions, c'est est-ce que tu travailles des chercheurs et autres. Oui, typiquement, chez ****, je travaillais avec beaucoup de chercheurs, mais ça dépend du budget. Ça dépend de si... parce que ça coûte cher de faire ce type d'analyse, mais c'est indispensable... En fait, je, c'est une discussion que j'avais avec mon cousin, qui est enseignant-chercheur à l'Ecole des mines à Nantes et qui travaille lui sur de la gestion de données ou sur des mathématiques appliquées. Il a des projets similaires avec ceux sur lesquels je travaille, il me disait : Toi, ton travail, c'est celui que le client veut et est mis en avant. Mais tout le travail de recherche dernière, le client, il peut s'en passer. Son produit, il sera beaucoup moins bien, mais il peut s'en passer. Et alors que ton travail de design aujourd'hui il ne peut pas s'en passer puisque, s'il lance une plateforme qui est un complément ou... enfin une application que tu ne peux pas comprendre, personne ne la téléchargera... Après... Après le chercheur... Enfin, c'est hyper important pour moi.. Enfin tu vois typiquement sur ***, la recherche elle était de... C'est quoi les points de stress quand tu voyages, par exemple, et que... Quand tu voyages, tu sors de chez toi, tu refais toutes les... toutes les analyses de parcours de consommateur classique et tu te rends compte qu'en fait, oui, tout le monde, enfin pas tout le monde. Mais 80 % des gens ils sont un peu stressés, avant de partir à la gare tu vois, avant de partir. Parce que s'ils ne trouvent pas leur gare, s'ils ne trouvent pas leur quai, il y a un sentiment de... Et les questions derrière, c'est bah qu'est-ce que **** peut faire pour atténuer tous ces stress, tous ces points de tension... Tous ces points de... Et rendre à l'utilisateur la vie un peu plus ? Un peu plus facile... donc en fait travailler avec des chercheurs, ce qui est intéressant dans les projets de marketing... C'est au-delà de vendre, ça va être plus rassurer, ça va être plus... Mais sans parler à des chercheurs ou autres... C'est rare que... qu'on aille aussi loin. Je connais peu de boîtes qui travaillent avec des chercheurs, honnêtement, je travaille pour des ***, des *** et ***, il y en a, mais il faut que les décisionnaires soient assez à l'aise avec la recherche. Nous, à chaque fois que j'ai pu travailler avec des chercheurs, c'est que l'UX forçait énormément la recherche. Et ce n'était pas les gens qui étaient en freelance comme moi. C'étaient des gens qui étaient en

CDI et ça faisait six mois, un an qu'ils bassinaient tout le monde aux réunions pour dire qu'il leur fallait des chercheurs et des chercheurs. Ce n'était pas.... Donc ça ne se passe sûrement pas partout pareil. Mais il y a une agence avec qui j'ai travaillé et c'est des enseignants-chercheurs qui sont à l'ENSAD, je crois que. Ils ont monté leur structure d'UX en fait et eux ont beaucoup de recherches, beaucoup d'analyses sur l'utilisateur. Après moi je fais, des entretiens utilisateurs, des... enfin je suis obligé en fait parce que, pour chaque projet, j'ai des utilisateurs différents. Mes utilisateurs, ce ne sont pas les jeunes de 25 à 35 ans. C'est le data scientist en... En optimisation énergétique, par exemple... Donc moi, je suis obligé de comprendre ces utilisateurs-là avant de comprendre leur métier.... Parce que je suis pas spécialisé et au contraire, mes clients ils cherchent souvent ça, ils ne cherchent pas quelqu'un de spécialisé... c'est une discussion que j'ai souvent avec mes clients parce qu'en fait se spécialiser, c'est ne pas forcément aller voir ce qui se fait ailleurs, dans d'autres secteurs, dans d'autres domaines et c'est assez important d'importer des idées qui se font par exemple dans l'industrie bancaire à... L'importer dans la santé, par exemple. Tu vois, c'est des trucs... C'est important de faire des liens logiques entre les secteurs.

IG : D'accord, mais même au-delà du travail, parce que je reviens sur cette question sur les chercheurs. Est-ce que tu lis des choses en sémiotique, ou est-ce que tu as des lectures... est-ce que tu écoutes des podcasts ? En bref est-ce que tu consultes de la recherche fondamentale pour nourrir ton travail ou encore des rapports d'enquête ?

AG : Oui, clairement, clairement, quand j'étais en planning et autre je le faisais et ça m'intéresse toujours. Je me suis un peu détaché de... enfin... comment je procède pour les recherches ? Déjà, il y a de la lecture, mais... mais... Mais la lecture hmm aujourd'hui, comme je te dis mon but c'est de travailler avec des métiers, du coup, ces plus, eux qui m'indiquent les lectures qu'il faut. Après, je télécharge absolument tout ce que je peux voir. J'ai eu des abonnements à peu près dans toutes les applications qui existent. Je m'abonne, je me désabonne, mais je teste. En fait, je teste, je teste tout ce qui se fait parce qu'aujourd'hui, tu as des boîtes comme... Comme Airbnb, ils sont 80, 100 UX. C'est eux qui font les recherches, en fait. Tu vois, j'avais une prof qui me disait souvent ça. Et au fond, elle avait raison. Elle me disait souvent elle sa grande crainte. [...] Mais si tu prends par exemple une marque comme Décathlon, ils ont un centre de recherche qui est plus performant que le CNRS en termes de textile, par exemple, et ils ont du coup plus de légitimité à parler de ce sujet-là, en fait. Par exemple, Uber va délivrer tous les ans toutes ses pratiques UX, tout sur toutes leurs... je peux trouver ça, mais toutes leur UX, sur toutes leurs applications différentes puisqu'ils ont énormément d'applications, que ce soit en interne, en externe... enfin pour gérer Uber eats par exemple, ils ont une application pour..., bref, et chaque année, ils font des livres, c'est cadeaux... Mais après, moi, je regarde beaucoup ce que font les autres aussi. Il y a des sites pour ça. Il y a un site qui s'appelle Collecte... Là, c'est plus de l'UI que de l'UX, mais qui s'appelle Collecte UI où tout est classé en fait. Par exemple, tu travailles sur un moteur de recherche, tu as plein de moteurs de recherche... Tu as plein de moteurs de recherche différents. Et je... Et en gros, tu prends... Tu prends les bonnes idées et tu ressors les mauvaises idées. Je prenais un exemple. Je ne sais pas si je peux te partager mon écran, mais il faut que je retrouve. Après, sur un autre sujet, mais sur la visualisation des données, il y a un pape qui s'appelle David McCandless, qui écrit des livres, qui s'appelle, qui s'appelle. Je vais te retrouver, c'est des séries de livres. C'est un designer. En fait lui il fait beaucoup, beaucoup de visualisation de données. Après, il en a écrit un autre et lui en fait il a apporté des visions du design différentes de... [silence] ouais, j'écoute beaucoup de podcasts, mais en fait, moi, mon travail, les podcasts que je vais écouter, je ne vais pas écouter des podcasts sur le design tu vois.... C'est plus une curiosité générale de tout... du monde comme il fonctionne. Et j'essaie d'apporter à... D'apporter une simplicité à ça. Il y a un truc que j'ai très, très envie de faire. C'est, c'est très bête, mais aujourd'hui, déclarer mes impôts, ça, ça me rend malade en fait. C'est extrêmement complexe, mais juste, il y aurait de beaux boutons et de belles listes. On arriverait bien en fait et ce serait beaucoup plus facile pour nous. Bon, bref [...]. Mais on va vers une automatisation de tout ça quoi. Au final, l'utilisateur, il aura de moins en moins à cliquer. Et de plus en plus, ça sera automatisé. Après le nombre de clics, ça a changé de vision. Avant on était dans une vision du nombre de clics minimum. Aujourd'hui, rajouter un clic, ce n'est pas grave parce qu'on s'est habitués avec le téléphone en fait on est tellement longtemps sur nos téléphones que ces gestes-là de cliquer, ça ne nous dérange plus. Et il vaut mieux même cliquer. Je te donne un exemple. Par exemple, il y a une banque qui s'appelle ***. Je ne sais pas si tu connais ? Une banque en ligne pour les entrepreneurs. ****, Tu ouvres un compte en banque, tu rentres ton numéro de Siret, tu cliques sur OK et ton compte en banque est ouvert parce qu'avec son numéro de SIRET, il récupère toutes les données légales dont ont besoin ton nom, prénom, ton adresse. Ils ont tout. Et eux ce qu'ils ont besoin, c'est que tu as juste

à envoyer ta... Mais vraiment, tu rentres ton numéro, de SIRET, tu cliques sur OK et ton compte est créé. Tu rentres dans ton interface. Tu as une autre banque qui s'appelle Hello Bank ! Hello bank! Pour créer ton compte, c'est un questionnaire, mais ces questions par questions. Tu t'appelles comment, tu rentres, tu cliques sur OK, donc tu cliques, puis tu cliques. Mais au moins, ce n'est pas un questionnaire que tu rentres, tu *scroll*, etc. En termes d'expérience, c'est 10 fois mieux, mais pourtant, tu cliques. Avant, il y a une vraie philosophie des marketeux à se dire qu'il faut un minimum de clics. Parce que le clic, c'est que c'est pour ça que les gens partent. Mais en fait, ce n'est pas tant pour ça que les gens partent. Les gens partent parce que d'un ils n'ont pas forcément envie d'acheter. Et de deux, parce que parce qu'ils ne comprennent pas forcément qu'il faut cliquer là et qu'on lui pose trop de questions et que c'est trop long alors qu'un parcours, où on pose question par question c'est mieux pour ce type d'utilisateur quoi.

IG : D'accord, donc, ça, c'est des changements que toi tu as perçus... ?

AG : Que moi j'ai perçu et que je continue à défendre un peu quand quelqu'un me dit le nombre de clics, le nombre de clics, mais après, enfin je te donne un exemple. Ça, c'est plus du planning strat, mais tu vas sur un site de luxe. Le nombre de clics, ils s'en fichent en fait. Eux, ils veulent une expérience incroyable. Là j'ai cliqué Chanel juste pour voir. Mais tu vas sur le site, Chanel, tu ne vois aucun bouton ajouter au panier du début. Et d'abord, il faut que tu ailles voir la collection. Tu vas voir la collection et... Je ne sais même pas si tu peux acheter, en fait, si tu peux acheter, mais avant tu as des chapitres on te délivre du storytelling ou quoi, tu vois, avant d'acheter et il faut trouver le juste milieu. Mais quand tu es une marque de luxe, tu peux vraiment te permettre de faire ça et ce n'est même pas se permettre de faire ça. Mais si tu ressembles à Amazon... Tu n'es pas cohérent, en fait, après la cohérence, c'est vraiment le.. C'est vraiment c'est hyper important en termes de... là de ce côté, c'est plus de l'UI que de l'UX. Mais être cohérent avec la marque en fait ou avec l'appli, c'est assez important. Après, je ne sais pas si tu travailles sur des applis en particulier ou pas ?

IG : Moi, je travaille vraiment plus sur des applis usuelles comme Facebook, Instagram, Tinder, Snap. C'est plus les gestes dans des situations usuelles, mais ce n'est pas tout cela, ça, c'est fantastique pour moi, donc on pourrait y arriver...

AG : Tu vois, ça, ce type d'application, elles ont eu un impact tellement fort... C'est peut-être dans l'autre sens, mais, aujourd'hui, aujourd'hui, dire oui ou non. Tu prends l'exemple de Tinder, *swiper* à droite c'est oui, *swiper* à gauche c'est non... Et ça, c'est devenu. Là, par exemple, je travaille pour un projet que, pour résumer, tu gères, tu optimises énergétiquement un site industriel, donc ça peut être assez gros. Ils veulent... En fait ce n'est pas ce qu'ils veulent... En gros, il y a un petit « valider » et un petit « refuser », comme sur Tinder en fait. Et c'est exactement pareil que sur Tinder. Parce que, bah on comprend. Sur Tinder, c'est automatisé. C'est un algorithme qui gère, qui gère là t'as dit oui, tu as dit non. Eux, derrière, ça implique qu'il y a quelqu'un chez eux qui soit contacté, bah ça tu vois on ne va pas le mettre en production parce que les gens, ils ont trop eu l'habitude de cliquer sur ce type de bouton. Et du coup, ils vont cliquer partout et derrière en interne chez eux, ils ne pourront jamais gérer parce que ce n'est pas automatisé. Tu vois, en gros, le.. Le design de... La gestuelle, du oui ou du non, est devenue tellement facile qu'il faut vraiment se poser la question de ce que ça implique derrière pour l'utilisation de... d'une application. Après, sur Tinder, c'est automatisé. C'est un algorithme qui donc eux ils peuvent faciliter tout ça. Mais faciliter l'utilisateur un maximum. Ça peut être très contraignant pour eux, pour l'application en elle-même...

IG : Dans le traitement de l'information ?

AG : Ouais, pour le traitement en fait.

IG : Et alors si justement, ça me fait penser est-ce que ça, c'était une demande, par exemple, du client d'avoir ce souhait ou est-ce que c'est une question qui a émergé après coup ? La question plus large, c'est quelles sont les étapes... ? Tu m'as parlé de l'A/B testing, de l'infusion continue sur les lectures et de différentes étapes ?

AG : Alors, sur la première question de la demande du client, c'est une fonction valider, refuser. D'accord avec ça, il y a vraiment différentes manières de le voir. C'est ce que j'ai proposé parce que je pensais que

c'était automatisé derrière, mais au final ce n'est pas automatisé, donc on s'est dit attention puisque voilà... Après la manière de... c'est très terre à terre. Je... Ce que j'ai découvert un peu au début, mais tout est une question de budget clairement A/B tester ça coûte très cher. Donc, c'est une question de budget. Comment on peut travailler ? C'est d'abord avec des chercheurs, c'est se poser les bonnes questions. Moi, je vais beaucoup regarder ce qui se passe, ce... Ce qui se passe autour de moi, ce qui... Je vais m'informer, me former et regarder, faire un travail de planeur en vrai. Travailler sur.. Aujourd'hui, on y a un métier qui s'appelle l'UX righter qui lui va travailler vraiment sur les mots, sur est-ce qu'on met un bouton valider ou un bouton ou OK. Et ça, ça joue aussi beaucoup dans... Je souhaitais travailler avec eux, avec ce type de personnes. Je peux travailler avec ce type de profil dès les premières maquettes des premiers extraits [...] Du coup, je disais que lui, si j'ai la chance de travailler avec... j'essaie un petit peu de faire son métier, c'est une question de budget au niveau du client. Ensuite, on va poser un premier parcours qui va être est-ce qu'on clique... si on clique là il se passe quoi ? Il y a des designers qui aiment bien faire des parcours où c'est juste des carrés gris. Moi, j'aime bien que ça ait un sens parce que le client, il est très difficile à projeter... Il y a des clients qui se projettent très, très bien et d'autres clients, ils ne se projettent absolument pas. Donc j'aime bien avoir bah tu commences à mettre deux, trois couleurs quand même, juste pour qu'ils se disent OK, on va faire ça. Et puis ensuite, moi la fin de mon travail ça va être de fournir aux développeurs. Une fois que c'est en... [inaudible] et sur la V0 on fait des A/B test.

IG : [...] *Donc l'UX Writer, s'il y a possibilité, tu peux travailler avec lui. Après sur les carrés gris, quand tu me disais les carrés gris, c'est... ça va être des planches qui reprennent comme des captures d'écran pour chaque écran, à chaque étape du parcours ?*

AG : Mais au fait ? Je te partage un projet comme ça, tu vas avoir de quoi je veux parler... Qu'est-ce que je peux te partager ? [...] Le parcours si je clique sur ce bouton, ça m'emmène vers là en fait, tu vois ?

IG : *Je regarde tout.*

AG : Après là. Non, je n'ai rien à. Que je ne te partage pas n'importe quoi ! OK, ça, normalement, ça doit être bon. Déjà, il y a beaucoup de logiciels différents, beaucoup, beaucoup, beaucoup, ils travaillent tous de la même manière, à peu près. Ils sont tous amenés à se racheter les uns les autres. Souvent un client, il a commencé à travailler avec un logiciel et il veut continuer avec. Moi, j'essaie de... c'est une espèce de grand brouillon, mais... [...] Tu vois, c'est des planches comme ça. Et ensuite, si tu fais ça normalement, c'est un grand bazar, tu voilà ici, c'est tous les liens, entre tous les trucs que tu vois. Voilà, c'est clair. Tout est cliquable, en fait. Tu vois, tu cliques ici, tu cliques sur les boutons, tu cliques, tu vois, tout est, tout est cliquable. Et en fait, la version finale de tout ça, c'est que je fournis un lien au développeur. Et lui, le développeur, il a juste à cliquer sur ça, par exemple, et il a toutes les informations qu'il veut. Il a, entre guillemets, juste à faire un copier-coller quoi.

IG : *Et du coup, tu ne figures pas... est-ce que tu anticipes les gestes justement pour passer d'un écran à l'autre ?*

AG : Alors, je te repartage mon écran. Les liens que tu as vus, tu vois, si je prends, tu prends ce lien-là par exemple. Ça va marcher. Quand je clique sur ce bouton-là, moi, je choisis tout en fait. Qu'est-ce qui va se passer ? Est-ce que je fais glisser ? Est-ce que c'est comme une manette de jeu vidéo ou on attribue une touche ? Quand tu cliques sur le C, il va se passer un truc. Quand tu cliques sur le point, tu peux même faire à la voix, une commande vocale. Hmm les interactions restent appuyer et faire glisser, touche de clavier et la voix après... on peut sur ce type de logiciel, il n'y a que ça. Mais si tu vas très, très loin dans l'avenir, ce sera quand tu clignes de l'œil droit. Tu vois, tu peux imaginer les choses très, très loin. Et après ça, c'est plus des questions de « est-ce que quand je clique sur le bouton, j'ai un fondu ou est-ce que ça arrive vers la gauche ? » Etc. Ça c'est des interactions, mais qui sont hyper importantes parce que si quelque chose arrive vers la gauche ou vers la droite dans la tête des gens, ce n'est pas la même chose et ça ne veut pas dire la même chose. Donc ça, c'est moi qui fais tout ça aussi. Le rythme de l'animation ? Qu'est-ce qui se passe ? Hmm la durée ? Par exemple, je peux travailler sur.. Sur du survol aussi. Par exemple, si tu vas. Ici il t'affiche des informations. Enfin, au survol, tu peux, tu peux... C'est moi qui m'occupe de cela, après, chaque designer a ses parties un peu différentes. Dans de grosses boîtes du type Facebook., le designer qui s'occupe du de Messenger, il s'occupe que de Messenger et le designer qui s'occupe de, par exemple, au-delà de

Messenger, mais dans Messenger, par exemple, si je prends, je ne sais pas une fonctionnalité... hmm.. Une fonctionnalité sur Messenger, je suis sûr, il y a une dizaine d'UX différents, facile.

IG : Mais après ils doivent quand même travailler en cohérence avec le fonctionnement général de Facebook et de Messenger, enfin de s'assurer qu'ils vont avoir la même approche du bouton ?

AG : J'ai plus le chiffre exact des modifications de Facebook par jour ou par semaine, mais c'est énorme. Genre Facebook modifie... Tu as des changements sur Facebook, deux, trois à quatre fois par jour. Mais tu ne t'en rends pas compte parce que c'est l'A/B test en fait, c'est ben, on va juste changer les couleurs là. Et toi, en tant qu'utilisateur, tu ne te rends pas compte. Mais par contre, tu as... Le but de l'A/B test, c'est que l'utilisateur habituel ne se rende pas compte... tu vois, c'est jouer avec.. Avec ton cerveau un peu

IG : Mais alors, du coup, moi, ça me fait émerger plein de questions, de voir ce logiciel. D'abord, est-ce qu'il y en a un qui serait accessible gratuitement ou pas trop cher que je pourrais aller farfouiller, regarder ?

AG : Alors, en fait là celui que je t'ai montré c'est Adobe XD. Quand j'ai commencé, il y a 6 ans, il y avait un seul logiciel qui existait. C'était sketch, c'était payant. Aucun client ne demandait sketch. Du coup, on travaillait avec Photoshop. Je faisais des trucs avec Photoshop, mais rien n'était cliquable, rien... c'était du fixe en fait, tout était fixe, et Adobe XD c'est gratuit, c'est la suite Adobe et le logiciel est gratuit. Il est passé payant pendant un temps, il est redevenu gratuit. Mais ça, c'est la stratégie d'Adobe qui est... Avant en fait la suite adobe, elle était piratable très facilement et c'était voulu de leur part parce que comme ça, c'est devenu une norme. C'est aujourd'hui dans les écoles que Photoshop tu vois et maintenant... sachant que c'est devenu la norme, c'est un abonnement mensuel et tu payes. Donc ce qu'ils essaient de faire avec XD, c'est exactement pareil. C'est light, c'est le même, c'est gratuit. Et puis, dans l'avenir, il passera payant, même si tu vends, si ça t'intéresse, honnêtement, télécharger. C'est très simple de... je vais te montrer juste la subtilité, mais ça peut être répondre à... à dix minutes de questionnements au début [cherche en ligne] en gros, juste le truc à comprendre c'est que là tu as design et pour créer des liens... Là, par exemple, je vais désigner, je vais changer de taille machin, etc. Et pour que ce lien-là puisse m'envoyer ici, il faut aller dans le prototype. Et là, tu vas dans le prototype et dans prototype, là, tu tires ton trait quoi. Et là sur figure tu as une animation.

IG : C'est génial parce que là, moi, ce qui me frappe, c'est que dans les possibilités d'accès, les possibilités standard d'Adobe il y a 3, il y a deux procédés. Si on retire la voix, qui est une autre forme d'interaction, supplémentaire par rapport à ce qu'on peut faire en tactile, il y a « appuyer » et « faire glisser », si bien compris. Il y a deux procédés de manipulation de l'interface ?

AG : Sur le tactile ? Oui, mais la voix, c'est la voix n'est pas tactile, mais peu demain, tu peux très bien Messenger, s'il décide de créer un truc, envoie un message... tu vois

IG : Mais on va dire qu'aujourd'hui, la voix est...

AG : La voix pour moi... C'est très prématuré, la voix, c'est un point qui fait peur aux gens enfin, pas peur aux gens, peur à une certaine... Une certaine forme, enfin à une catégorie de la population quand même..

IG : En tous cas, ce n'est pas encore mature ?

AG : C'est... La voix, ça peut être hyper intéressant sur des applications professionnelles, je pense, la voix, des applications grand public encore il y a toujours cette notion de « on nous écoute » et qui est compliqué à... à je pense sincèrement que c'est pour ça que Tinder n'a pas un truc voix, que Messenger non plus. Enfin Messenger si, tu peux envoyer des messages vocaux, mais tu ne peux pas contrôler ton application entière.

IG : Oui on est encore sur des... C'est des problématiques qui sont... C'est quand même intime, la rencontre, la rencontre en ligne. Dire « oui, non, peut-être... Ah non, pas du tout... Ah non, surtout pas... Ah oui, oui, oui » on n'imagine pas encore dans le métro faire ça.

AG : C'est une question d'utilisation, l'utilisateur qui est dans le métro ou quand il y a du monde autour de toi, la voix, ça va devenir n'importe quoi. Mais il y a des gens qui deviennent de plus en plus à l'aise avec ça. J'étais choqué, enfin pas choqué, mais assez impressionné par le succès de toutes les enceintes connectées. Tout ce qui est Google Home. Mais honnêtement, dans mon entourage très, très peu en ont. Mais quand tu regardes les chiffres, beaucoup de gens en ont enfin, c'est. Et les gens deviennent assez, je ne sais pas trop comment ça va évoluer. Et je ne sais pas. Mais ouais la voix c'est autre chose. Après qui sait, voilà.

IG : *J'avais regardé un peu ce que fait ce que propose Apple aux designers et développeurs. Il y a un site un peu spécialisé. Où ils donnent des conseils. Et puis il y a une planche limitée de gestes et en fait, là, ce que je vois, c'est que là où il propose d'isoler le scroll, le swipe, le tap, le double tap, le gauche, le machin. En fait, tout ça, ça dépend de ce qu'on va mettre comme forme puisqu'il y a du glisser. Y a que glisser et appuyer, non ? En fait il y a deux procédés de manipulation qui, ensuite... Ça peut être très étonnant pour toi, comme question.*

AG : Non, mais pas du tout sur ce logiciel-là, oui. Après, il y a un autre qui existe, qui qu'appelle Accure. Et là, par contre, il est payant. Je peux te l'ouvrir, mais tu peux aller plus loin dans les interactions, c'est-à-dire taper deux fois, etc. Là, ce type de logiciel, c'est vraiment du maquettage et si on doit faire XD c'est vraiment un logiciel qui est encore en cours de développement. Là, ils ont fait une mise à jour le week-end dernier avec cette notion de flux, par exemple, c'est une nouvelle notion. Je ne suis pas encore hyper à l'aise avec. Pour ça il faut vraiment se former toutes les semaines là-dessus... Accure, c'est plus fait pour travailler les parcours. Mais si tu veux faire un listing de toutes les interactions, déjà, c'est... Faut c'est beaucoup lié à ta version de ton téléphone. J'ai un iPhone 11 avant, j'avais un iPhone 8. L'iPhone 11, je ne pouvais pas glisser vers le haut, par exemple. Là, je n'ai plus aucun bouton. Je n'ai plus de bouton central, j'ai plus de de... L'écran est devenu le bouton. Donc il y a de nouvelles interactions sur l'iPhone. En fait, c'est lié à ton device. Tu vois une tablette ? Rien qu'en termes de... tu vois, ici, si je veux créer un nouvel écran, mais rien qu'en termes de taille d'écran. Même pour travailler sur des montres, il y a plus... Il y a quatre types de mondes différents.

IG : *Et alors, comment tu travailles ? Et du coup, là, c'est aussi deux questions. D'une part, comment tu décides, quel geste tu vas faire ? Donc je suppose qu'il y a une part de toi comme premier utilisateur, mais peut-être pas. Et comment tu travailles l'interface justement entre une application qui va être développée sur mobile, une sur desktop et une sur une montre ? Comment tu vas travailler la concordance des gestes ?*

AG : Sur la concordance des... Pas des gestes, mais des tailles d'écran, enfin des devices différents. En fait, moi, je travaille sous contrainte, c'est-à-dire que sur mobile, je vais travailler sur le plus petit mobile qui existe.

IG : *Le plus ancien ou le plus petit ?*

AG : Le petit, en taille. Et comme ça, ça me permet. [...] Après les gestes. Hmm comment dire ? Je dirais que les gestes, ça dépend déjà avec quel utilisateur je vais travailler. Tu vois là, je travaille pour un projet ou c'est des gens beaucoup plus âgés, à la retraite déjà, et on a une gestuelle qui est le glisser-déposer. Eh bien, mon intuition me dit que ce n'est pas gagné. Et ça, je n'ai pas la science infuse là-dessus. Je me dis juste que le glissé déposé, c'est une action qui n'est pas encore... Qui arrive. Mais on a très peu d'applications avec ça. On a très peu de... donc en gros, la gestuelle, moi, je vais assez me baser sur les applications grand public ou celles dont tu parlais à l'heure Facebook. Après Facebook, il n'y a pas 36 000 gestuelles. Facebook... mais tu parles de Tinder parce que Tinder, ils ont, ils ont, ils ont fabriqué un langage en fait tu vois. Tu as un langage qui est *swipe* à gauche ou *swipe* à droite. Et ça, ça veut dire oui ou non en français, tu vois ? Ou alors ça veut dire valider, refuser. Et ça, c'est, c'est eux qui l'ont inventé. Après un utilisateur qui n'a jamais utilisé Tinder, je ne sais pas s'il est si à l'aise avec ça, il faut lui donner les clés d'information à la base, il *swipe* à droite, il *swipe* à gauche. Mais après la gestuelle, je crois que c'est au-delà de ça que et que de plus en plus, on aura des réponses avec ça, avec les neurosciences, par exemple. Mais quand je vois un enfant qui n'arrive pas à parler, mais qui on lui dit « Mets ta musique préférée », il prend le téléphone, il met sa musique préférée, et qu'il a deux ans et demi... voilà quand je vois qu'on fait des tests avec des singes qui sont capables de comprendre certaines choses sur de la gestuelle. C'est des réponses en fait qui sont au-delà de... De la

recherche, qui sont plus de la recherche scientifique sur... Sur notre cerveau, quoi, clairement et qu'on n'est qu'au début de tout ça de cette compréhension-là... Parce que. Parce que c'est derrière, tu peux imaginer des applications infinies, est-ce que... est-ce qu'on ne peut pas apprendre à parler aux enfants avec un téléphone ? Est-ce qu'on ne peut pas faire ce qu'on veut en fait avec cette gestuelle ? Parce qu'on découvre en fait ça. Et je pense que c'est très tôt et pour avoir des réponses très exactes là-dessus.

IG : *En tout cas, dans ta façon de travailler, tu fonctionnes de l'intuition ? Et puis aussi, comme tu disais, c'est aussi, par exemple, les retours, les retours qu'Uber redonne comme type de données sur les utilisations de ces interfaces, sur les tests ?*

AG : Mais aussi et aussi sur... Si un jour, je suis amené à développer une application qui a autant de potentiel que Tinder ou autres peut-être que j'inventerai la gestuelle de demain, mais après... Alors oui, mais peut-être que je travaillerai sur la gestuelle de demain, mais là je me base plus sur des gestuelles que les utilisateurs ont l'habitude de les utiliser pour ne pas les perdre. Mais ça aussi, c'est que je vais te donner un exemple, un exemple plus original. Le projet, par exemple, c'était de gérer toutes les trottinettes électriques à Paris. Don tu imagines un peu le truc, c'est un peu complexe à gérer, les batteries... le système de trottinettes actuel parce que c'est des particuliers qui rechargent, mais tu imagines, tu as un dépôt de trottinettes et toutes les trottinettes à l'intérieur. Et tu dois décider que cette trottinette-là, tu la branches à tel chargeur et tu la branches à telle heure parce que l'électricité est moins chère tu vois. Ça, c'est une plateforme et bien la gestuelle que j'ai essayé d'importer dans cette plateforme, c'est une gestuelle, ce n'est pas une gestuelle, mais c'est une vision comme un jeu de gestion, par exemple, tu vois que tu as à des jeux de gestion sur mobile qui sont Les Sims, par exemple. Tu as la maison à tel endroit, ta maison elle clignote en rouge. Donc c'est qu'il y a un problème dans ta maison. Tu dois... Et c'est plus dans ce sens-là que je vais aller plus que dans la création de gestuelle, je vais me dire OK, les jeux de gestion, ils fonctionnent comme ça, mais là, je suis en train de travailler sur un jeu de gestion, enfin pas sur un jeu de gestion sur une plateforme, dont le but est de la gestion. Est-ce que ce type de jeu n'a pas raison, en fait, pour comprendre ce qui se passe ? Et c'est plus dans ce sens-là que je vais travailler que sur des mots et des nouveaux gestes en fait. Parce que, au bout d'un moment, tu prends par exemple le trackpad de chez Apple, tu peux utiliser quatre doigts, ça fait un geste, tu en utilises trois, ça te fait un autre truc tu en utilises deux ça te fait un autre truc, tu utilises quatre doigts pour aller vers la gauche, ça te fait un autre truc. J'exagère, mais c'est presque ça. Je ne sais pas si tu as un Mac, mais, mais ils ont un truc avec ça. Mais justement, en gros, et ça, tu peux le configurer aussi toi-même de ton côté. Donc là on est au-delà du smartphone, de la tablette, mais peut être que l'avenir de tout ça, c'est que tu configures ta gestuelle, quoi.

IG : *Ah d'une personnalisation. C'est-à-dire au-delà de la taille. Par exemple sur mobile, on peut choisir la taille de son ou ses boutons...*

AG : Donc là, je suis dans les préférences de Mac. Hmm je n'ai pas l'habitude de le voir comme ça... Ah OK, c'est là ! Les deux écrans. Le coup ? Préférence. Mais je clique tout le temps au mauvais endroit... C'est bon ici, tu vois... Tu cliques un doigt il se passe quoi, par exemple, le cycle secondaire, moi, je l'ai configuré avec deux doigts, mais je peux le configurer si je clique sur le coup droit intérieur droit, donc ici, et je peux le configurer si je clique sur le point intérieur gauche ici.

IG : *Mais ça, on ne peut pas le faire, on ne peut pas le faire sur le mobile.*

AG : Non, mais c'est peut-être ça l'avenir, de pouvoir configurer sa gestuelle. Après, je ne pense pas forcément que ça soit... à force, ça risque d'être très compliqué à gérer derrière pour les applications, pour gérer ton téléphone, oui. Parce que là, c'est pour gérer mon Mac, mais pour gérer mes applications, chaque application a un son truc. Après, tu prends, tu prends Illustrator ou Photoshop. Ça aussi, tu peux, tu peux, tu peux choisir ça dans tes options, par exemple... Dans mes options et je sais plus où ça, mais. Mais tu peux, tu peux gérer tout ça, en fait, ta gestuelle, elle devient...

IG : *Ouais, mais c'est plus sur le cadre, dans le cadre systèmes et logiciels que sur l'application elle-même.*

[...]

AG : Et en fait tu as ça, ça crée un autre un truc, ça, c'est ton site. Aujourd'hui, Google arrive à détecter de quelles normes tu es.. Tu as la norme A, AA, AAA ! La norme AAA aujourd'hui, c'est quasiment impossible de l'atteindre. Et aujourd'hui, le référencement d'un site... il est normé. Donc, ça veut dire que si tu es une norme A, ça passera sûrement en troisième page, alors que si ton site était AA, il se verra plus.

IG : *Ça sera mieux référencé ? D'accord.*

AG : Et ça, c'est assez récent et c'est un petit peu le... Dans 2 ou 3 ans, si un UX « n'est pas formé sur les normes, il va falloir... parce que le client, c'est ce qui va nous demander, de plus en plus ils m'en parlent.

IG : *Donc c'est un autre enjeu ?*

AG : Ouais, et du coup, XD a lancé des... parce que XD ça fonctionne avec des plugins et en gros la par exemple j'ai un plugin qui est Color blender et ça vient m'analyser si les couleurs sont respectées, par exemple, parce qu'en fonction des... Attends, ce n'est pas Colorblender, attend, c'est un autre truc qui est. Je sais plus. En gros, on fonction, mais si, c'est Colorblender. OK. En fonction des maladies visuelles ou...

IG : *C'est à dire quelqu'un qui verrait, sans profondeur, par exemple des maladies comme la rétinite qui empêche... ?*

AG : Ah j'ai tout, j'ai le listing des maladies en fait. En fait, j'ai eu une mise à jour ce week-end et ça a changé énormément de choses. Bref, j'ai un plugin qui existe, qui te permet de sélectionner toutes les maladies et de savoir si la plateforme va fonctionner avec ce type de maladie.

IG : *C'est un autre enjeu encore au-delà de l'habitude, enfin pas de l'habitude... Mais de penser... Enfin si ça recoupe aussi le fait de mettre l'utilisateur au centre pour sa compréhension. Mais là, c'est un autre enjeu que sa compréhension. C'est aussi un enjeu de référencement et de norme de marché. Quand on va développer son interface ?*

AG : C'est hyper important. C'est un enjeu. Là, on parle plus d'utilisateurs entre guillemets et on parle de la population mondiale qui certaines ont des, des maladies te tout. Il ne faut pas les mettre à l'écart parce que si la notion était juste de changer la couleur pour que la personne le voie, c'est comme si demain on décide de changer les feux rouges et les feux verts. Parce que pour les daltoniens, ce serait plus facile. Je donne un exemple qui me vient tout de suite en tête, mais c'est un peu ça que tu vois et c'est... Après, il y a la taille de la typo qui joue beaucoup pour... C'était un site qui référençait en fait toutes les... c'était pour les gens qui, qui avaient des blessures de guerre. C'était un site d'État qui référence tout ce qu'ils peuvent avoir en termes de matériel, etc. Et ce site-là, typiquement les caractères sont plus gros parce que je considérais ça quoi qu'il y avait sûrement que les utilisateurs allaient avoir potentiellement beaucoup plus de défaillances visuelles, que... ou de problèmes, en fait, que la plupart de mes utilisateurs classiques. J'avais travaillé aussi sur une appli qui permettait de gonfler des pneus à distance, enfin surveiller la pression et envoyer un peu de pression dans les pneus. C'est pour des... C'est typiquement enfin pour de gros camions, des routiers, quoi donc, l'utilisateur c'était le routier. Eh ben là, je n'ai pas hésité à mettre de gros boutons parce que les routiers ont de gros doigts, c'est des intuitions débiles... Mais la spécificité au niveau des usagers, c'est pareil. Tu vois, quand tu... je travaillais pour.. Quand tu vas chez le dentiste, il y a une marque française de sièges qui s'appelle RL et ils ont un, ils ont un écran, en fait une tablette ou tu peux augmenter le nombre de tours par minute, des instruments, etc. Tu peux gérer le siège et les outils avec cet écran tactile. Et quand je travaillais là-dessus avec des dentistes, le premier truc que j'ai vu, c'est que le dentiste il travaille avec des gants. Du coup, qu'est-ce que ça implique sur le tactile ? Qu'est-ce que ça implique ? Enfin tu vois c'est des trucs vraiment d'utilisateurs, après c'est beaucoup de l'intuition, mais c'est l'intuition... Après par exemple, logiciel, là, XD, tu peux le télécharger sur téléphone. Et si je travaille sur téléphone, je branche mon téléphone et je vois ce que je fais.

IG : *Ah d'accord il y a un rendu tout de suite ?*

AG : Tout de suite, et je peux cliquer sur le bouton, ça me renvoie vers tel écran, en me faisant telle animation, etc. Moi, ce que j'envoie au client, ce n'est pas ça, c'est un lien URL en fait, c'est un lien, j'envoie le lien et lui, après il se balade sur la plateforme, etc. Comme si le site était développé entre guillemets.

IG : *Et pour entrer plus sur la dimension technique des gestes, est-ce que tu sais comment et comment le geste fonctionne ? Comment est-ce que justement, l'information que tu me disais au début... D'un côté l'information qui est donnée par la machine à l'utilisateur, ça, c'est un retour d'information qui passe par le développement de l'interface. Mais comment fonctionne le.. Le tactile lui-même envisagé qui donne une information. Qu'est-ce qui est détecté dans le geste ? C'est le trajet sur l'écran, l'intensité, la taille ? Puisque la taille, je ne sais pas comment, comment ça fonctionne techniquement, tout cela ?*

AG : Hmm ça va dépendre déjà de ton mobile. Hmm techniquement, comment ça fonctionne ?

IG : *Comment il reconnaît que ce n'est pas un swipe, mais un tap ?*

AG : Ouais, je comprends ta question. Mais il ne faut pas que je te réponde n'importe quoi. Ça, c'est du système. Je ne sais pas, concrètement, c'est ton écran... Je, je ne suis pas sûr. Il faudrait que tu parles avec un développeur mobile, en fait, je pense qu'il aura plus la réponse que moi, mais moi, ce que je dirais, c'est qu'il détecte que ton doigt et à tel endroit, à tel moment. Et deux secondes après, il est... enfin, en gros, c'est comme une trajectoire d'un point de début à un point de fin et à telle vitesse. Et c'est en fonction de cette vitesse là que l'action se passe. Si c'est du *swipe*, par exemple [inaudible] quand tu, typiquement sur Tinder, tu peux garder ta carte en main, l'envoyer un peu, mais pas encore, et si tu lâches, ça revient tu vois. Ça, c'est typiquement du... C'est du.... Il faudrait que tu parles à un développeur. Je pense qu'il aurait la juste la réponse, et même un développeur, je ne suis pas sûr que techniquement, il sache exactement comment ça... Je pense que c'est comme ça.

IG : *Après peut-être qu'il y a un point de jonction. En tout cas, est ce qu'il y a un point critique à partir du moment où il est allé très vers la droite ? En tout cas, la notion de vitesse, je ne l'avais pas.*

AG : Tu dois avoir une notion de vitesse, une notion de limite ça je, moi je suis lié au device que j'utilise ou à Apple, donc c'est Apple ou Google qui décide ça pour moi, genre... non [...]. La gestuelle, c'est eux qui la décident pour moi, en tout cas. Après la vitesse, oui, c'est peut-être un truc qui décide. Je n'ai jamais eu l'occasion de travailler là-dessus.

IG : *Et alors ? Du coup, tu lis, c'est Apple qui décide. C'est-à-dire que les gestes, ils ont été fixés... c'est-à-dire qu'il y a toujours ce... tu as parlé d'importer des gestes de possibilité à l'avenir, d'inventer le geste qui... Du coup, en fait les gestes, ils ont été... C'est l'idée que tu avais, je ne sais pas comment la formuler, ils ont été fixés, on peut dire ? Pas l'industrie ? Et vous et vous, au niveau du design, vous faites avec les possibilités laissées par, les possibilités offertes par l'industrie en vous les appropriant. Donc là il y a une part de créativité aussi de votre côté. Je ne sais pas comment formuler ma question, mais les normes, elles sont fixées par Apple ou Samsung ou Huawei, qui travaillent quand même à peu près tous dans le même sens, au niveau de ce que signifie un geste ?*

AG : Je vois absolument ce que tu veux dire, c'est que, est-ce qu'on est lié ou pas ? Ah ouais, on est vachement lié à l'écran qu'il y a. Si demain Apple décide que c'est plus tactile, mais que tout se passe avec les yeux. C'est comme ça et ce n'est pas autrement tu vois. Ton écran, il sera plus tactile et il sera plus tactile quoi. Donc, oui, c'est après ce qui est intéressant de savoir que c'est et il y a un documentaire de Netflix. J'ai commencé à le regarder, mais c'était tard le soir et je me suis dit si je regarde ça, je vais me poser trop de questions et je t'invite à commencer puisque ça parle de tout ça. Clairement, le documentaire, il commence par une dizaine de personnes. Tu entends « c'est moi qui ai inventé le bouton like sur Facebook. J'ai, j'ai co-créé Gmail ». Et quand j'ai vu ça, je me suis dit OK, ils se sont tous barrés. Du coup, puisque tout est au passé... Donc le documentaire va être assez perturbant. Mais je n'ai pas continué, je te l'envierai. Si tu veux, mais je pense que ça peut être intéressant de regarder... Ça, ça peut sûrement répondre à beaucoup, beaucoup de questions. Et hier ou avant-hier, il y a une... tu es lié à la technologie. Après un domaine qui peut être assez intéressant et auquel je me suis intéressé pendant le confinement, je me suis un peu intéressé

à deux domaines. J'ai repris une formation sur de l'UX, mais spécialisée dans la santé. Parce que là, tu ne parles plus de persona ni d'utilisateur, mais tu parles de patient et ce n'est pas tout à fait pareil. Ça s'appelle « derrière nos écrans de fumée », le documentaire.

IG : *Là, j'en profite, je choppe ce que tu m'as dit quand tu m'as parlé de « J'ai inventé le like, j'ai inventé tout ça ». En fait, là, vraiment, c'est une autre dimension, on a des gestes qui sont des gestes qui sont fixés, de la même façon que les procédures gestuelles sont fixées... En fait le like, on va dire que c'est quelque chose qui s'est standardisé. En fait, j'essaie de faire vraiment la différence entre le... entre la procédure gestuelle et le petit geste et le geste dans une situation donnée pour faire une action donnée. Et moi, ce qui m'avait dérangé au début de ma thèse... questionnée plutôt, c'est qu'on donne le même nom... je ne sais pas, on fait le même geste pour faire des choses différentes, comme par exemple pour liker, on fait un tap pour prendre une photo, on fait un tap possible pour valider une émotion sur Facebook après sur LinkedIn on fait un tap.*

AG : Oui, la compréhension du geste, du coup, en fait, elle passe par le bouton et par l'icône et par le texte. Tu vois et parce que dans ce cas-là, il faudrait standardiser absolument toutes les plateformes, c'est-à-dire que toutes les plateformes, quand tu fais un double tap, tu prends une photo et... et ça en fait, ça complexifie la gestuelle, ça complexifie... Il vaut mieux indiquer. En fait, je vois où tu veux en venir : est-ce qu'on va avoir 20 000 gestes à apprendre ou pas, je vais très loin, mais est-ce qu'on pourra parler un langage des signes digital entre guillemets ? Je ne sais pas.

IG : *Ce n'est même pas tout à fait ça, c'est est-ce qu'il y a des formes de procédures, mais qui associent un geste avec un bouton. Ou avec une forme qui se standardise. Je ne sais pas comment expliquer...*

AG : Ouais, enfin, sur toutes les gestuelles existantes, on peut les prendre, le *scroll*, c'est bon, ça parle à tout le monde, ça y est. Et ça, en fait, ça vient du mobile. Ça vient du fait qu'on utilisait le mobile... Comme jamais, des gens passent cinq, six, sept heures sur leur téléphone, c'est quand même, c'est fou quoi. Et ça, c'est clairement l'industrie, que ce soit Google, Apple, Facebook, en fait, qui nous ont formés à ça. Le *scroll*, clairement, il n'y a aucun problème avec ça. Le *swipe* c'est encore autre chose parce que c'est Tinder qui l'a inventé et Tinder tout le monde, tout le monde ne l'a pas utilisé, l'utilise pas et que et que... aujourd'hui, c'est un geste qui marche et que les gens comprennent, mais que si on veut l'utiliser, il faut l'expliquer. Et ça, c'est pareil. Aujourd'hui, expliquer un geste. On lui explique aux quatre premières connexions. Et puis, quand on s'est rendu compte qu'il a compris, on lui enlève l'explication et puis c'est bon, il a compris. C'est des trucs qui se font de plus en plus. Ça pour expliquer des gestuelles, il y a un mini tuto de base qui te montre juste ce que tu peux faire et on comprend très simplement. Après en autre gestuelle, de plus en plus, sur mobile, on voit du *scroll* horizontal de plus en plus. Quand tu as beaucoup de cartes ou de choses comme ça, tu vas *scroller* à l'horizontale. Après, je suis en train d'analyser mes gestuelles, mais... parce que je ne les ai pas toutes. Ça reste du glisser et du taper. C'est... Pour l'instant, on n'est pas au-delà de ça et on a encore plein d'opportunités, c'est que là, on est encore sur. Sur iPhone, on est encore à taper avec un doigt, tu vois, mais sur Mac, on est à taper avec deux doigts, quatre doigts, etc. Donc je pense qu'au niveau de nos doigts, on a encore des possibilités gestuelles qui risquent d'arriver. Et après, je ne vois pas trop. Après, je pense que le futur, c'est avec nos yeux en fait, mais ça, c'est autre chose. On n'y est pas encore. Mais les Google Glass, c'est... Je pense que leur qu'ils auraient lancé 20 ans après, ça peut être marcher.

IG : *Et je vois que l'heure vraiment a vraiment tourné... Je n'ai rien de prévu, mais peut-être que toi, tu as des choses derrière. J'ai encore 2 mini thématiques à aborder si tu as encore quelques minutes ?*

AG : Ouais, carrément.

IG : *Ces deux thématiques qui peuvent en plus avoir un lien. La première, c'est. Mais alors, du coup, puisque tu travailles sur du B To B, ce sera plus sur ton... C'est moins sur tes pratiques de designer que sur les questions que tu te poses en tant que designer ou ce que tu peux observer en tant qu'utilisateur. La première question, c'est le lien entre le geste et l'économie d'une application. Est-ce que c'est quelque chose qui te... Des questions qui te traversent quand, par exemple, le fait*

que quand tu cliques sur quelque chose ou que tu fais glisser quelque chose, il peut y avoir une production où ça peut participer de l'économie de l'application ?

AG : Quand tu parles de l'économie, qu'est-ce que tu ?

IG : *La dimension monétaire au-delà de souscrire à un abonnement ?*

AG : De comment l'appli va gagner de l'argent ?

IG : *Est-ce que ce n'est pas comment, mais est-ce que c'est quelque chose ? Mais est-ce que, par exemple, je ne sais pas quand on like en tant qu'utilisateur, on va liker un contenu sur Facebook ou un contenu sur Instagram, ou même on va répondre simplement, on va répondre en stories à une question posée par une marque ? On va participer de façon plus ou moins directe à quelque chose à produire une valeur économique.*

AG : Oui typiquement je te donne l'exemple que je t'ai donné à l'heure où sur une plateforme on va intégrer, le oui ou non ? Oui, le *swipe* à la Tinder, mais ça, c'est clairement économique derrière. Parce que quand il clique sur oui, ça fait gagner de l'argent à la plateforme. Sauf qu'on s'est rendu compte que beaucoup trop de fois sur Oui, ça va faire gagner beaucoup d'argent à la plateforme. Mais par contre, derrière, il n'y a pas les hommes qui vont pouvoir gérer tout ça. Donc, on ne préfère pas le faire pour l'instant. Mais quand il y aura les hommes qui seront là ? Oui, et c'est pour ça qu'on a eu cette idée-là. Parce que parce que le clic devient facile et du coup, le clic monétise très, très vite la plateforme en question. Donc oui, forcément, c'est des questions, c'est des questions. Moi, je ne travaille pas sans connaître le business model quoi, genre chez ****, ce n'est pas qui de la vente de tickets, c'est... c'est de la vente additionnelle, c'est de la vente, c'est ton prix du ticket au final, il ne veut absolument rien dire. C'est le prix au kilomètre qui se calcule. Il y a beaucoup de questions. Et puis moi je n'arrive pas à réfléchir sans savoir qu'on peut être... sans voir ça. OK, c'est bien ça, mais comment tu gagnes ton argent ? Et c'est hyper important justement de de... De savoir ça. Après sur des applications de type siège de dentiste et tout c'est très terre à terre ton truc, ils vendent la plateforme, l'utilisateur en tant que tel, il n'y a pas de la vente additionnelle ou quoi ? Oui, même sur des applis professionnelles, il y en a comme je te dis, c'est clairement, il y en a et ça fait appel directement à.. À une boîte. Après le lien entre tout ça, c'est souvent des API qui viennent se mettre sur les plateformes. C'est une autre boîte qui gère ça. C'est leur cœur de métier.

IG : *D'accord. Mais même sur les questions de captation de données, par exemple... Est-ce que c'est quelque chose ? Par exemple, est-ce que tu l'étais déjà posé en disant tiens, je vais le dire de façon très, très, très violente. Mais quand je like ce contenu quelque part, je travaille de façon indirecte pour cette marque ou pour Facebook qui derrière va monétiser les données. Ou tu peux me dire que ça peut être complètement absurde. C'est décorrélé.*

AG : Ah non, mais, mais forcément en fait. En gros, aujourd'hui... Aujourd'hui, tu es une plateforme, tu fais travailler ton utilisateur. Tu imagines si sur Tinder tu OK, tu télécharges tu as un bouton où tu veux utiliser Tinder et Tinder, ils sont obligés de rentrer à la main ton nom, ton prénom... Tu es obligé d'automatiser pour te faire gagner de l'argent, du temps à la plateforme. Et puis, c'est ce que font tout... Là, tu parles de la monétisation des réseaux sociaux, mais si tu prends par exemple le captcha, je pas si tu vois ce que c'est ? L'indice de sécurité en fait tu travailles pour Google. Tu, tu travailles pour l'algorithme... Avant, c'était des chiffres. Maintenant, c'est tu vérifies s'il y a des feux ou des montagnes, par ex. Et en fait, tu sais, tu ne le fais pas parce qu'il vérifie quoi que ce soit. Non, tu, tu travailles pour améliorer leur Google Earth en fait tu vois. Et l'utilisateur va travailler à leur place. S'il y a 80 utilisateurs qui mettent que c'est un feu, c'est que c'est un feu que tu vois.

IG : *Et tout ça, c'est quelque chose qui ne rentre pas dans le cahier des charges, mais qui va rentrer. Qui a une place importante dans la construction de l'interface. Parce que comme il y a beaucoup d'acteurs, voilà ma question c'est est-ce que c'est quelque chose qui ne va pas arriver forcément directement de ton travail, mais que toi, tu as en tête ?*

AG : Ou est-ce que c'est souvent ce que j'ai en tête ? Ça m'est arrivé plein de fois de proposer des fonctionnalités qui permettent de changer de business model ou de légèrement, de modifier ou de ou de... Mais après, c'est des questions qui sont qui se décident très, très haut. En fait le business model. C'est le patron, généralement, qui décide à la fin si c'est ce business model là qu'il faut. Mais oui. Et chaque, chaque chose que je peux faire sur une plateforme va impliquer forcément le business model derrière. C'est... Si on ajoute une gestuelle, c'est sûr que ça va impliquer des choses et on parlait d'un test. Mais moi, je travaille beaucoup de chiffres qui vont être des hits map, des choses comme ça, je ne sais pas si tu vois ce que c'est ? Map c'est sur ton téléphone, par exemple, je vais savoir où tu vas cliquer tout le temps, je vais avoir des zones rouges, des zones vertes. Ou est-ce que ta souris, elle va sur un ordi et généralement, où va ta souris c'est où va ton bail en fait. Aujourd'hui, il y a beaucoup beaucoup de lois sur analyser les yeux, mais. Mais. Mais c'est ça, en fait, des choses qui ressemblent. Je peux taper hit map site sur Google Chrome, tu vas avoir à quoi ça ressemble ?

IG : *Ça ressemble à du eye tracking ?*

AG : Typiquement, bah si si l'objet, enfin si le business model, il est le que la personne, elle s'inscrive absolument ici et tu te rends compte qu'ici, c'est plus limité qu'ici, il faut changer un truc, enfin tu vois, il faut qu'on teste autre chose. Et voilà, c'est des outils qui... C'est pour ça, je disais tout à l'heure, ça devient de plus en plus exact parce qu'avec ça, je vais faire un deuxième, on va réanalyser jusqu'à arriver au parcours parfait.

IG : *D'accord, donc c'est un outil supplémentaire.*

AG : Mais il y a plein d'outils différents. C'est Google Analytics qui permet tout ça, avec des outils de Google Analytics. Ouais, enfin c'est des plugins avec Google Analytics et autres. Mais c'est des choses que je vais demander au client, s'ils les ont, tant mieux, s'ils ne les ont pas, tant pis, mais, mais. Mais c'est important pour moi. Parce que vraiment, au-delà de l'intuition, il y a des choses qui sont incompréhensibles et on ne les comprendra que quand on aura analysé tout notre cerveau en entier. Mais il y a des trucs. Pourquoi les gens ils préfèrent ça et ça ? Pourquoi ils vont plus cliquer là-dessus que là-dessus ? Parfois, tu tombes sur des trucs, c'est vraiment étonnant et ton intuition n'est pas... elle n'était pas bonne. Donc, voilà, après, je ne sais pas du tout si on a répondu à l'ensemble de tes questions. Ce que je vois, je me répète beaucoup.

IG : *Non, mais on a fait un bon, très, très large tour, bien au-delà de ce que j'espérais. Si j'ai le temps de poser une dernière question et qu'en fait je suis, je suis un peu, je suis un peu gêné qu'elle suive celle-ci parce que je trouve que le lien est un peu maladroit. Mais au niveau de l'éthique et de la responsabilité du designer... ?*

AG : Oui, bien sûr. C'est bien que tu poses cette question-là, c'est des questions que je me pose tous les jours et que je garde que je garde moi-même. En fait, déjà, je... C'est un métier que je ne ferais absolument pas toute ma vie parce que je pense que dans 15 ans, je j'aurais beaucoup de mal avec ça. Aujourd'hui, je vois mon métier comme simplifier la compréhension des... quand je te le disais, tout à l'heure, de remplacer les notices. Dans l'éthique d'analyse du... Du compte... De l'utilisateur aujourd'hui, je crois qu'on ne ment à personne là-dessus. C'est comme quand je travaillais sur les cigarettes, je me posais beaucoup, beaucoup la question de mon métier. C'est normal... Je suis sorti de ce domaine parce que l'éthique, à un moment donné, ça joue beaucoup. Mais pourquoi j'ai travaillé là-dessus puisque je me suis dit je n'ai jamais menti. La clope, ce n'était pas bon pour la santé et tout le monde le sait, que c'est très mauvais et que. Je ne mens à personne, enfin on n'était plus dans les années 60 où on crée des pubs pour les clopes, non, là, on changeait de logo. On changeait la couleur du paquet, c'était... Ça avait un impact quand même, mais là, aujourd'hui mont éthique elle va se poser... quand je te parlais des plateformes B to B, alors c'est clairement la raison pour laquelle je travaille plus ou très peu pour du B to C. Parce que vendre des produits sur lesquels je ne crois pas, ça ne m'intéresse pas. Vendre des produits où... Où on pense à... Au business model avant l'utilisateur, j'ai du mal, où on utilise des méthodes qui sont très, très limites, j'ai du mal aussi. Il y a des clients sans aucun scrupule, donc cela joue beaucoup aux clients. Moi, aujourd'hui, j'ai de la chance, mais après, c'est que je suis indépendant. Mais j'ai la chance d'avoir une clientèle qui est assez importante pour refuser des choses... accepter de travailler sur les secteurs avec lesquels j'ai le plus envie de travailler. Heu... Donc. Donc, non, le.. L'éthique, elle, concrètement, je ne crois pas à l'avenir. Facebook, Twitter, etc. Je

crois que c'est très, très. En tout cas, c'est quelque chose qui était une très bonne idée, qui est devenue incontrôlable. Mais après c'est des questions, on est, on va au-delà. Mais je crois que les gens aujourd'hui ils ne croient plus à la même chose qu'il y a 20 ans, que la légitimité mondiale a changé, que c'est plus, que c'est plus... Cool, c'est plus fou. Il y a une nouvelle... Pas religion, mais légitimité. On a changé d'ère. En fait, on est plus dans une ère où c'est Dieu qui a raison. On n'est plus dans une ère où c'est la science qui a raison. Mais on est dans une ère où c'est la communauté qui a raison et cette communauté là en fait, elle a peut-être, son avis sur tout individu tu... Tu... Aujourd'hui, les gens décident de choisir un restaurant parce qu'il y a Michel qui va une fois au restaurant à l'année, qui a laissé un truc sur TripAdvisor. On arrive dans un truc où on mélange tout la qualité de l'information du tout, donc je ne crois absolument pas ça. Et je crois qu'on est arrivé dans un truc où c'est devenu un petit peu vraiment incontrôlable. Facebook, c'est incontrôlable. Je, je suis très inquiet sur la puissance que ça a et et l'impact qui... Au-delà de demain. Tu peux créer une guerre avec un tweet. En fait, c'est assez perturbant, quoi. Donc l'éthique pour moi, c'est la raison pour laquelle je ne travaillerais pas toute ma vie là-dedans, parce que je n'ai pas envie de me poser ces questions toute ma vie, et j'aurais envie de retrouver un peu plus de hors digital. Mais, mais ça, c'est l'envie de beaucoup de gens aujourd'hui, après.. Après moi, ce qui m'intéresse dans tout ça, c'est c'est c'est... Comprendre pourquoi notre cerveau fonctionne comme ça, pourquoi, pourquoi et qu'est-ce qu'on peut faire avec ça et comment on peut améliorer un peu, un peu... Un peu un peu nos problèmes au quotidien. [Silence] Enfin, pour moi, il ne faut pas oublier que mon iPhone, ça, c'est un outil et ce n'est pas forcément... Ce n'est pas forcément une source de... enfin, c'est un outil qui te permet de simplifier des actions qui permettent de voir, mais enfin [silence] en termes d'éthique, il y a eu beaucoup de réponses de fait, notamment sur des lois, mais en France déjà, en France, on a, on a un petit peu plus d'éthique que dans certains pays sur certaines lois, par exemple d'analyse du consommateur de ça. Après, je crois que... le... c'est une vraie question d'éthique aussi de... C'est la même question que l'éthique publicitaire, je pense aujourd'hui, l'impact indirect est énorme, mais je pense que les gens ont une autre vision de, enfin... je... Je travaille rarement pour... et puis je pense que ça m'est très peu arrivé, mais pour des clients... Où c'est un peu au-delà de mon éthique quoi... Après, c'est vachement dur de se définir la ligne sur laquelle on place son éthique. Moi, à partir du moment où ce n'est pas fait pour aider un utilisateur ou lui apporter un service réellement concret et qui derrière, c'est juste pour... non, ça ne m'intéresse pas. Et puis je vais, si je m'en rends compte, au bout d'une semaine de mission, je vais clairement arrêter parce que ça m'est arrivé... Ça m'est arrivé sur.. Chez ****, j'ai eu un énorme problème d'éthique sur des questions... Et que j'ai dû convoquer des gens assez haut placés à ****, moi c'était soit ça, soit je j'arrêtais tout et je balançais ce qu'ils étaient prêts à faire. Ça me perturbait au fond, moi. Parce que parfois, on va un peu trop loin dans la réflexion de faire du chiffre. Et il ne faut pas faire n'importe quoi pour faire du chiffre. Il y a des choses qui sont limites. Après moi, je veux vraiment, je vois mon métier comme ça, aider la compréhension des utilisateurs à utiliser les choses plus simplement et de manière plus compréhensible. [...] Mais non. Après, en termes d'éthiques, c'est des questions que je me pose et que je me pose souvent. J'ai peu de problèmes depuis que je fais des applications B to B, clairement. J'ai beaucoup moins de problèmes parce que ma problématique n'est pas de faire du chiffre, elle est de... Le chiffre dans les plateformes B to B, ils ont déjà compris comment les faire, ils le vendent aux clients. Et ensuite, il faut que les clients puissent l'utiliser. Et ça, c'est après. Il y a des plateformes qui commencent à faire de la vente additionnelle et ça, c'est une autre question. Mais il y a toujours un intérêt, en tout cas pour les clients sur lesquels je travaille, il y a toujours un réel intérêt de simplifier le travail et comme je te dis, des clients qui ont des problématiques assez chouettes. Que ça soit le traitement pour le cancer, que ça soit l'optimisation énergétique, c'est des questions très actuelles. Au final, optimiser un site énergétique, aujourd'hui, ça se calcule en millions de kW et en millions d'euros, tu vois. Il y a un réel enjeu business derrière, donc. Donc, si la plateforme elle n'est pas déjà fonctionnelle, le client il va se dire « mais je paye pour rien ». Déjà il faut rendre fonctionnelles les plateformes ? Et, mais je dérive encore puisqu'on parlait de l'éthique.

IG : Oui et de la responsabilité. Même si, je sais, j'ai bien compris. Il y a une responsabilité du designer qui serait d'aider à la compréhension des usagers et d'apporter un service clair, enfin en tout cas une clarté de la proposition ?

AG : Ben ouais, je n'ai pas envie que l'utilisateur, il se rende compte qu'en fait il y a des trucs additionnels dans tous les sens et que... bah c'est l'objet de certaines réunions.. Non même aujourd'hui, enfin pour moi un utilisateur, si le site il n'est pas transparent, si la plateforme n'est pas transparente, ça a du mal à fonctionner. C'est, il faut vraiment avoir besoin de l'outil qui est vraiment connaître pour.... Je dis ça, mais

c'est complètement faux parce que Facebook, ils sont très, très loin des transparents et ça fonctionne. Après Facebook, je ne suis pas sûr que ça fonctionne comme il y a 10 ans, mais comme il y a 5 ans. Mais si tu prends Instagram, qui fonctionne un peu plus. Après, c'est... c'est particulier comment Instagram se monétise et. France. Enfin, aujourd'hui, c'est impossible de se monétiser comme Instagram pour n'importe quelle boîte sans avoir un taux qui est monstrueux. Genre Airbnb, aujourd'hui, se monétise par... Ce que je crois à l'avenir, c'est ça. En fait, c'est Airbnb, demain, ils peuvent changer complètement de business model. Ils arrêtent de prendre un pourcentage, mais ils affichent de la pub parce qu'ils ont beaucoup, beaucoup de visites par jour. Ça, c'est peut-être de... Mais aujourd'hui, on est plus allés dans un système où l'on préfère économiquement, on prend un pourcentage que d'afficher de la pub parce que le coup après, il y a plein de formes de business models différents, mais parce que le consommateur après tu as des business models comme les médias ou les médias on mélange un peu les deux. On t'affiche, on t'affiche des articles, mais parfois, il faut être abonné et tu mélanges un peu les deux.

[...]

AG : Après, vraiment, chaque designer un peu son approche différente et parce que c'est des métiers assez nouveaux, puis aux parcours différents.

IG : *Mais comme je te dis, ça me fait déjà beaucoup, pour moi, c'est très précieux.*

AG : Mais... merci aussi parce que c'est assez précieux de se questionner sur... Que d'autres personnes se questionnent. Moi, je te dis, le client, le client, il ne se pose pas toutes ces questions-là, ni c'est pas des chercheurs. C'est moi, j'ai un budget. Je dois respecter ce budget. Je parle à la place du client, mais le client, c'est un chef de projet qui a un budget qu'il doit respecter, ce budget, avec un planning avec des timings. C'est très terre à terre et dans le monde du travail et du client moins on passe de temps plus, c'est des économies pour eux et ils ne rendent pas forcément compte, c'est sûrement des économies futures.

[...]

[Remerciements et fin de l'entretien].

Annexe 13 : Entretien exploratoire avec RD, développeur iOS

Entretiens avec RD, développeur au sein d'une application, réalisé par Zoom en mars 2020.

IG : *Merci beaucoup, pour commencer, de m'accorder du temps.*

RD : Avec plaisir, aucun souci

IG : *Je ne sais pas si tu as déjà... Tu as déjà fait ce genre d'entretien dans le cadre d'une thèse ou d'une recherche ?*

RD : Non, pas du tout.

IG : *D'accord... L'objectif, c'est d'avoir une discussion. Moi, j'ai quand même préparé un guide d'entretien. J'ai des questions un petit peu précises, mais on n'est pas obligés de toutes les traiter. J'ai prévu une heure, une heure et demie. Le but, c'est d'aborder en tout cas les questions les plus importantes. Donc je me présente très rapidement. Je suis Inès Garmon, je suis ATER au CELSA, c'est-à-dire que je suis Attachée temporaire d'Enseignement et de Recherche, et je suis en cinquième année de thèse. Je travaille sur les gestes de manipulation des interfaces tactiles avec une approche très sémio-anthropo, anthropologie du geste, notamment. Et là, l'objectif de ces entretiens, c'est vraiment d'obtenir des réponses à des questions que je me pose sur les pratiques de la conception. Cela afin de savoir de quoi... d'un point de vue technique, de comprendre ce que sont les écrans ? Et ce que sont les applications. Donc on va aborder trois parties, du moins essayer. C'est à la fois, les pratiques et les manières de faire de la conception qui m'intéressent. Ensuite, c'est la dimension technique de l'écran et des gestes vraiment en particulier. Et enfin, c'est l'éthique, la responsabilité du design et du designer, de la conception. Si on peut au moins balayer ces 3, ces trois thématiques, moi je serai ravie. Enfin j'enregistre, est-ce que ça peut poser un problème ?*

RD : Non du tout.

IG : *Pour commencer, est-ce que tu peux te présenter en quelques mots et m'expliquer ce que sont ton travail, tes missions, est-ce que tu pourrais rapidement me donner quelques billes de ce point de vue là ?*

RD : Du coup, rapidement, je m'appelle R. et je suis développeur chez ****, qui est une *start-up* dans le domaine de l'emploi, notamment de l'emploi temporaire. Et pour... En ce qui me concerne, je suis développeur mobile, c'est-à-dire que je m'occupe... Alors quand je suis arrivé, je devais m'occuper uniquement de l'appli iOS, donc iPhone de l'entreprise. Il se trouve que pendant presque un an, je me suis occupé des deux à savoir à la fois d'iOS et d'Android. Et depuis, on a recruté un développeur Android. Et donc, depuis un peu plus de deux ans, je suis à temps plein uniquement sur les applications iOS de l'entreprise. Sachant que cette activité, c'est quelque chose.... Je me suis lancé dans ce domaine par... part passion, parce qu'au départ, j'ai fait des études d'informatique et de développement, de programmation. Mais au départ, c'était des logiciels en tout genre, notamment sur ordi. Et puis, c'est, il y a une petite dizaine d'années, vers 2011 ou 2012, je me suis vraiment intéressé au développement mobile. Et donc j'en ai longtemps fait en tant que hobby, par curiosité. Et puis, c'est depuis 2017 que j'ai commencé vraiment à travailler professionnellement là-dedans. C'est-à-dire que pendant quelques années, je travaillais sur d'autres interfaces, sur d'autres choses. Et voilà, depuis trois ou quatre ans, je travaille vraiment en tant que développeur mobile. Voilà, *grosso modo*. [silence] Et ça tombe bien parce que j'ai à la fois la casquette de l'utilisateur et du développeur.

IG : *C'est bien compris. Est-ce que tu pourrais m'expliquer rapidement quelles sont les différences, entre iOS et Android ? Est-ce que ce sont les mêmes outils que tu utilises pour les deux ou est-ce qu'il y a une vraie différence de ce point de vue ?*

RD : Alors tu dis les outils, c'est à dire en tant que développeurs, c'est ça ? Oui, justement, c'est des outils qui sont complètement différents, à savoir que, déjà, pour développer sur Android, tu peux passer par un Mac, tu peux passer par un Windows, tu peux passer par même d'autres systèmes. Pour ce qui est d'iOS, tu es quand même contraint d'utiliser un Mac et donc de bosser sur Mac OS. Les logiciels qui servent à développer les applis, bah c'est complètement différent, à savoir que sur iOS, c'est un logiciel qui s'appelle Xcode, sur Android, c'est un logiciel s'appelle Android Studio. Ce sont des logiciels complètement à part, l'un évidemment est développé par Apple et l'autre par Google, voilà, donc, c'est vraiment... Même les langages... Les langages aussi sont très différents. Alors c'est intéressant à ce niveau-là, parce qu'historiquement, c'est deux langages qui n'avaient rien à voir. C'est-à-dire que, sans trop rentrer dans les détails, mais côté iOS, c'est un vieux langage qui s'appelait Objective-C, qui datait des années 80, tandis que côté Android, c'était un langage... c'est le fameux langage Java qui date lui des années 90 au départ. Et en fait. Côté Apple comme côté Google, ils ont chacun créé un nouveau langage de programmation. Apple a créé un langage qui s'appelle Swift. Google a créé un langage qui s'appelle Kotlin. Et ces deux langages, en fait, ressemblent vraiment énormément l'un et l'autre. C'est-à-dire que si tu développes une appli en Swift iOS, un développeur Kotlin va pouvoir généralement comprendre ce qui se passe, et vice versa. Alors qu'avant, une appli développée en Objective-C pour Ios, un développeur Java Android ne la comprenait pas et un développeur Objective-C qui ne connaissait pas de Java ne comprenait pas non plus forcément. Donc c'est des langages, des plateformes et des outils complètement différents, mais au niveau du langage depuis ces dernières années, depuis ou 4 ans, on observe vraiment une... On observe vraiment... comment dire, il y a une proximité dans le langage. Je ne sais pas si c'est un choix de la part de Google et d'Apple pour essayer de faire en sorte que ceux qui font des applis iOS peuvent... Puissent les porter sur Android, et vice versa.

IG : *D'accord, donc il y a une standardisation qui se... Un petit peu en cours, ou alors il y a une uniformisation ?*

RD : Une uniformisation effectivement au niveau des langages. Après ça, c'est quand même très propriétaire, évidemment.

IG : *D'accord, donc ça me questionne du point de vue des gestes en particulier... on y reviendra. Avant est ce que tu pourrais m'expliquer comment se passe une mission, alors dans ton quotidien. Comment ça se passe avec les outils dont tu m'as un peu parlé ? Avec quel autre métier tu travailles ?*

RD : Tout à fait. D'abord, je ne suis pas arrivé au tout début, mais je suis quand même un des premiers de la start-up puisque quand je suis arrivé, on n'était même pas une petite dizaine. Et côté *tech*, on était trois ou quatre à tout casser, dont le CTO et cofondateur de l'entreprise. Autant dire que toute l'équipe Tech était regroupée dans un petit bureau, à quatre. C'est assez, c'est plus rock'n'roll et du coup, bah, grosso modo, aujourd'hui, on est plus une cinquantaine chez ***. On va dire qu'il y a quatre pôles principaux dans notre entreprise. Tu as vraiment la partie *Tech* d'abord. Donc, évidemment, ceux qui développent à la fois les portails Web, les applis mobiles et puis toute la partie, ce qu'on appelle le *back end*, c'est-à-dire toute la partie qui va contenir toutes les données de nos utilisateurs et la manière dont on va échanger ces données vers les portails, vers les applications. Donc ça, c'est la partie *tech*. Ensuite, il y a la partie *marketing* qui elle va vraiment s'occuper, comme son nom l'indique, de la fidélisation des utilisateurs. Comment trouver de nouveaux utilisateurs ? Comment répondre aux avis des utilisateurs ? Comment se faire connaître sur les réseaux sociaux ? Etc. Et ensuite, il y a la partie *sales* et la partie opérations. La partie *sales*, c'est la partie qui est en contact avec les entreprises qui peuvent passer par notre solution pour rechercher des intérimaires

pour travailler avec eux. Ça, c'est les *sales* et la partie opération, c'est la partie qui va être en contact avec les intérimaires donc répondre aux questions des intérimaires qui ont, voilà, des questions, des besoins par rapport à leurs missions. On interagit pas mal les uns les autres. Évidemment, nous, on est quand même plus proches, je dirais, de l'équipe *marketing* qui, qui vient souvent nous contacter avec des besoins. Par exemple, « est-ce que tu peux me passer tel écran ou telle vidéo » ? Ou bien qui a des questions... Ou bien des besoins comme mettre à jour la fiche de l'application. Et évidemment, les *sales* et les opes vont plus communiquer aussi entre eux. Mais en soi, il y a des échanges entre tout le monde dans l'entreprise.

IG : *Et est-ce que, par exemple, toi, tu fais du design d'interface, du design d'expérience, ou est-ce que c'est des métiers qui sont séparés, des activités incarnées par des personnes différentes ?*

RD : Alors, en soi, on n'a pas de... alors effectivement, je ne m'occupe pas trop des... du design en lui-même, il peut arriver parfois qu'on en fasse. On va dire qu'il y a deux cas de figure. Il y a le cas de figure dans lequel on est d'ailleurs en ce moment où on redesign complètement l'application. Et dans ce cas-là, on transmet cette tâche à un designer, à quelqu'un qui va vraiment être... Comment dire, qui va vraiment travailler sur la partie UI et UX et qui.. Alors en général, on n'a pas embauché de personnes, donc on fait plus appel à des freelances, notamment dans ce cadre-là. Et moi, en fait, je vais juste, finalement, implémenter le design qu'il va me transmettre. Après, il peut arriver que quand on fait des petites modifications, quand on rajoute une petite fonctionnalité par-ci par-là... Là, effectivement, oui, je vais plus avoir tendance à des fois avoir une idée de design. Mais si ça concerne vraiment un, deux écrans, quand c'est vraiment une modification qui touche toute l'application. Là, oui, on préfère fournir cette tâche à quelqu'un qui est vraiment dédié à ça.

IG : *D'accord, donc cette personne, elle travaille par exemple avec des logiciels, est-ce que tu utilises Adobe XD par exemple... et ensuite toi... ?*

RD : Oui. Je sais qu'on a travaillé avec deux designers depuis que je suis chez ****, lors de deux différentes refontes graphiques de l'API. La première fois, on passait par sketch et zapping. Mais bon, c'est ce genre de logiciels. Ils sont un peu tous les mêmes, effectivement, c'est-à-dire que les designers mettent en ligne les commentaires, les *assets*, les ressources dessus qu'on va utiliser et puis ils mettent aussi en ligne des écrans avec les différentes métriques, c'est-à-dire qu'ils vont dire, par exemple, telle image sur cet écran est à 8 pixels de gauche et de droite de l'écran, etc. Et nous, on utilise ces ressources et ces informations pour coder derrière les écrans. Alors, les logiciels utilisés ? Il y a eu Sketch, il y a eu Zeppelin. On n'est jamais passé par des logiciels d'Adobe, mais plus récemment, il y en a un autre qui s'appelle Figma. Mais c'est des logiciels qui sont plutôt intégrés à des navigateurs Web. Donc, c'est directement dans un navigateur Web que tu accèdes aux différentes modifications soumises par le designer.

IG : *Et alors que je me rends bien compte, toi, quand tu commences à travailler, tu reçois par exemple une maquette ? Avec, par exemple, des captures d'écran, de fausses captures d'écran qui permettent d'anticiper sur la navigation avec les indications des gestes, par exemple comment on passe d'un écran à l'autre ? Et toi, tu récupères ça, et qu'est-ce que tu en fais ? Tu le codes ?*

RD : Oui, je le code exactement. Je le code derrière, voilà c'est-à-dire que... oui oui c'est uniquement du code derrière. C'est alors la UI, ça se code avec des données précises... enfin c'est du code dans tous les cas. Moi je n'intègre pas les choses d'une autre manière. C'est forcément du code pour le mettre dans les APIs.

IG : *Et alors les gestes justement, les gestes de scroll de tap, c'est des gestes qui sont du code c'est-à-dire que c'est du code qui permet de transformer ça ?*

RD : Oui, en fait, plus exactement, c'est du code, mais si tu veux, en fait, la particularité des applis mobiles, c'est qu'on travaille dans des écosystèmes qui sont vraiment pensés par Apple et par Google. Donc, du

coup, en fait, tout est déjà préintégré dans l'écosystème, c'est-à-dire qu'en fait, moi si... typiquement, si je reçois un *tap* ou un double *tap*, ou même un triple *tap* sur l'écran ou un *long press*, ou un *scroll* ou un *swipe*, j'ai juste en fait en général... En gros, dans mon code, je vais avoir une fonction qui va capturer cet événement et derrière, je vais faire ce que je veux à partir de cet événement, donc telle transition pour présenter une autre vue ou bien certaines modifications sur l'écran. Mais en fait, en gros, je ne code pas moi-même si tu veux cet événement. Il est déjà géré par iOS et par Android.

IG : *Donc c'est une petite ligne d'écriture que tu intègres à ce niveau-là, comme tu dis, l'évènement en fait...*

RD : C'est cela, c'est deux ou trois lignes de code. Et puis dedans je tape le code que je veux, par exemple, « amène-moi vers telle autre vue » ou bien « modifie telle l'image sur cet écran ou tel texte », voilà, ou « lance telle requête ».

IG : *Et alors ces gestes ont été un peu... si on fait un peu l'archéologie de ces gestes, ils ont été développés, ils sont imposés en quelque sorte par Apple et Android et alors eux ils les ont inventés, ils les ont brevetés ?*

RD : Alors oui, effectivement, la question, c'est est-ce que moi, je peux en quelque sorte intégrer mes propres mouvements dans l'application, par exemple ? Ben, c'est faisable, mais en fait, le truc, c'est que (rires) c'est que les utilisateurs, ils sont tellement habitués à ces gestes-là que ce n'est pas, ce n'est pas quelque chose, en fait, qui... Si tu fais ça parce que par exemple tu peux en soi, on pourrait dire... Tiens, je vais intégrer un geste ou en gros, il va falloir que je mette 3 doigts sur l'écran et que je les bouge comme ça pour faire tel truc. C'est faisable, je peux le coder, c'est techniquement un peu plus compliqué à faire, mais c'est faisable. Je peux le coder, mais par contre, il va falloir l'expliquer aux utilisateurs parce que ce n'est pas du tout quelque chose qui est natif ou instinctif pour eux, je pense.

IG : *Donc, c'est la norme, elle est davantage sociale et culturelle, ou en tout cas du point de vue des usages que techniques. On peut faire... On pourrait finalement inventer plein de nouveaux gestes, mais comme ça ne prend pas...*

RD : Ah oui, exactement. C'est pour ça que finalement, je pense que l'immense majorité des applications utilisent ces 3 gestes-là le *tap*, le *scroll* et le *swipe* sans passer par des gestes plus compliqués, car les utilisateurs ils sont habitués.

IG : *On voit en fait qu'il y a une quantité. Moi, je me réfère pas mal à un doc en ligne... il s'appelle le Touch Gesture Guide, il y a justement peut être une vingtaine d'interactions possibles. Mais c'est vrai, quand j'ai vu sur Adobe XD, j'ai vu qu'il y a deux manipulations, alors même si c'est très limité, je crois, par rapport à d'autres logiciels... mais en fait, il y a trois possibilités d'interaction en comptant la voix, qui en est une... Et sinon, c'est appuyer ou glisser.*

RD : Ouais ouais, sachant que glisser, oui du coup tu as vraiment le *scroll* et le *swipe*, je le vois vraiment un peu comme de l'horizontal et du vertical en soi (mime).

IG : *Et j'ai aussi l'impression que pour inventer entre guillemets de nouveaux gestes sans inventer de nouvelles procédures, sans essayer de mettre en main des gestes qui ne sont pas déjà ancrés dans les pratiques et routines, ça passe par le développement de formes particulières ou la réinvention. Je pense par exemple au swipe de Tinder où Tinder a réinventé un petit peu un geste qui existait déjà en mettant des valeurs aux côtés de l'écran, en en faisant que ça fait oui ou non par rapport au swipe. Donc l'innovation, la nouveauté d'un geste peut passer plutôt par le développement graphique de l'interface ?*

RD : Tout à fait. Parce qu'en fait, en soi, c'est marrant que tu parles de ça. Parce que du côté de ****, on avait pensé à un moment à intégrer une fonctionnalité... Un peu comme ça, on avait eu l'idée de se dire « tiens, on va proposer aux utilisateurs tous les jours. On va essayer de leur proposer 3, 4, 5 missions sympas qui pourraient les intéresser. Et on va leur proposer sous forme de cartes qui apparaissent à l'écran comme des cartes Tinder. Et ils vont pouvoir les *swiper* à droite, à gauche ». Et en codant ça, au niveau purement technique, ce n'est rien de plus qu'un *swipe* classique, hein finalement. Mais c'est le graphisme, effectivement... Parce que je pense qu'en fait, la plupart du temps, quand on fait un *swipe*, en tout cas sur une appli iOS, c'est vraiment pour passer si tu veux d'une vue qui prend tout l'écran à une autre vue qui prend tout l'écran. Tu reviens en arrière dans ta navigation en faisant un *swipe* de la gauche vers la droite. Et donc, cette idée de *swiper* juste une petite carte pour la bouger de l'écran ou la jarter de l'écran, c'est quelque chose qui paraît assez novateur. Mais techniquement, en soi, c'est un *swipe* tout à fait basique (rires).

IG : *Et du coup, puisque tu me dis que c'est un design qui est intéressant, est-ce qu'il y a d'autres design qui te viendraient en tête ? De bons exemples, des choses qui ont un peu comme ça marqué ? Qui reviennent dans les veilles de design ?*

RD : Hm, c'est une bonne question. Très bonne question... heu... Le paradoxe, c'est que j'adore coder des applis dans mon coin. Par contre, bizarrement, je n'en utilise pas tant que ça. Finalement, je suis assez restreint aux quelques applis dont je me sers au quotidien et il n'y en a pas beaucoup, beaucoup. Donc, là comme ça, je n'ai pas d'idées en tête. Je vais essayer de regarder si j'ai des choses qui me viennent sur mon iPhone, mais... [silence], mais effectivement, au niveau, si on parle de comment dire de... de ça.. Oui la plupart du temps, c'est ce que je disais un peu au départ, c'est que ça reste très, très natif, très cloisonné. Tu vois, c'est-à-dire que les, comment dire... Les mouvements utilisateurs sont un peu toujours les mêmes d'une appli à l'autre. Donc au final, c'est vrai que je n'ai pas vraiment d'autres idées comme ça qui me viennent en tête. Je pense que les applications qui feraient peut-être preuve du plus de... On va dire d'ingéniosité pour proposer, voilà, des mouvements utilisateurs un peu différents seraient peut-être les Jeux, à la rigueur, les Jeux, c'est là où on peut trouver peut-être le plus de... de choses différentes. Je ne pense pas que ce soit sur une appli utilitaire que tu trouves vraiment, voilà des choses très différentes de ce qui se fait habituellement.

IG : *Tu veux dire des jeux qui sont plus mécaniques, ou des jeux du genre, je ne sais pas Warcraft, ou des SIMS ou des jeux de gestion. Tu pensais à quoi quand tu disais les Jeux ?*

RD : Ben moi, je pensais plus, ouais aux mini jeux, vraiment tout bête. Un peu comme les mini jeux sur les *smartphones*, tu peux mettre un Warcraft, tu peux mettre un Sims... il n'y a aucun problème à mettre ça sur un *smartphone*. Mais je pense que ce qui marche le mieux vraiment aujourd'hui, c'est vraiment les mini jeux à la con, justement, où tu as les pastèques qui volent dans tous les sens et tu dois les couper en deux avec un *swipe*, ouais voilà c'est typiquement ce genre de mini jeux auxquels je pensais. Et effectivement, en soit le mouvement, c'est juste un *swipe* tout bête sur l'écran et il faut réussir à en faire le plus possible.

IG : *Peut-être qu'il y aura d'autres design qui te viendront au fil de la discussion... Je reviens sur ce que tu m'as dit, sur le fonctionnement de ton quotidien. Tu m'as dit qu'il y a des retours, des données des utilisateurs. Qu'est-ce que c'est comme type de données ? C'est le temps passé sur une page ? Quels types de données sont récoltées sur... ?*

RD : C'est au niveau des *analytics*, pour le coup. Les données qu'on récolte, on va dire que nous, ce qui nous intéresse, finalement, c'est plus le comportement. Pas tellement le comportement... j'espère que ça ne va pas te décevoir, mais pas tellement le comportement en termes de gestuelle, plus le comportement en termes de temps passé, de par où les utilisateurs passent dans notre application. Par exemple, tiens, l'introduction, par exemple, de l'appli. On va essayer de mettre en place deux ou trois chemins différents dans l'application, un chemin où ils peuvent *uploader* un CV, un chemin où ils peuvent passer par LinkedIn, un chemin où ils importent tout manuellement. Dans ce chemin manuel, ils vont pouvoir indiquer que... Par exemple, moi

je cherche spécifiquement un type de métier ou bien moi, personnellement, sur ces 12 types de postes communication, modes, alimentaires, manutention, je suis intéressé par tel ou tel truc. Et en fait, tous ces chemins, on va justement mettre en place des *analytics* pour voir par lequel les utilisateurs passent le plus, à quel moment on a le plus de ce qu'on appelle du *churn*. Le *churn*, c'est à dire en fait, la perte des utilisateurs, c'est-à-dire les utilisateurs qui... Qui abandonnent l'application, voilà. Donc nos *analytics* vont plus être mis en place dans ce sens-là en fait. Pour essayer de détecter les meilleurs canaux, là où on perd le moins d'utilisateurs, là où c'est le plus facile pour eux.

IG : *Ça ne me déçoit pas du tout. Je ne suis pas déçue, mais est-ce que quand même, il y a un moment où je ne sais pas dans un projet en particulier ? C'est entré en compte et en fait ils n'ont pas compris qu'il y avait un tap à faire à cet endroit-là pour valider, par exemple.*

RD : Alors, on ne l'a jamais enregistré en tant que *analytics*, mais on s'est rendu compte qu'il y avait un truc un peu bête qui était que sur notre application, par exemple sur le profil de l'utilisateur, tu as notamment la liste des expériences que l'utilisateur a faites. Alors la liste des expériences c'est évidemment, les emplois et stages qui ont été faits, les formations, les diplômes, les langues, les expériences associatives et les... les comment, les centres d'intérêt bon. Et le problème, c'est qu'en fait, dans cette liste, il y a la possibilité, en faisant un *swipe* (mime) vers la gauche, de rapidement supprimer l'expérience. Et on s'est rendu compte que ce n'était pas du tout visuel quoi, que les utilisateurs ne savaient pas du tout qu'il y avait cette possibilité dans la liste de supprimer rapidement cette expérience.

IG : *Comme pour les mails ? Comme pour la gestion des mails ?*

RD : Oui, exactement, tout à fait tout à fait.

IG : *Et ça, justement... Moi j'avais l'impression quand je l'ai découvert... déjà iOS n'a pas vraiment expliqué qu'il y avait cette mise à jour pour gérer de cette façon-là, mais en fait c'est... C'est quelque chose qu'on tend à retrouver de plus en plus sur un mode de gestion, j'ai eu l'impression que c'était un peu inspiré de Tinder. Mais peut-être pas du tout ?*

RD : Moi j'aurais tendance à dire, comme ça, bêtement, qu'en réalité, cette fonctionnalité était déjà présente dans les mails avant même que Tinder ne soit créée. Je ne suis pas sûr. Franchement, je le devine, je le présume, mais je ne suis pas sûr du tout... Mais le truc, c'est qu'on fait, comment dire. La différence, c'est que côté mail, en fait, tu ne t'attends pas à avoir forcément cette fonctionnalité, alors que dès que tu arrives sur Tinder, c'est quelque chose qui est expliqué dès le départ. Sur l'écran principal, on te dit, « Tiens, si tu aimes cette personne, tu fais ça vers la droite, si tu n'aimes pas, tu fais ça vers la gauche » [mimes]. Donc dès que tu arrives sur l'appli, tu sais que tu peux le faire.

IG : *Oui OK... dans tout dans tout ton travail, quel est... alors je sais qu'il y a l'approche centrée utilisateur qui est une forme d'idéal ? Comment est-ce que... est-ce que c'est une vision que tu as, que le design doit être centré utilisateur ? Et qu'est-ce que tu peux pourrais m'en dire ? Et comment est-ce que ça se matérialise dans ton quotidien ? Au niveau de tes outils de travail ? Comment est-ce que dans ta façon de penser, ta façon de travailler comment est-ce que l'utilisateur est mis au centre du design ?*

RD : C'est une très bonne question [rire] comment je mets l'utilisateur au centre du design... hm du coup, de fait [heu] comment dire ? En fait, d'une certaine manière, j'ai envie de te dire que ce n'est pas vraiment moi qui le fais, déjà vu que c'est, c'est un peu. Bon bah déjà, le design nous est proposé par un designer et moi en fait j'implémente ce qu'il me propose. Ensuite je pense qu'il le fait inconsciemment, comme je suis à la fois développeur et utilisateur IOS, je vais peut-être avoir les bonnes pratiques finalement, de cet écosystème, sans même y penser, tu vois... sans m'en rendre compte, mais je vais implémenter une fonctionnalité qui, de toute façon, va respecter ce qu'on appelle les *guidelines* d'Apple et d'IOS, à savoir, si tu

fais une liste, bah il faut forcément que l'utilisateur appuie un coup sur tel élément de la liste pour déclencher une action et ne pas faire un triple tap ou je ne sais pas quoi tu vois c'est...

IG : *Mais comme il y a une part, une part de guidelines c'est-à-dire la documentation qui est donnée par Apple, j'ai un peu, j'ai un peu navigué, je sais qu'il y a un site spécial pour les développeurs. Je vois à peu près à quoi ça ressemble, les guidelines... Est-ce qu'en tant qu'utilisateur, tu t'observes, tu observes ? Comment ça se passe au niveau de l'inspiration... enfin quels sont les différents supports documentaires ou recherches ?*

RD : Ah alors déjà, en fait, il faut savoir que chaque année, tu as Apple, mais comment dire, Apple fait ce qui s'appelle la WWDC, qui est un évènement qui se passe, je crois, à Palo Alto, en tout cas dans la Silicon Valley. Où en gros, bon bah en fait, c'est un évènement qui regroupe un petit peu toutes les nouveautés Apple de l'année. Du coup, tu vas avoir les nouveautés un peu en termes de marketing. Donc hop, on va publier, ce nouvel iPhone-là, ceci et cela. Il va y avoir tel, tel ajout dans iOS. Et puis, il y a aussi des choses qui sont beaucoup plus, on va dire, orientées développement. Et donc, du coup, effectivement il y a plein de *talks*, de vidéos sur qui sont orientées pour les développeurs d'expérience utilisateur, etc. Et c'est là-dedans, oui, que généralement, ils évoquent bah les gestes, les choses comme ça, qu'on peut qu'on utiliser du coup. Déjà, c'est une mine d'informations, ces évènements annuels, pour commencer. Après... je n'ai pas très bien compris la question.

IG : *Je cherche vraiment à comprendre comment, quels sont les... est-ce que par exemple tu fais des lectures académiques, scientifiques ? Plus simplement sur quels types de savoir et de documents tu peux être amené à t'appuyer ?*

RD : Oui, c'est ça, c'est vraiment la documentation qui est proposée par Apple. Tout à fait... Alors il y a le WWDC, effectivement, qui est donc l'évènement. Je ne sais plus ce que ça veut dire exactement. Et c'est vraiment la conférence qui est dédiée aux développeurs Apple. Du coup, c'est une mine d'informations effectivement pour tous les développeurs Apple. Et puis après, de toute façon il y a, indépendamment de ça, il y a juste la documentation purement de Apple qui, en plus, fait un très, très bon travail, il faut le dire en tant que développeur de documentation sur les ressources qu'elle fournit. C'est vraiment, chaque outil, chaque librairie que tu peux utiliser... Tu as vraiment énormément de documentation. Tout est très bien expliqué, je trouve. C'est une petite différence avec Android, qui était beaucoup plus anarchique, je trouve quand j'en faisais.

IG : *Et pour toi, il y a une raison à cette différence entre Apple et Android en termes de vision, en termes d'écosystèmes ?*

RD : Il y a une raison très simple, c'est qu'en fait, Apple est vraiment centré si tu veux sur les produits Apple, c'est-à-dire qu'en gros, tu sais que si tu fais tourner iOS, ce sera forcément sur un iPhone ou sur un iPad. Du coup, tu sais a priori que tu vas avoir des petits iPhones, de grands iPhones, des iPads, mais a priori, finalement, les appareils seront toujours un peu similaires quand même. Les caractéristiques vont légèrement évoluer d'un appareil à l'autre, mais là, c'est pareil, il n'y aura pas de différence notable. Alors que sur un Android, tu peux, c'est con, mais tu peux faire marcher Android sur ta montre, comme sur ton téléphone, comme sur ta TV, comme sur ton frigo, comme sur une station réveil ou radio ou sur un autoradio de voiture Android. Il peut être partout, mais le problème, c'est que du coup, quand tu crées quelque chose, il faut se dire que ça peut fonctionner là, ça peut ne pas fonctionner là. Et un autre gros problème d'Android, je pense, c'est surtout le fait que... eh bah en fait, alors c'est très, très con, mais en gros, les différents constructeurs qui utilisent Android, donc tu as par exemple Samsung, Huawei, HTC, etc., tous ces constructeurs, en fait la plupart, ont créé des surcouches d'Android, c'est-à-dire que quand tu vas avoir un téléphone Android en général, tu vas avoir d'abord Android dans le cœur du téléphone et par-dessus, tu vas avoir l'Android spécifique, Samsung ou l'Android spécifique de Huawei. Et du coup, tu vas te retrouver parfois avec des problèmes utilisateurs que tu auras seulement sur telle surcouche. Par exemple

seulement sur les appareils HTC ou sur les appareils Huawei. Moi j'avais eu un problème à l'époque où je faisais aussi du développement Android, c'était sur les ASUS seulement et pour une raison qu'on n'arrivait pas du tout à comprendre quand un utilisateur... En fait, on avait un champ texte pour remplir le numéro de téléphone et du coup, le numéro de téléphone tous les deux caractères, en fait, dans le code, on avait inséré un petit événement qui permettait en fait tous les deux caractères d'insérer un espace automatiquement, parce que c'est plus visuel pour l'utilisateur. Et bien sûr les ASUS, on s'est retrouvés avec un problème ou pour une raison qu'on ne comprenait pas, il y avait du texte qui était rajouté, qui n'était pas visible à l'écran et qui, du coup, empêchait la saisie. Et on a mis énormément de temps à se rendre compte de ça. D'abord parce que c'était que sur les téléphones ASUS, donc, il fallait avoir un Asus, et ensuite parce que c'est quelque chose qui était très compliqué à déboguer. Du coup, c'est la différence pour moi, elle se situe là. Elle se situe dans le fait que voilà iOS c'est vraiment quelque chose qui est ciblé sur ses propres appareils, tandis qu'Android c'est ciblé pour tout le reste et du coup, tu peux avoir beaucoup de différences d'un appareil à l'autre.

IG : La surcouche, c'est vraiment une couche logicielle, en plus, le logiciel ?

RD : Exactement, c'est ça, tout à fait.

IG : Et enfin, toujours sur le design, qu'est-ce que tu aimes dans ton activité, si ce n'est pas indiscret ?

RD : Justement, c'est cool d'en parler ! Ce que j'aime en fait, pour faire simple, la genèse du fait que je suis entré dans le développement, ce n'était pas du tout par intérêt, on va dire technologique ou par... comment dire, par passion scientifique ? Parce que pour la petite histoire, au départ, j'ai fait un bac éco et social. Donc rien à voir avec quelque chose qui mène vers des études scientifiques a priori, et c'était beaucoup plus l'aspect de créativité. En fait, le fait de pouvoir créer quelque chose. Par pure curiosité quand j'étais encore au lycée, je me suis intéressé à des langages de programmation et c'est comme ça que, petit à petit, je me suis dit « C'est juste génial, en fait, à partir du moment où je connais bien un langage de programmation et où j'ai un ordinateur et surtout, enfin, le terminal sur lequel je vais installer le logiciel suffisamment puissant, je peux faire tout ce que je veux avec ». Et ensuite, quand les smartphones sont sortis, je me suis dit c'est encore plus génial parce que non seulement je peux faire ce que je veux, mais si en plus, j'ai envie de coder un petit truc et de l'avoir à portée de main bah grâce au *smartphone*, maintenant, je peux l'avoir quand je veux. C'est comme ça en fait que je me suis lancé là-dedans. Et donc vraiment, moi, ce qui m'éclate, c'est vraiment l'aspect de créativité que je trouve infinie. On peut faire plein de choses aujourd'hui quand on développe des applis. On peut développer des applis, des utilitaires, on peut faire des jeux, puis ça peut être des trucs orientés sur des jeux de lettres. Ça peut être des choses orientées sur de la dictée vocale, sur de la gestuelle. Enfin voilà, les possibilités sont vraiment énormes. C'est ça que je trouve génial, en fait.

IG : Je comprends. Je me permets juste de revenir, au niveau de la création d'expérience, j'ai quand même l'impression que c'est un peu contraint par ce que tu me disais, à la fois par la technique développée par Android, le code tel qu'ils l'ont conçu, et les normes sociales. Je veux juste comprendre si tu es d'accord avec le terme de contrainte ?

RD : Oui je suis d'accord dans le sens où, effectivement, on est un peu contraint, on va dire socialement, par le fait que si tu crées une application grand public, tu ne peux pas... Enfin, si tu veux toucher le plus de monde, tu es obligé de respecter ces contraintes-là, tu ne peux pas y couper. Après, en soi, techniquement parlant, il n'y a rien qui m'empêche de faire les choses complètement différemment, y compris d'ailleurs sur iOS qu'on dit souvent plus fermé... ce n'est pas tout à fait faux, mais malgré tout, en réalité, à partir du moment où tu es un bon développeur, tu peux vraiment complètement faire ton... Limite... Je ne vais pas dire recréer ton écosystème, mais ton application, elle, peut ressembler à une appli qui n'a rien à voir avec une appli iOS traditionnelle. Tu peux avoir une barre en haut de l'écran, complètement différente ou ne pas en avoir du tout. Tu peux créer ses propres gestuelles. Enfin c'est tout à fait possible, oui.

IG : *Je voulais juste vraiment bien comprendre cette possibilité d'identifier la dimension culturelle et sociale. Eh bien, justement, qu'on parle de technique, est-ce que tu saurais me décrire comment fonctionne l'écran tactile ?*

RD : Comment fonctionne l'écran tactile ?

IG : *Est-ce que le terme tactile, il te semble judicieux pour parler de l'écran, comment... comment ça fonctionne ?*

RD : Alors, tactile oui déjà pour répondre à cette question-là, oui oui, c'est tout à fait judicieux. C'est un écran tactile, c'est sûr. Après, c'est vrai que ce qui est marrant, en fait, c'est que le tactile au départ, les premiers écrans un peu « tactiles » qui sont apparus, c'était peut-être la Nintendo DS, il y a peut-être une quinzaine d'années de ça et on pensait toujours au stylet, en fait. Et c'était toujours là, il faut utiliser un stylet pour un.... Et puis bah là, ce qu'il y a eu de révolutionnaire, je pense, avec l'iPhone, c'est vraiment le fait de se dire un stylet, c'est nul parce que... D'abord, on a toutes les chances de le perdre. À chaque fois qu'on veut faire un truc, il faut le sortir. En fait, il y a un truc beaucoup plus intuitif qui s'appelle une main. Et donc, du coup, voilà... quand on pense tactile, je sais pas pourquoi, moi ça m'évoque ça. Pourquoi ? Il y a un peu de... moi, ça m'évoque un petit peu cette utilisation stylet au départ, avant d'évoquer l'utilisation digitale de l'écran. Mais oui, oui, c'est tout à fait un écran tactile. Hmm après pour te répondre c'est en fait la question, c'est est-ce que je connais un peu, comment ça se passe, on va dire au niveau plus *hardware*, c'est-à-dire au niveau matériel. La réponse est malheureusement non puisqu'en fait, en tant que développeur, je connais très, très bien la partie *software* c'est-à-dire la partie logicielle. Mais la partie matérielle, je t'avoue que du coup, ça, je le laisse à Apple. Moi je leur fais confiance et... et je me sers de leur documentation, voilà, pour vraiment utiliser leur matériel comme il faut, mais voilà, moi je connais très bien la partie logicielle. Mais pour ceux de la partie matérielle, je ne sais pas trop comment... Il y aura peut-être quelques développeurs qui sauront le faire, mais à mon avis ce n'est pas évident. C'est justement c'est quelque chose qui est assez... enfin ce n'est pas notre champ d'expertise et d'intérêt. Donc à mon avis, ça ne sera pas facile de trouver des gens qui puissent répondre à ça [silence] après tu peux peut être trouver des informations sur Google

IG : *Oui... À l'inverse, qu'est-ce que les gestes en fait ? Est-ce que tu arrives à savoir... tu m'as expliqué déjà c'est une ligne de code ou.. Déjà c'est une ou plusieurs lignes de code ?*

RD : C'est vraiment un, c'est une, on va dire « deux » lignes de code. C'est-à-dire qu'en gros, pour tu te résumer la chose de manière très simple si tu veux, je peux même l'écrire. Tu vas voir, c'est extrêmement simple. J'ai une vue, et si, par exemple, je veux capturer un événement qui se passe dans cette vue... Voilà, grosso modo, ça sera tout simplement comme ça. « Views », ça définit la vue en question et le « On tap Gesture » va définir l'événement de TAP. C'est-à-dire qu'il y a eu un TAP sur l'écran, sur cette vue et en fait, entre les deux crochets, c'est là-dedans que je vais définir ce qui se passe lorsque je tape. Et après, bon bah, tu as plein d'exemples, par exemple, tu peux avoir un « On tape gesture count 3 » comme ça. Ça, ça va permettre de dire que tu fais la même chose, mais seulement si l'utilisateur a tapé 3 fois sur l'écran. Tu vois, quand je te dis que en tant que développeur, c'est vraiment bien fait par Apple et c'est vraiment intuitif, c'est-à-dire que même quelqu'un qui n'est pas développeur, en lisant ça, il peut quand même comprendre un peu ce qui se passe finalement... C'est... voilà. Niveau code, pour nous, c'est aussi simple que ça, grosso modo. Après si tu implémentes par contre ta propre gestuelle dans l'application, là, ça devient plus compliqué. Effectivement, il y a beaucoup plus de lignes de code à taper.

IG : *Et ça, c'est pour un tap et c'est une référence, et si tu veux faire un swipe ?*

RD : Alors. Alors oui, je pense que oui, je pense que c'est... c'est quasiment aussi simple. Je sais plus si c'est exactement si c'est exactement « On *swipe* gestures » et « On scroll gesture », mais l'idée, c'est ça, c'est vraiment... C'est en tout cas, c'est très, très, très, très lisible quoi.

IG : *Donc en fait, c'est une question que je peux me pose, c'est que les termes ont été fixés aussi, par les développeurs des... Je me demandais si les mots justement pour décrire ce geste, tap, scroll, swipe, ils avaient été fixés aussi par Apple. Donc oui, ils sont fixés et....*

RD : Oui, tout à fait oui, puis c'est vraiment les mots. C'est-à-dire qu'en anglais, *tap*, c'est taper, *scroll*, c'est « défiler » (mime) et *swipe* ça doit être « balayé », je présume. Et du coup, c'est... ils disent plutôt « faire glisser » d'accord, mais voilà, c'est ça, c'est l'idée, c'est... Effectivement. Mais quand tu codes et quand tu lis du code, c'est presque aujourd'hui, comme si tu lisais un texte tout bête qui t'explique ce que l'écran fait finalement. Tu vas avoir « Mybutton.OnTap gesture » donc quand on tape sur le bouton, par exemple... Après, c'est toi qui définis le truc, mais « image update », voilà, tu modifies telle image. Enfin, c'est effectivement défini par.. Par... Par Apple. Côté Android, c'est à peu près la même chose. C'est-à-dire que les noms seront très similaires. Je sais plus exactement, mais ça doit être style. « OnTapeGesture » ou pas tout à fait ça, ou un truc comme ça. C'est très, très similaire. Et surtout, je pense que tu ce qui t'intéressera le plus là-dedans, c'est que tu ne peux pas modifier ces noms-là. C'est vraiment des choses qui sont imposées du coup par la documentation.

[...]

RD : Justement, si je peux me permettre d'ailleurs, Apple a créé un nouveau langage récemment. Alors je t'ai parlé de Swift en début d'entretien, qui a remplacé Objective-C et Apple a créé un nouveau langage qui s'appelle Swift UI. Alors ce n'est pas un langage à proprement parler parce que tu as SwipftUi. Mais SwiftUI, si tu veux, c'est un outil qui permet de créer des applications encore plus facilement. Vraiment, c'est très, très, très comment dire ? [Silence] C'est à dire qu'avant, je créais une application si tu veux, j'avais vraiment la partie visuelle et la partie comportementale qui était détachée. C'est-à-dire que je connais la partie comportementale. J'écrivais le.. Ce qu'on appelle en fait en Tech... Le modèle et le contrôleur. Le modèle, c'est ce qui définit mes données et le contrôleur, c'est ce qui va définir les interactions entre la vue et le modèle. En gros, sur la vue, il va y avoir tel évènement. Donc moi, je veux modifier mon modèle. C'est-à-dire par exemple, je veux rajouter, je ne suis pas moi, un objet dans un panier. Eh bien, c'est dans le contrôleur que je vais définir ça et en fait, SwiftUI. Donc avant, voilà, j'avais vraiment contrôleur et modèle qui étaient côté à côté, et visuellement, j'avais la vue et j'insérai les éléments visuellement en fait avec un éditeur qui était fait pour. Je prenais un composant, je le mettais sur ma vue, visuellement parlant. Et avec Swift UI, en fait, tout est mêlé. C'est-à-dire que maintenant, c'est vraiment, tu définis tout par le code, en fait. C'est-à-dire qu'en gros, tu définis la vue par le code. Alors je te redonne un exemple très simple.

IG : *Est-ce que tu peux juste me redire, le modèle c'est les données... Et le contrôleur ? Le contrôleur, c'est l'interaction et les modèles ?*

RD : C'est plus exactement, en fait, tu as le modèle qui sont les données, la manière dont tu représentes les données. Tu vas avoir un personnage et dedans, bah, tu vas avoir tous les attributs, donc le nom, le prénom, l'âge, le sexe, etc. Ça, c'est un modèle. Tu vas avoir la vue, qui va donc définir visuellement ton interface en ton appli, ton logiciel et le contrôleur c'est ce qui fait le lien entre les deux en fait. Le contrôleur c'est ce qui va d'un côté capturer les évènements sur la vue pour mettre à jour le modèle, mais qui va aussi réceptionner les changements du modèle pour mettre à jour la vue.

IG : *Donc, si on prend l'exemple d'un bouton, ou d'un like, par exemple, mettons que tu veuilles implémenter un like, il y aurait eu d'un côté sur les anciennes... il y aurait eu le geste et la forme, elles sont dissociées, c'est à dire que le geste de taper et la forme du bouton, la forme du like, etc. Elles auraient été dans deux choses différentes.*

RD : C'est ça. Le bouton aurait été coté « vu » le geste, lui, aurait été codé dans le contrôleur. Du coup, et par exemple, imaginons que cela modifie une publication. La publication, ça aurait été le modèle et donc ce qui se serait passé très simplement. La vue réceptionne le tap sur le bouton, ça l'envoie vers le contrôleur,

le contrôleur est informé de ce changement-là. Et le contrôleur va informer du coup le modèle que la publication a été likée par quelqu'un de plus. Donc, ça met à jour le modèle. Le modèle est mis à jour. Il renvoie sa modification vers le contrôleur et le contrôleur va modifier la vue en lui disant : « Voilà, représente le fait qu'il y a quelqu'un de plus qui aime cette publication ».

IG : *Avec déjà un changement de forme, déjà un changement de forme qui montre que c'est activé, que le bouton a été*

RD : Voilà, et puis un texte qui change, une icône, tout à fait.

IG : *Donc ça c'était ce qui était en trois étapes, trois endroits...*

RD : Trois blocs, on va dire voilà. En réalité en fait, dans SwiftUI, tu as toujours le modèle qui est quand même à part déjà en général tu codes, les choses proprement tu as toujours le modèle qui est un peu à part. En fait, si tu veux.... Apple a créé SwiftUI et a fait ça il y a plusieurs raisons. D'abord, ça permet à des développeurs juniors de se lancer plus facilement dans le développement mobile. Donc, ça permet de... de lancer davantage de développeurs sur leur écosystème et donc derrière, potentiellement, d'avoir plus d'applications sur l'App Store... Plus de business potentiellement derrière. Mais aussi une autre raison un peu plus technique... Qui est qui en fait, historiquement, ce que je t'ai présenté, ça s'appelle le MVC. Le modèle du contrôleur, c'est la manière un peu de coder des applis depuis longtemps. Ça fait des années que ce modèle est un modèle très basique. Et en fait, si tu bosses sur l'écosystème d'iOS, en gros, c'est un écosystème un peu... Un peu hybride, un peu bâtard, où en gros, le modèle était vraiment à part, mais la vue et le contrôleur étaient quand même très mêlés. C'est-à-dire que moi, je te dis qu'en gros, tu utilisais un éditeur visuel pour faire ta vue et le contrôleur d'interaction. Mais dans les faits, c'était tout à fait possible de coder la vue dans le contrôleur. En fait, tu pouvais, juste via le code, créer ta vue plutôt que d'utiliser un éditeur à la place. Et donc, du coup, ça a créé des contrôleurs qui étaient immenses, c'est-à-dire avec des centaines de lignes de code. Parce que parce que ça prenait énormément de code et donc du code, SwiftUI l'a intelligemment mêlé finalement à la vue et le contrôleur dans... D'une manière beaucoup plus simple, beaucoup plus lisible.

IG : *Donc, tu vois, tu me disais au début... tu me disais sur les changements et beaucoup de... qu'iOS et Android commencent à se ressembler de plus en plus en termes de langage. Là, tu me dis qu'il y a d'autres changements comme ça que tu as pu remarquer ces dernières années dans les façons de... de... développer, de faire des interfaces. Il y a d'autres choses que tu aurais identifiées ?*

RD : Bah là comme ça, du coup, pas trop pour... bah justement parce que SwiftUI, c'est vraiment le gros changement novateur depuis un an ou deux et qui est en train d'arriver dans l'écosystème Apple, hein, du coup. Mais par contre, ce qui est très intéressant, c'est qu'avant, quand tu créais une application iOS, elle pouvait fonctionner que sur iOS et grâce à SwiftUI, ils ont fait en sorte qu'une application iOS puisse aussi fonctionner sur Mac OS. Non, quand tu vas créer une appli avec Swift UI, elle pourra aussi bien fonctionner sur un iPhone et un iPad que sur un Mac a priori.

IG : *D'accord, donc ça permet de changer de device, de passer d'un device à l'autre ?*

RD : Tout à fait, en tout cas, tu peux l'installer sur plusieurs devices différents. Après, bon parce que le truc, c'est que... autant l'AppStore est une magnifique réussite côté iOS, autant le Mac App Store sur Mac, il n'y a pas tant de gens que ça, je pense, qui consultent vraiment le Mac App Store. On installe majoritairement les applis depuis Internet, mais c'est peut-être pour essayer de booster ça qu'ils font ça...

IG : *Mais du coup, il y a quand même une réflexion pour toi dans ton travail, pour des gestes, par exemple, pour penser une corrélation entre les gestes, entre le geste du tactile et la souris, par*

exemple. Même s'il y a un trackpad sur Apple, est-ce, c'est quelque chose, un point de vigilance auquel tu réfléchis... Sur les correspondances entre les devices ?

RD : [Silence] Oui, en fait, c'est en fait oui, clairement. Je pense que finalement, ce qui a été fait, ça a vraiment été de transformer les gestes qui existaient au départ sur l'ordinateur vers des gestes un peu instinctivement natifs, sur un écran tactile. Le clic de la souris, on l'a transformé en *tap*. Le fait de faire défiler la souris, on l'a transformé en *swipe*, voilà... Faire glisser la molette de la souris, on l'a transformée en *scroll*... oui oui c'est, ça a juste été finalement une transposition de ce qui faisait sur ordi vers des écrans tactiles.

IG : *Et donc, après, comme du fait du... Des usages, maintenant la réflexion est dans l'autre sens, replacer de l'application au PC.*

RD : Exactement tout à fait. En tout cas, l'idée d'Apple, c'est vraiment que du coup, c'est ça, en fait, c'est qu'effectivement, tu puisses avoir une appli qui fonctionne aussi bien sur iOS que sur Mac OS. Du coup, quelque chose qui va fonctionner avec un *tap* sur un iPhone fonctionnera de la même manière avec un clic sur un Mac. Tout à fait.

IG : *Mais alors c'est... il y a des normes. Le tap ça correspond à un clic et il n'y a pas un changement...*

RD : Non, a priori, non.

IG : *Et donc là, c'est plus au niveau des usages, je suppose cette correspondance, parce qu'après, ce sera tout à fait possible de dire, par exemple sur une application Web, on fait ça, ça se transforme à un moment en clic. Je suppose que c'est possible de faire le changement à ce niveau au haut niveau des habitudes des usagers ? Est-ce qu'il y a d'autres, donc on en a parlé jusqu'ici de ces problématiques... D'autres problématiques comme ça, on n'en a pas parlé autour des gestes spécifiquement autour du développement des gestes. Après, si on n'avait pas parlé de tout ça, à quoi ça te faisait penser quand je te parle des gestes de manipulation des interfaces ? Dans ton travail ?*

RD : Comme ça, je t'avoue qu'il n'y a rien qui me vient en tête. [Hmm] il n'y a rien qui me vient en tête, effectivement, parce que c'est vrai que oui, du coup, c'est pour le coup, on a beaucoup d'écrans, puis finalement, c'est une appli qui utilise des gestes très, très basiques, très natifs, quoi, essentiellement du *tap*, un peu de *scroll* sur les listes et puis par ci, par là un *swipe*, mais sinon oui c'est... on n'a pas vraiment de problématique, je dois reconnaître.

IG : *Donc, en tout cas, ce n'est pas ça, en tout cas dans tes projets, ça relève plus du détail, mais de quelque chose qui est accepté, on ne revient pas. On n'est pas obligé d'y avoir réfléchi.*

RD : C'est ça, tout à fait. Après, en ce moment, on est en train de complètement retaper la UI et peut être que le designer va nous proposer quelque chose de nouveau. Ça, je n'en suis pas sûr non plus. Je pense que oui, c'est tellement. C'est tellement devenu un consensus d'utiliser une application de telle manière que ça m'étonnerait qu'on change, qu'on change des choses aussi basiques.

IG : *Plusieurs fois tu as employé les termes natifs, intuitifs ? Est-ce que tu pourrais me donner ta définition de natif alors intuitif ?*

RD : Intuitif, je pense qu'en fait. En fait, l'idée, c'est que... Quand je dis intuitif, c'est plutôt qu'on a été conditionnés à utiliser des choses comme ça. Alors natif et intuitif... déjà, c'est... C'est deux choses un peu distinctes. Natif, je l'utilise plus dans un sens technologique, c'est-à-dire natif, c'est quelque chose... On va dire le natif, c'est en gros ce que Apple te fournit comme outils et que tu dois utiliser, en l'occurrence les

tap, les *swipe* et les *scroll*. Ça, c'est ce que j'appelle le natif. Et l'intuitif, c'est plus le fait que l'on sache qu'il faut faire ça parce que, justement, on est conditionnés à ça depuis déjà un petit moment. Et que... on a vu tout le monde faire ça, tout le monde utilisait les applications de la même manière. Du coup... et puis même je dirais, comme je te le disais un peu avant, on était déjà habitués à utiliser les interfaces Web avec la souris de telle manière. On les a transposés finalement côté mobile, donc c'est un peu intuitif, finalement, parce que quand on faisait un clic sur tel élément sur un écran d'ordinateur, on ne s'est pas dit « bah tiens, sur un mobile, on va faire la même chose, mais en tapant avec le poing, tu ne vas pas sur l'écran... non c'est un clic de souris, c'est un petit clic précis à un endroit précis. Bah, forcément, un équivalent, c'est le doigt boum à tel endroit sur l'écran. Pour moi, c'est comme ça que je vois l'intuitif, je.

IG : *J'ai l'impression que ce qu'on disait au début sur les normes, c'est exactement ça, c'est entre les deux. Est-ce que tu es d'accord ? Dis-moi si je me trompe. Finalement, le travail de développement, il est entre, ce qui relève du natif et ce qui relève de l'intuitif. Il est très important*

RD : Tout à fait tout à fait exactement. Il est entre les deux ou bien... Soit il est entre les deux, soit comment dire, il utilise les deux, sinon... t'es obligé d'utiliser du natif. Et en même temps d'utiliser ce qui est intuitif pour les utilisateurs. Mais les deux peuvent se rejoindre aussi, vu que....

IG : *On alors il y a un autre terme ensuite... Qu'est-ce que le terme intuitif recouvre ? La Navigation fluide, qu'est-ce que qu'est-ce qu'une navigation fluide ? Comment ? Comment ça se travaille ? Quels sont les éléments d'une navigation fluide, ce que ça t'évoque ?*

RD : Bah je pense qu'il y a plusieurs choses, mais j'en vois déjà deux principales. Premièrement, le nombre de... La manière dont tu présentes les éléments et le nombre d'éléments que tu as à l'écran. C'est-à-dire c'est-à-dire que typiquement, si tu présentes des informations, mais qu'elles sont disséminées autour de 15 autres informations sur le même écran, c'est beaucoup plus complexe qu'un écran qui te présente clairement telle information. Pareil si tu *scroll* une liste et que tu te retrouves dans une liste avec plein d'éléments dans tous les sens ou... Si la liste est bien ordonnée, la navigation est beaucoup plus fluide. Donc tu as d'un côté, je pense, le contenu. Et après, il y a le comportement qui est plus... Bah... La manière, en fait de, comment dire de, quand tu *scroll*, quand tu fais défiler, par exemple, une liste. Un problème que j'ai longtemps eu. Comment dire quand j'ai commencé à développer des applis parce que j'étais junior et je ne faisais pas du tout attention à ce genre de détails. Mais typiquement, quand tu charges plein de données en même temps que tu fais tes actions sur l'écran, eh bien ça fait en gros *lagguer* l'écran. C'est-à-dire que quand tu fais défiler l'écran plutôt que d'avoir l'écran qui défile d'une manière souple, normale, ça défile par comment dire par à-coups, en fait. Et donc, ça, c'est plus le comportemental. C'est le fait que quand l'écran, quand l'écran se met en pause pendant une ou deux secondes et que tu ne peux pas appuyer sur les boutons, que tu ne peux pas déclencher d'évènement, quand tu ne peux pas *scroller* naturellement, ça, c'est plus comportemental et ce n'est pas de la navigation fluide non plus.

IG : *C'est le comportement de l'écran ?*

RD : Oui, donc là c'est les deux choses que je vois principalement.

IG : *Donc c'est à la fois le chemin et l'appropriation de l'interface par l'utilisateur et la réponse de l'utilisateur ou à ses mouvements, quand tu parles d'à-coup ou de souplesse par exemple d'écran saccadé. On a tous déjà vu quand l'écran tactile c'est un peu un échec du tactile quand ça ne répond pas. Donc le fluide, il est des dans ces deux aspects. À la fois sur la proposition de comportements usagers et après ? Et l'écran, comment il répond aux commandes et aux procédures...*

RD : Oui, l'idée, en fait, c'est que tu veux quand tu... sans rentrer dans les détails techniques tu as ce qu'on appelle des *threads* en anglais, c'est-à-dire des processus et en fait, tu as toujours un processus — des threads.

Et du coup, en fait, tu as toujours un processus qu'on appelle le *main thread*, le processus principal qui est vraiment dédié à la UI, c'est à dire oui... la UI de l'application, finalement l'interface. Et il ne faut jamais, en fait gérer d'autres tâches dans ce processus-là, parce que aujourd'hui, tu peux utiliser plein de processus différents quand tu codes une application. L'idée, c'est que tu vas voir le processus principal, le *main thread* qui va gérer ta UI : les actions, l'affichage de l'écran, le défilement, etc. Et puis, tu vas avoir d'autres *threads* qui vont gérer, par exemple : tiens, en appuyant sur le bouton, je vais lancer une requête vers le serveur pour interroger bah tiens cette publication, elle m'intéresse, mais sur le bouton j'ai juste, le début du texte... Va me chercher sur le serveur le contenu de cette publication et dans un autre *thread* à part et qui va te ramener l'info. Mais à aucun moment ça ne doit être fait dans le *main thread*. Et typiquement, c'est des erreurs de débutant en programmation. Mais quand tu fais ça dans le *main thread*, lui, il ne peut pas gérer, il gère une seule chose. Du coup, si tu lui dis : interroge le serveur. Il ne peut plus gérer la UI. Et donc, du coup, c'est pour ça que la UI est bloquée et que quand tu tapes sur l'écran, et que tu fais défiler la liste, rien ne se passe. Et c'est donc typiquement le genre de cas où tu n'as pas une navigation qui n'est pas du tout fluide.

IG : *Donc, quand justement, on n'a pas de souplesse de l'écran ou qu'on n'a pas l'impression... sur Tinder ils l'ont bien fait ?*

RD : C'est ça, en fait, en gros, ce qui se passe au niveau du code, c'est que quand tu fais bouger la carte, sur Tinder, à chaque fois que le doigt bouge, ne serait-ce que d'un pixel, et bah en fait, dans le *main thread*, tu as en gros les coordonnées de l'emplacement du doigt qui changent et automatiquement la carte est... Le centre de la carte est positionné par rapport à l'endroit où le doigt est à ce moment-là du pixel. Mais comme ça, c'est que des modifications de UI, c'est-à-dire que tu dis juste voilà, je capture l'endroit où est le doigt et je modifie l'emplacement de la carte sur l'écran... bah c'est quelque chose que le *main thread* sait faire. Du coup, voilà c'est comme ça que ça marche techniquement. Mais si effectivement, tu auras ajouté dans le *main thread* un autre processus pour aller interroger : bah tiens ramène moi les nouveaux matchs Tinder, là, il ne pourrait pas faire les deux choses en même temps et tu perdrais la navigation fluide.

IG : *En fait c'est une ligne de code qui existe ? Il n'y a pas à chaque fois... Il n'y a pas à chaque fois à reconstruire la transformation du signal à l'écran pour que ce soit... pour que ça suive bien le doigt. Tout le travail de réponse de l'écran par rapport à l'ordre donné et la procédure sur l'écran, il est fait en fait, il est déjà encapsulé dans la ligne de code ?*

RD : Exactement. En général, ça va être simplement tu... En fait, ça va être très simple, tu peux. [...] En gros, en termes de code, ce qui va se passer avec... Avec le *swipe* et la gestion de la carte Tinder, c'est tout simplement au moment où je positionne le doigt et que je le bouge sur l'écran, je vais avoir une fonction toute bête qui va être appelée, une fonction qui n'est pas codée par une fonction qui, en gros, a été codée dans iOS par Apple. Et en gros, Apple m'envoie juste ce qu'ils appellent un délégué, un délégué qui me dit : voilà, moi, j'ai reçu telle information, c'est-à-dire que l'utilisateur, la position de son doigt, elle a changé sur l'écran. Je t'envoie la nouvelle position. Donc dans cette fonction, j'ai juste en paramètre la nouvelle position sur l'écran. Et moi, grosso modo, je vais avoir une ou deux ou trois lignes de code pour dire ah bah, tu me places la carte, le centre de la carte au niveau des coordonnées, Apple m'a envoyé dans son *delegate*.

IG : *Est-ce que tu peux juste me redire ce que c'est le delegate exactement ?*

RD : Le *delegate*, c'est en fait, c'est en gros, c'est tout simplement. Comment dire ? C'est un processus qui est très, très utilisé dans le développement iOS. Le fait de déléguer, c'est le fait de dire bah tout simplement mon contrôleur il gère mon application et par exemple, bah typiquement, le fait de gérer le... Comment dire, le fait de gérer le fait que l'utilisateur ait posé son doigt sur l'écran et qu'il a modifié l'emplacement de son doigt, de son doigt. Je dois déléguer ça en fait à Apple. Ce n'est pas à moi de le gérer via mon contrôleur. Donc je délègue ça à Apple et c'est Apple qui traite en gros... Alors du coup, là, il y a toute une complexité, je pense côté *hardware*, mais c'est encapsulé côté Apple. C'est eux qui gèrent que le doigt à tel endroit, comment il capture les coordonnées. Après, il faut juste me renvoyer les nouvelles coordonnées. Donc, je

leur ai délégué cette tâche-là. Et moi, j'ai juste derrière, avec les nouvelles coordonnées, à replacer la carte sur l'écran.

IG : *Et donc ça, il y a tout le temps des mises à jour ? C'est comme ça qu'on les écrans sont beaucoup plus performants, qu'il y a cette souplesse ? Et donc, il repère les coordonnées c'est-à-dire la coordonnée sur l'écran, des pixels qui sont activés, le mouvement qui est fait, je suppose, la vitesse ?*

RD : Tout à fait, oui, tout à fait. Oui, c'est ça les infos que tu as c'est donc effectivement les coordonnées. Donc les coordonnées, c'est simplement de la 2D, XY si évidemment. Le mouvement, qui peut donc être un *tap*, un *swipe*, un *scroll* et éventuellement même un *long press* aussi. Le *tap*, il peut y avoir aussi plusieurs *tap*. Ce n'est pas forcément un seul. Et puis après, tu as la possibilité effectivement de capturer les mouvements plus précisément, c'est-à-dire de capturer la vélocité. C'est-à-dire... Est-ce que le doigt, est passé de là, en deux dixièmes de secondes ou en une seconde... Voilà ce qui permet aussi, effectivement, de... parce que c'est que tu vois quand tu modifies l'emplacement de la carte Tinder, il faut le faire avec une animation pour suivre le mouvement du doigt. Tu ne peux pas juste avoir en une seconde l'utilisateur, il était là sur l'écran, il est passé là. Moi, je passe la carte de là à là en un coup. Il faut en fait que pour que ce soit totalement fluide, animer la chose de telle sorte à ce que ça suive exactement le mouvement du doigt. C'est à dire que si le doigt a fait un mouvement comme ça, la carte, elle, doit suivre le même mouvement exactement. Donc, il y a les coordonnées, il y a la durée et il y a le type de geste, oui...

IG : *C'est en tout cas trois paramètres OK. Et est-ce qu'est-ce que d'un point de vue technique, qu'est-ce que tu sais comment justement le geste, il est traité sous la surface de l'écran. Ou plutôt, au début, tu me disais que vous aviez, comme analytics le chemin parcouru. Est-ce qu'il y a autre chose qu'on peut avoir ?*

RD : Comme information ?

IG : *Oui, par exemple, est-ce qu'il y a une chose qui est tirée, ou même d'un point de vue économique, est-ce que le geste est relié à l'application ?*

RD : Bah déjà, alors, j'ai envie de te dire en soi... En fait, en gros, on pourrait capturer n'importe quel événement dans les *analytics*. Ce ne serait pas du tout un souci, effectivement, d'aller capturer le fait que l'utilisateur positionne son doigt à tel ou tel endroit. Mais nous, on ne le fait pas. Après, je pense que peut être que peut être que Apple et Google le font d'une certaine manière. C'est-à-dire qu'ils savent que, en gros, sur leur Os, et sur Ios et sur Android OS les utilisateurs y sont... Ils utilisent majoritairement les mouvements de telle ou telle manière. Et derrière nous, en tant que développeurs, on le sait parce que dans la documentation, ils nous disent qu'il vaut mieux utiliser ce geste-là parce qu'il est majoritairement utilisé par les utilisateurs. En fait, je pense que peut-être il y a la limite, un travail d'*analytics* qui est fait par Apple ou Google, et nous, on n'a pas besoin de le faire nous-mêmes, du coup, parce qu'on a déjà ces informations grâce à eux.

IG : *Est-ce que dans d'autres... Pas forcément chez ****, mais dans tes pratiques est-ce que ça te paraît correct de penser que le geste est lié... qu'il y a un rapport économique qui est lié au geste, à tout ce qui est captation de données, etc.. Est-ce qu'il y a de la transformation ou de la création de valeur qui est faite à partir de la gestualité ?*

RD : Moi, personnellement, de mon côté, non après... En fait, le truc, c'est que... comme dire... le truc, c'est que c'est possible dans le sens où c'est vrai que depuis quelques années, on parle beaucoup, notamment bah tu sais de la RGPD, de la protection des données des utilisateurs... D'ailleurs maintenant tous les sites le font, heu cocher une case et te disent voilà comment on protège vos données. Mais en réalité, je pense que c'est très, très difficile de savoir que telle ou telle entreprise de telle ou telle appli ne fait pas telle chose.

Tu vois, elle peut tout à fait capturer les événements et les utiliser à ses fins personnelles... Après c'est propre, à chaque appli, à chaque entreprise. Je sais que ce n'est pas notre cas, mais je serais naïf de dire que ce n'est le cas nulle part.

IG : *Ça ne te paraît pas absurde par exemple, tu m'as parlé d'évènement », c'est-à-dire d'un changement de quelque chose... Comme le fait de cliquer ou de passer d'une ligne à l'autre sur l'écran, de lire un texte, c'est un évènement ?*

RD : Oui

IG : *Et en fait n'importe quel évènement peut Je ne sais pas du tout, mais imaginer qu'Amazon... L'évènement pourrait être le temps passé sur un produit ou Vinted, par exemple, si on part sur quelque chose de plus petit, mais Vinted pourrait très bien enregistrer que je passe 5 minutes à regarder la description d'un produit et me recommander derrière des produits qui vont ressembler à ceux sur lesquels j'ai passé du temps. Même une absence d'évènement qui crée l'évènement.*

RD : Ben justement, moi, je préfère encore plus parler d'Amazon parce que typiquement, tu vois du coup, nous, chez ***, moi, je suis juste le seul à développer mes applis iOS. Donc de toute façon, il y a tellement de choses à faire que je n'ai même pas le temps si tu veux de... de m'intéresser à ça. Maintenant, je présume que dans une appli comme Amazon, où il doit y avoir, je présume, des dizaines, si ce n'est des centaines de développeurs qui travaillent sur l'appli... Je suis convaincu, même intérieurement, je ne peux pas le prouver. Mais je suis convaincu qu'effectivement, il y en a qui sont assignés à ces tâches-là, dont le travail, c'est oui de dire « ah bah effectivement, nos utilisateurs ils ont passé plus de temps sur ce genre d'offres là, ce genre de produits là. Et puis effectivement, ils sont allés sur ce produit là avec tel geste et tel geste ». Oui, oui j'en suis sûr que des *analytics* aussi poussées doivent être capturées par des applis des géants du Web comme Amazon. Oui, ça, ça me paraît évident.

IG : *Comme ça quand je dis création de valeur...*

RD : C'est surtout... Comment dire, le simple évènement qui va être capturé, quand tu le ramènes à quelque chose comme, économiquement immense comme Amazon... Un simple évènement peut avoir derrière des retombées de plusieurs centaines de milliers de dollars quoi. Donc économiquement, je pense que le moindre évènement a tout intérêt à être capturé par eux parce que ça peut être de très, très grande c'est... c'est je pense que c'est par rapport en fait au volume, à la quantité, c'est-à-dire qu'un petit évènement, le capturer, nous, chez ***, on n'aura pas trop d'intérêt, mais un petit évènement chez eux, si ça concerne 10 millions d'utilisateurs bah tout de suite, c'est 10 millions de gestions différentes de l'appli.

IG : *Moi, je trouve ça vertigineux, sans jugement ou vraiment...*

RD : Non, tu as tout à fait raison. Tu as forcément un contact quand même, mais effectivement, c'est différent. Les pulsations cardiaques, puis oui, surtout les pas. La marche, c'est des événements qui sont capturés, mais comment dire ? La particularité, c'est qu'effectivement, on pourrait presque dire que c'est plus sournois. Parce que finalement

IG : *C'est sans jugement de valeur, je ne juge pas...*

RD : Mais je dis sournois. Alors je sais que le terme péjoratif peut être. Mais ce que je veux dire par là, c'est que c'est en fait c'est ce qui se passe de manière inconsciente, c'est-à-dire que là, tu n'es même pas avec le *smartphone* qui est actif dans ta main, tu l'utilises tu. C'est que tu marches, tu l'as dans la poche et effectivement, il capture ces pas et plus tard il te les retranscrits oui tout à fait c'est assez intéressant,

effectivement, oui comme je n'avais pas pensé à ça. Mais oui, effectivement, c'est une capture d'évènements aussi qui existe, oui

IG : *En fait, c'est quand même côté développeur et concepteur qu'est décidé ce qui est retransmis... C'est un choix qui est fait en amont...*

RD : Je suis tout à fait d'accord. Le truc, c'est que, en fait, Apple capture un maximum de données, je pense. Google aussi. Et après nous, on en fait un peu ce qu'on veut. Finalement, on pioche un peu là-dedans. Finalement, pour... Si c'est ça, c'est typiquement, d'une certaine manière, il n'y a rien qui m'empêcherait de mettre un *tracker*. On va dire au lancement de mon appli, pour capturer absolument le moindre évènement que l'utilisateur fait sur l'application. Il fait un tap, je le capture, un *scroll*, un *swipe*, je le capture, même un *pinch*, tu sais, c'est quand tu pincas vers l'extérieur ou l'intérieur. Je pourrais tout capturer et en faire ce que je veux finalement. Donc après, c'est effectivement de la conception, c'est moi qui choisis. Bah, qu'est-ce que j'en fais ? Comment je traite ces données ?

IG : *Ça m'oriente sur deux choses la première, quand tu as évoqué tes façons de travailler, tu n'as pas évoqué les phases de test, est-ce que c'est des choses que tu fais ?*

RD : Non, tu as tout à fait raison... Le test. Alors en fait, le test, tu veux, c'est un peu particulier en informatique parce qu'il y a pas mal de manières d'en faire. Il y a d'abord ce qu'on appelle les tests UI et les tests unitaires. Les tests UI et les tests unitaires, en gros, c'est des tests que tu mets en place pour vérifier que ton appli fonctionne bien, mais qui sont faits automatiquement. C'est-à-dire que c'est toi qui codes ton test, par exemple. Tu dis bah voilà. Normalement, si j'arrive sur cet écran-là, si j'appuie sur tel élément, ça doit me rediriger sur tel écran. Si ça ne le fait pas, bah il y a un problème. Et le but, voilà c'est d'en planquer pas mal dans l'appli pour vérifier que l'appli marche bien. Il y a après les tests qui sont faits par des humains, alors ça, ça en fait, ça dépend. Tu as les tests manuels. Du coup, on va dire plus tôt, même si je n'ai pas vraiment le terme exact. Mais en gros, l'idée, c'est que... Pour la petite histoire, chez ***, on est pas une très grande équipe donc on a les tests, on a, on a du mal de toute façon à les faire parce que bah tout simplement, on n'est pas assez nombreux. Donc quand vraiment on met en place de nouvelles fonctionnalités, on teste ça un petit peu entre nous, c'est-à-dire qu'on dit à tout le monde, on publie une bêta de l'application avant de la publier sur l'AppStore et tout le monde l'installe sur son smartphone chez *** et puis la teste. Et puis on nous remonte les erreurs. Mais quand j'étais avant, j'ai travaillé quelque temps en apprentissage chez ****, il y a quelques années, et chez ***, bon, bah, forcément, ce n'est pas la même quantité des équipes. Et là, du coup, il y a vraiment des gens qui font ce qu'on appelle de la recette. Eux en fait, ils sont vraiment dédiés à tester la fonctionnalité avant la release, c'est-à-dire de la publier quoi.. Et là, ce sont des tests manuels c'est-à-dire que c'est des gens qui ont un fichier Excel avec écrit qui il faut que je teste ça, que je teste ça, que je teste ça, et ils doivent tester chaque test individuellement.

[...]

RD : Après, par exemple tu as ce qu'on appelle de l'A/B testing... L'A/B testing c'est quoi ? L'A/B testing, c'est en gros de tester deux choses différentes et de voir ce qui marche le mieux chez les utilisateurs. Et il y a ça, par exemple, ça rejoint un peu ce que je disais sur notre appui. Par exemple, dans l'introduction, on n'en a pas encore vraiment fait, mais on a l'idée d'en faire. C'est tout simplement de proposer deux canaux différents et on va avoir 50 % des utilisateurs, on va les faire passer par tel canal à 50 %, par tel canal dans l'introduction et comme ça, grâce aux analytics de vérifier quel est le.. Ce qui finalement, ce qui marche le mieux, ce qui nous fait perdre le moins d'utilisateurs, ce qui nous amène le plus d'utilisateurs à être vraiment enregistrés. Et là, en fait, c'est marrant parce que du coup, le test et les analytics se rejoignent dans ce cas-là, du coup.

IG : *Comment ça se matérialise ? Qu'est-ce que c'est ? Il a quoi comme données qui en ressortent ? Visuellement, ça ressemble à quoi ?*

RD : Ah bah c'est très simple, du coup. Par exemple on va utiliser. Tu dois connaître peut être Google Analytics, bah du coup, tout simplement, on va tout simplement enregistrer tel l'utilisateur est passé par tel canal et il est allé au bout ou pas de l'introduction et... et en fait tout simplement après bah on a tous les utilisateurs concernés. On les regroupe en deux groupes utilisateurs qui passent par le canal A et le canal B et pour chacun, tel pourcentage... C'est aussi simple que ça, du coup.

IG : *Et ça peut se faire en cours de route, pas avant son lancement. Après le lancement, en termes d'ajustements ?*

RD : Oui, tout à fait.

IG : *Et je reviens à ce que tu me disais, tu me disais qu'on peut capturer... Tout est possible. Du coup, ça m'amène à la question de la responsabilité ou d'éthique de la conception, du développement. Je suppose que quand on dit, on peut tout prendre, ça veut dire qu'il y a aussi des limites, quelles sont ces limites ? Je suppose que c'est le RGPD ?*

RD : Bah, déjà, effectivement, il y a comment dire ? Oui, effectivement, pour moi, il y a une question très claire d'éthique. D'abord... Déjà, il faut savoir que c'est un peu dans notre politique d'entreprise parce que nous, on est une entreprise de travail temporaire. Donc il faut savoir qu'on a beaucoup de gens qui travaillent via notre plateforme, qui sont des gens qui, du coup, ont des revenus qu'on va dire d'appoints, qui n'ont pas forcément tu vois de CDI, de salaire fixe et pas des revenus énormes. Donc on sait que déjà, ce n'est pas forcément évident pour eux. Je parle plus, économiquement parlant. Qui plus est, en intérim. Il faut savoir que la plupart des boîtes d'intérim payent en général le mois suivant et peut-être plutôt le 15 du mois suivant. Donc nous, on essaye là aussi d'améliorer ça. Et oui, on a une approche où, justement, on essaye d'être très respectueux de nos utilisateurs dans le sens où, par exemple, on a des concurrents qui ont fait un petit peu ce qui s'est vu avec. On peut faire le rapprochement avec Deliveroo ou tu vois, les trucs de livraisons de repas ou malheureusement... bah en fait, les gars, ils ne sont même pas considérés comme employés Deliveroo. Ils sont obligés de s'enregistrer comme autoentrepreneur. Et du coup, ils travaillent en autoentrepreneur via Deliveroo ou via les autres... Les autres... comment dire... les plateformes qui font ça. Mais par exemple, ils n'ont pas de sécurité au niveau de la Sécurité sociale s'ils ont un accident, ils ne sont pas protégés comme ils devraient l'être. Et du coup, nous, c'est assez important pour nous de faire en sorte que les utilisateurs qu'on a soit protégés, fassent vraiment... En fait, ils sont considérés comme employés *** du coup, les intérimaires, ce ne sont pas des auto-entrepreneurs qui utilisent juste notre plateforme et qui en sont détachés. Comme certains de nos concurrents le font. Donc, tu ne vois rien qu'à ce niveau-là, déjà, on a, on a et il y a une certaine éthique à respecter. Et du côté, technologiquement parlant, ça se retrouve dans le sens où on a une base de données et on pourrait tout à fait, bah comment dire il n'y a rien qui nous empêche, en fait, d'une certaine manière, ou plutôt n'y a rien qui nous empêcherait d'une certaine manière, si on le voulait, d'aller récupérer toutes les données qu'on veut de tous nos utilisateurs. Mais c'est important pour nous de ne pas le faire. Donc du coup, typiquement, on a toutes les données. Mais la base est anonymisée, c'est-à-dire qu'en fait, toutes les données sont cryptées. Ça, c'est la première chose. Et plus... Pour ce qui est vraiment de l'utilisation de l'application, on essaye oui au maximum les analytics qu'on enregistre. C'est quand même des choses finalement assez basiques tu vois. On ne rentre pas dans le détail précis de tel utilisateur. On essaye vraiment voilà de faire des choses qui sont importantes pour nous, mais sans trop être invasif dans la vie privée des utilisateurs.

IG : *Donc, d'une part, quand tu me dis que technologiquement parlant, les données sont cryptées, ça veut dire que sur les deux, il n'y a pas de revente de données... les profils ne circulent pas ? On ne peut pas remonter sur jusqu'à un usager à partir du moment où une donnée qui est une représentation de l'information sur quelque chose de l'utilisateur... on ne peut pas remonter à lui.*

RD : Oui, alors déjà, il n’y a aucune revente de données. Mais même au-delà de ça, consulter du coup les informations d’un utilisateur, c’est vraiment quelque chose qui... Comment dire... qui en gros, il faut vraiment qu’on soit sécurisé... qu’on soit enregistré sur notre portail pour... bah pour voir ces données en question. Tu vois donc du coup... et on peut voir que les données, vraiment les données qui ne sont pas non plus trop sensibles, les données propres au travail des utilisateurs [...]

[...]

RD : En fait, je pense comment dire ? Je pense que le truc, c’est que c’est avant tout de la responsabilité individuelle, parce qu’en réalité... On est enregistré sur tellement aujourd’hui de sites, tellement d’applications, que c’est impossible de savoir ce que chaque site, chaque application fait de nos données personnelles. Donc, je pense que la responsabilité individuelle, c’est surtout où chacun doit savoir finalement quelles données il transmet. C’est dire qu’il n’y a pas non plus... De comment dire ça de magie négative, dans le sens où, typiquement, une application iOS ne va jamais pouvoir récupérer tes données bancaires à ton insu. Voilà, un exemple très simple. Ça, c’est très important de le dire. Sur Android, j’en suis un peu moins sûr. Oui, c’est un peu aussi ma guéguerre de pro Apple... Mais je sais que sur les smartphones Android, la sécurité est moindre. Clairement. Apple, c’est une entreprise qui publie, qui gagne de l’argent, essentiellement grâce à ses logiciels, son matériel et la publicité pour Apple, ça doit représenter, je pense, même pas 5 % de leur business. Google, la publicité, ça doit être plus de 90 % de leur business. Du coup, à partir de là, laquelle des deux entreprises a le plus intérêt à collecter des données et en faire un peu ce qu’elle veut ? Je pense que c’est... Pas faire de fausses allégations, mais ça me paraît assez évident quoi. Ensuite, bah par rapport à ce que je t’avais dit un peu plus tôt dans la conversation sur la manière dont Android a été conçu et qui a été un peu plus anarchique que Apple enfin que iOS, iOS a vraiment été conçu, on va dire brique par brique. Tout a été fait vraiment de manière pensée et les données elles sont quand même protégées. Et à un point où, en plus

[...]

IG : *Écoute... Moi, j’ai fait le tour vraiment de ce que je voulais aborder et bien plus... ça va me demander du temps pour digérer et gérer tout ça. Est-ce que toi, tu voudrais rajouter quelque chose ? Est-ce que c’est des questions que tu étais déjà posé ou est ce que tu as pensé de ces questions ?*

RD : Très intéressant. Franchement, je trouve ça génial. D’avoir tant de sujets, finalement... Finalement, on a l’impression que c’est juste, tu as un détail, mais c’est un point parmi tant d’autres du développement. Et finalement, rien que là-dessus, on peut se poser tellement de questions. C’est vraiment très intéressant.

IG : *Moi, si c’est vraiment, c’est mon objectif, en tout cas, c’est de prendre le geste. Mais pour avoir des points de basculement plus larges en fait, à la fois au niveau économique sûr, au niveau des usages ou de la façon dont on habite en fait dans le monde numérique. Et puis aussi, un basculement... On ne peut pas... J’ai commencé délibérément à étudier à faire de l’analyse côté usager, ce qui nous est proposé, mais c’est nécessaire pour moi de passer par la conception, par le jeter des idées fausses.... [...] S’il y a une chose que tu voudrais rajouter ou revenir pour préciser.*

RD : Oh non, je ne pense pas. Quand tout à l’heure, tu disais que c’était vertigineux que tu disais sur Amazon, notamment la quantité d’utilisateurs. C’est marrant parce qu’effectivement, moi, je trouve ça... C’est un peu fascinant avec l’informatique aujourd’hui... c’est à quel point on peut toucher des gens partout dans le monde. Typiquement, en plus de mon travail, comme je l’ai dit, c’est aussi un hobby. Et du coup. Je me suis amusé à publier quelques petites applis sur l’App Store par-ci par-là, et je suis étonné parce que j’ai des utilisateurs des fois, mais deux pays, je n’aurais jamais imaginé des mecs qui téléchargent mes applis du Laos, du Turkménistan en français. C’est assez incroyable. C’est ça que je trouve assez génial. Ça m’a fait penser un peu [...]

IG : Bon, bah écoute, merci beaucoup pour ton temps, pour cette discussion passionnante et toutes ces précisions !

Applications mobiles, discours d'escorte et interfaces

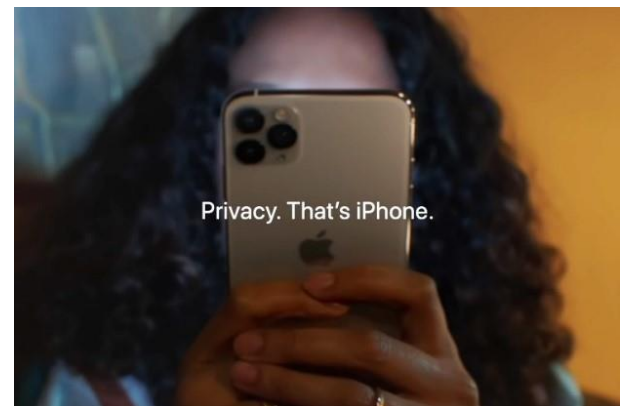
Ce second ensemble d'annexes est composé d'un corpus varié de discours émis par les concepteurs d'applications et d'applications plus ou moins usuelles. D'une part, il est constitué de publicités pour des *smartphones*, des opérateurs téléphoniques et des applications mobiles. D'autre part, il est composé de captures d'écran d'application diverses, que ce soit au moment de l'installation de l'application ou dans l'usage courant de ces dispositifs.

Nous avons construit des planches d'images thématiques pour les sélectionner et les restituer. Ainsi, celles-ci mettent en évidence la façon dont le corps est mis en scène dans ces productions, comment les émotions font l'objet d'une rhétorique et d'un traitement spécifique, et comment les gestualités sont sémiotisées dans ces « écrits d'écran ».

Annexe 14 : Planche d'images – Publicités pour smartphones et opérateurs mobiles mettant en scène le doigt ou le corps de l'utilisateur



1.



2.



3.



4.



5.



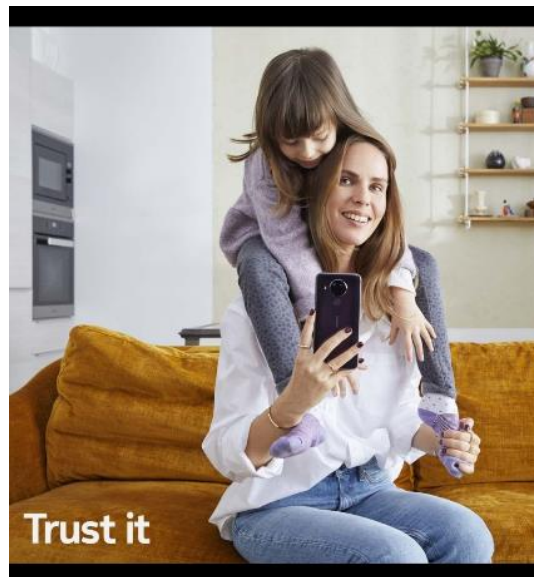
6.



7.



8.



9.

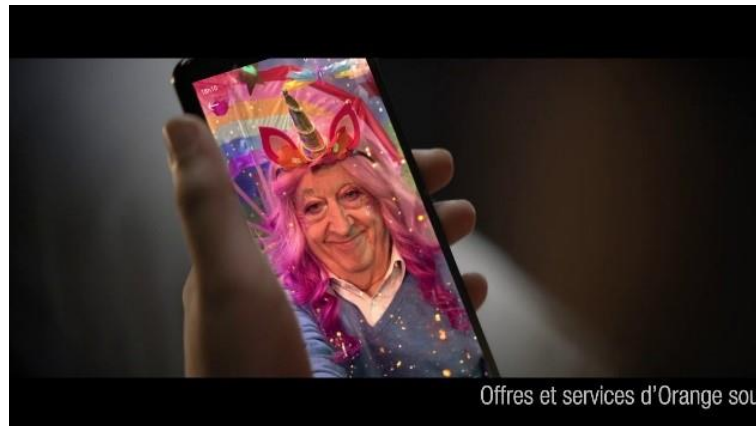
10.



«



11.



Sources des figures

1. **« Respect de la vie privée, c'est ça l'iPhone » Publicité pour iPhone**
(<https://www.mac4ever.com/iphone/156608-iphone-pour-sa-derniere-pub-sur-la-confidentialite-apple-choisit-la-carte-de-l-humour> — Consulté le 11/11/2021).
2. **« Respect de la vie privée, c'est ça l'iPhone » Publicité pour iPhone**
(<https://imgflip.com/i/2tiln> — Consulté le 11/11/2021).
3. **« Respect de la vie privée, c'est ça l'iPhone » Publicité pour iPhone**
(<https://www.packshotmag.com/films/iphone-respect-de-la-vie-privee-choisissez-qui-vous-suit/> — Consulté le 15/12/2022)
4. **Publicité pour iPhone 14**
(<https://www.youtube.com/watch?v=95vBI8S7TB8> — Consulté le 15/12/2022)
5. **Publicité pour iPhone 12**
(<https://espub.org/creation-campagne-de-pub-masteres1-direction-artistique-esp-paris> — Consulté le 15/12/2022)
6. **Publicité pour iPhone Edge**
(<https://www.strategies.fr/marques/au-fait-quoi-ressembler-les-vieilles-pubs-de-liphone> — Consulté le 15/12/2022)
7. **Publication pour le Samsung Z flip, tiré du compte Instagram Samsung**
(Capture d'écran réalisée le 15/12/2022)
8. **Publication pour le Samsung Z Galaxy**
(https://www.ecranmobile.fr/De-la-pub-pour-le-Samsung-Galaxy_a8161.html — Consulté le 12/12/2022)
9. **Publications pour le Nokia G21, tiré du compte Instagram Nokiamobilefr**
(Capture d'écran réalisée le 15/12/2022)
10. **Publicité pour Virgin Mobile**
(<https://www.castingco.net/virgin-mobile-et-jean-claude-van-damme/> — Consulté le 15/12/2022)
11. **Publicité pour Orange**
(<https://www.dailymotion.com/video/x7xidsf> — Consulté le 15/12/2022)

Annexe 15 : Planche d'images – Publicités pour des applications mettant en scène le corps



1.



2.



3.



4.



5.



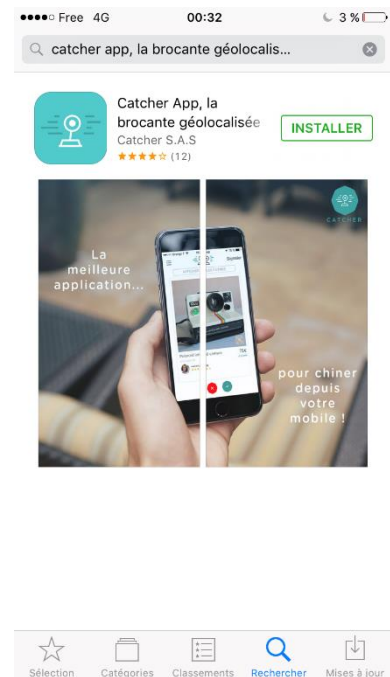
6.



7.



8.



9.

10.



11.



Sources des figures

1. **Publicité pour l'application Cajoo, photo prise dans le métro à Paris, station Commerce**
(Photo réalisée le 10/11/2022).
2. **Publicité pour l'application Getaround, photo prise dans le métro à Paris, station Cambronne**
(Photo réalisée le 09/09/2022).
3. **Présentation de l'application Clue dans l'Appstore**
(Capture d'écran réalisée le 15/07/2022).
4. **Publication sponsorisée pour l'application Bankin dans Twitter**
(Capture d'écran réalisée le 12/02/2017).
5. **Publication sponsorisée pour un mini jeu sur Instagram**
(Capture d'écran réalisée le 19/08/2019).
6. **Publication sponsorisée pour l'application Saveur Bière sur Facebook**
(Capture d'écran réalisée le 30/03/2017).
7. **Présentation de l'application Footpath dans l'Appstore**
(Capture d'écran réalisée le 16/05/2020).
8. **Publication sponsorisée pour l'application Facebook pour Entreprise sur Facebook**
(Capture d'écran réalisée le 29/05/2017).
9. **Publicité pour l'application Catcher**
(Capture réalisée le 27/02/2017)
10. **Publicité pour l'application Lydia**
(<https://www.linkedin.com/company/lydia> — Consulté le 12/12/2022).
11. **Publicité pour l'application Visa, photo prise dans le métro à Paris, station Commerce**
(Photo réalisée le 09/05/2022).

Annexe 16 : Planche d'images – Publicités pour des applications mettant en scène des émotions



1.



2.



3.

4.



5.



6.

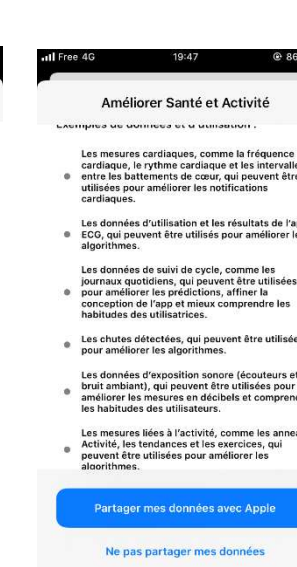
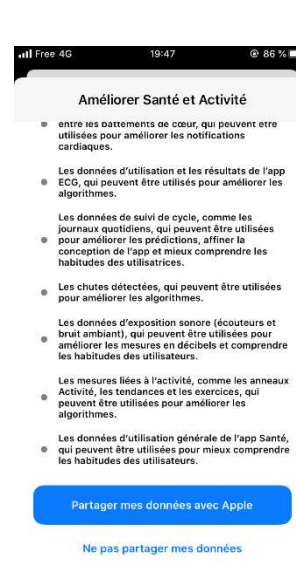
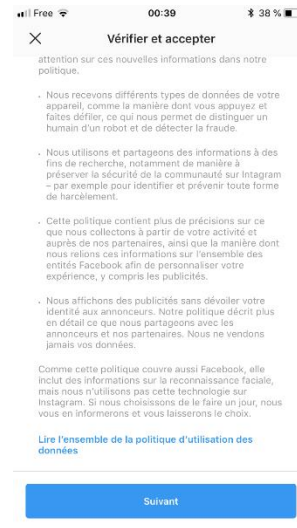
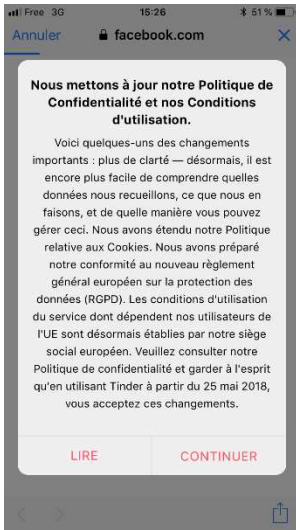




Sources des figures

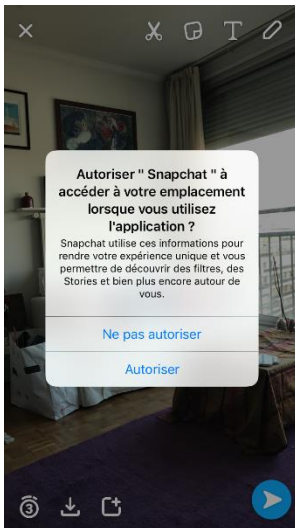
1. **Publicités pour Tinder**
(<https://www.danstapub.com/tinder-single-not-sorry-celibat-campagne-2019/> — Consulté le 03/02/2020).
2. **Publicité pour Alloresto**
(<https://business.ladn.eu/news-business/actualites-agences/nouvelle-campagne-pour-alloresto-par-la-chose/> — Consulté le 03/02/2020).
3. **Publicité pour Alloresto**
(<http://sexisteoupas.com/2016/03/pub-allo-resto-poker-taux-de-sexisme-100/> — Consulté le 03/02/2020).
4. **Publicité pour Deliveroo**
(<https://ateliercst.hypotheses.org/1779> — Consulté le 03/02/2021).
5. **Publicité pour Frichti**
(<https://www.entreprendre.fr/frichti-foodtech-bijaoui/> — Consulté le 03/02/2020).
6. **Publication sponsorisée pour Alloresto dans les stories d'Instagram**
(Capture d'écran réalisée le 04/05/2020).
7. **Publication sponsorisée pour Sushi shop dans Instagram**
(Capture d'écran réalisée le 23/02/2020).

Annexe 17 : Planche d'images – Captures d'écran Conditions Générales d'Utilisation (CGU)

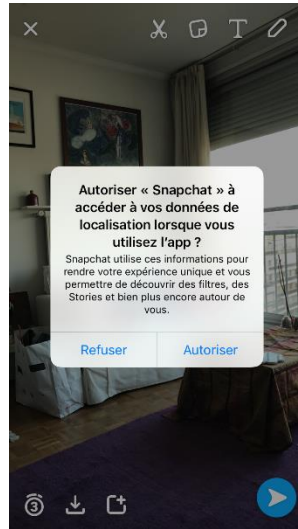


1.

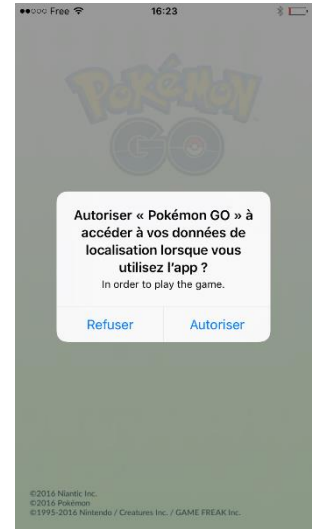
2.



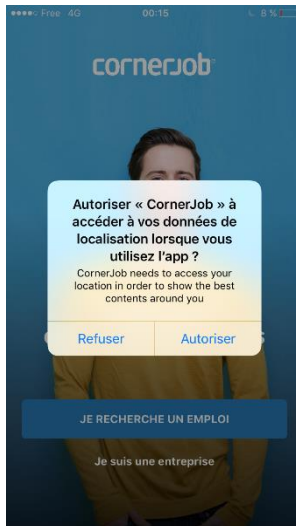
3.



4.



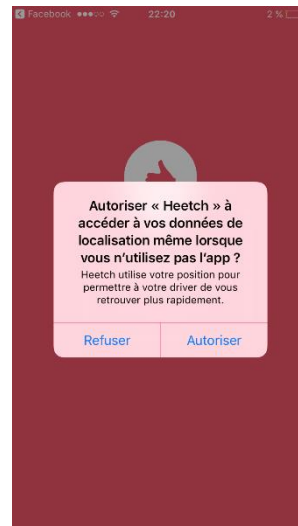
5.



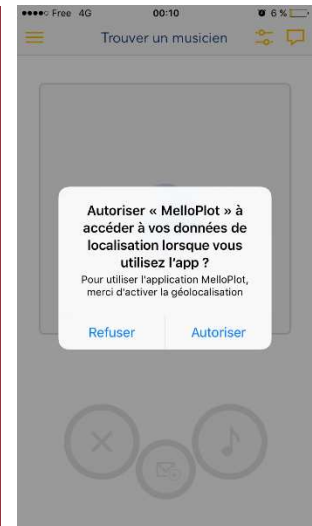
6.



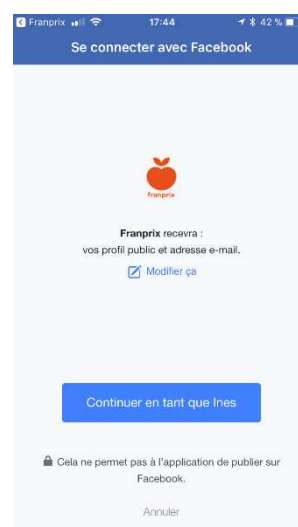
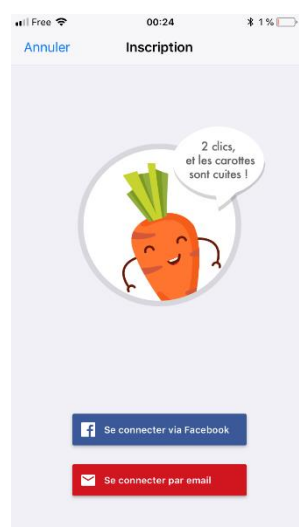
7.



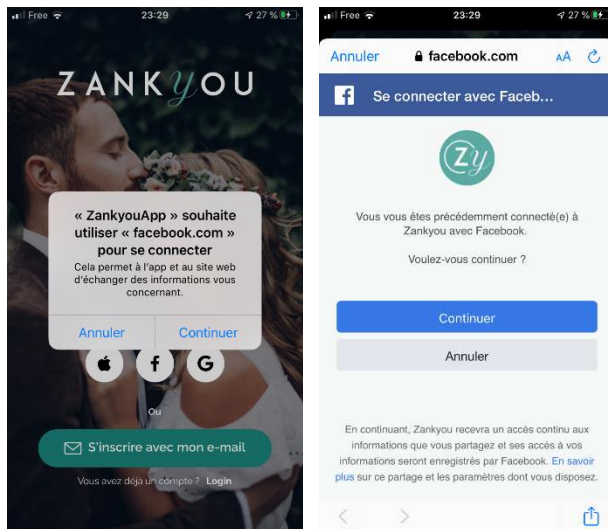
8.



9.



10.

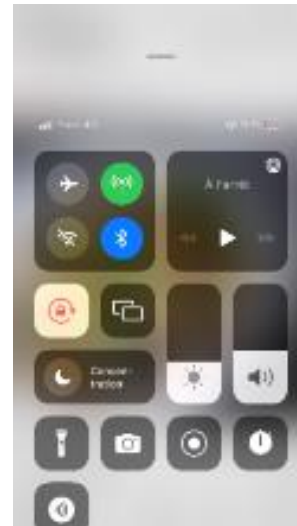
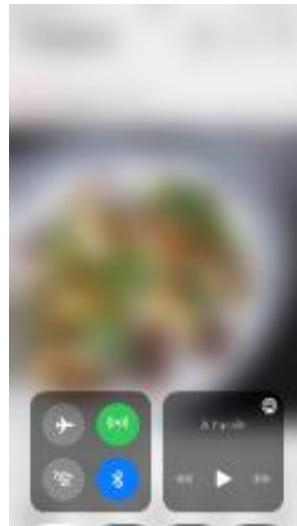


11.

Sources des figures

1. **Les Conditions générales d'utilisation de Facebook**
(Captures réalisées le 05/06/2021).
2. **Extraits des Conditions générales des données Santé d'Apple**
(Captures réalisées le 05/06/2021).
3. **Autorisation de Snapchat à utiliser les données de localisation de l'application**
(Captures réalisées le 26/12/2016).
4. **Autorisation de Twitter à utiliser les données de localisation**
(Capture réalisée le 26/12/2016).
5. **Autorisation de Pokemon Go à utiliser les données de localisation**
(Capture réalisée le 15/02/2017).
6. **Autorisation de Corner Job à utiliser les données de localisation**
(Capture réalisée le 05/06/2021).
7. **Autorisation de Shazam à utiliser les données de localisation**
(Capture réalisée le 05/06/2021).
8. **Autorisation de Heetch à utiliser les données de localisation**
(Capture réalisée le 05/06/2021).
9. **Autorisation de Mello Plot à utiliser les données de localisation**
(Capture réalisée le 05/06/2021).
10. **Autorisation d'utilisation des données de Facebook pour se connecter à l'application Franprix**
(Captures réalisées le 08/06/2021).
11. **Autorisation d'utilisation des données de Facebook pour se connecter à l'application Zankyou**
(Captures réalisées le 08/06/2021).

Annexe 18 : Planche d'images – Captures d'écran des « petits gestes » dans l'espace système d'Apple



1.



2.

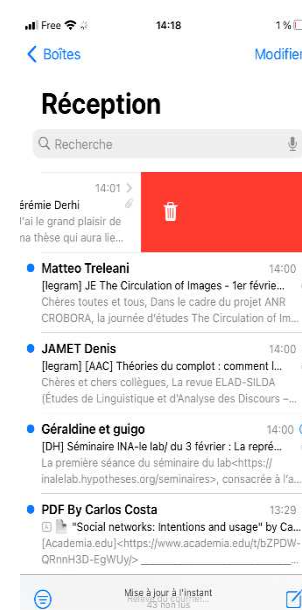
3.



4.



5.



6.

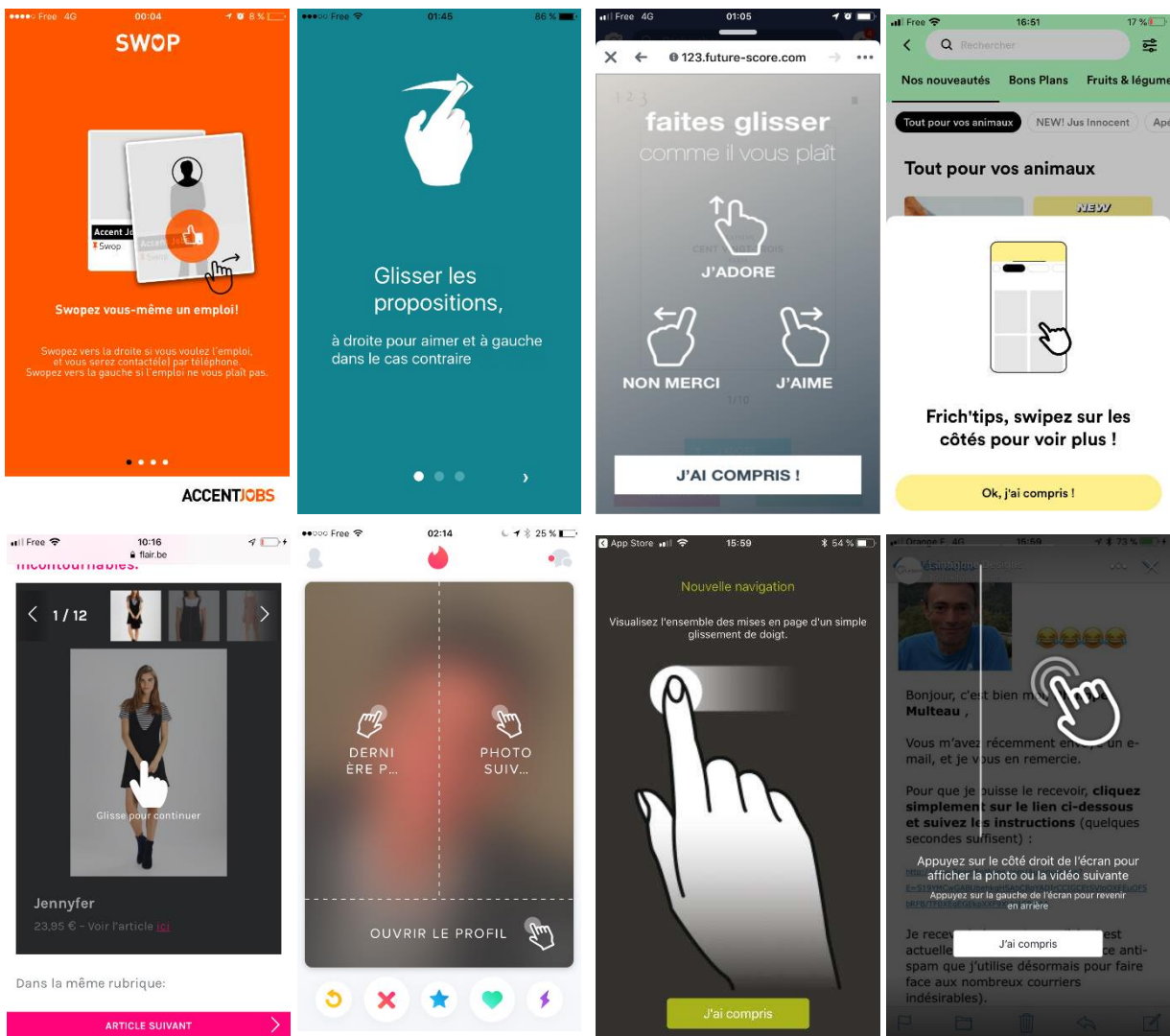


7.

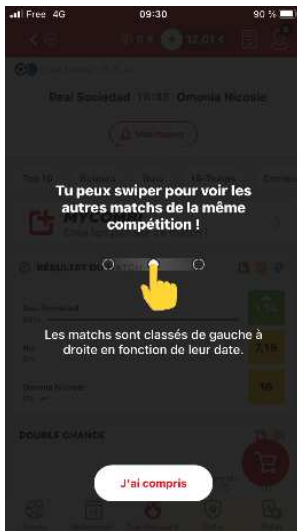
Sources des figures

1. **Geste de glissé pour passer d'un cadre à l'autre**
(Captures réalisées le 22/02/2022).
2. **Proposition de geste d'appui à réaliser dans les réglages**
(Captures réalisées le 05/06/2021).
3. **Geste de glissé pour passer d'une application à l'autre**
(Captures réalisées le 05/06/2021).
4. **Les différents écrans de l'espace photo d'Apple**
(Capture réalisée le 22/02/2022).
5. **Geste de pincement d'une photo dans l'espace photo d'Apple**
(Capture réalisée le 3/04/2022).
6. **Geste de glissé pour la gestion des mails**
(Capture réalisée le 02/01/2023).
7. **Gestes de glissé pour la gestion des photos dans iMessage**
(Capture réalisée le 05/06/2021).

Annexe 19 : Planche d'images – Captures d'écran d'instructions quant à la gestualité à effectuer



1.



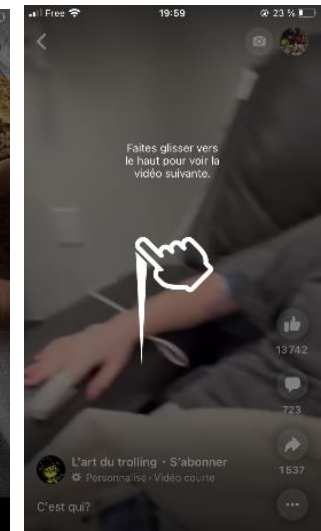
2.



3.



4.



5.



6.



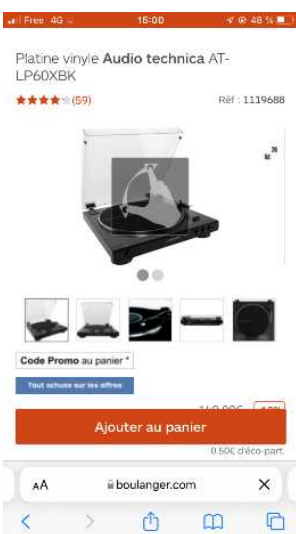
7.



8.



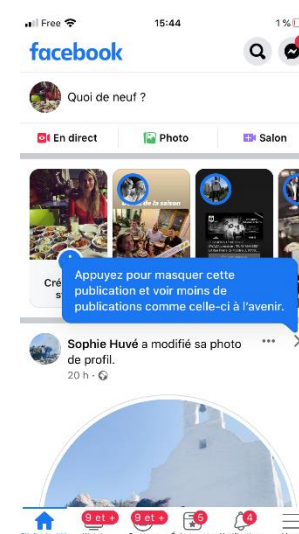
9.



10.

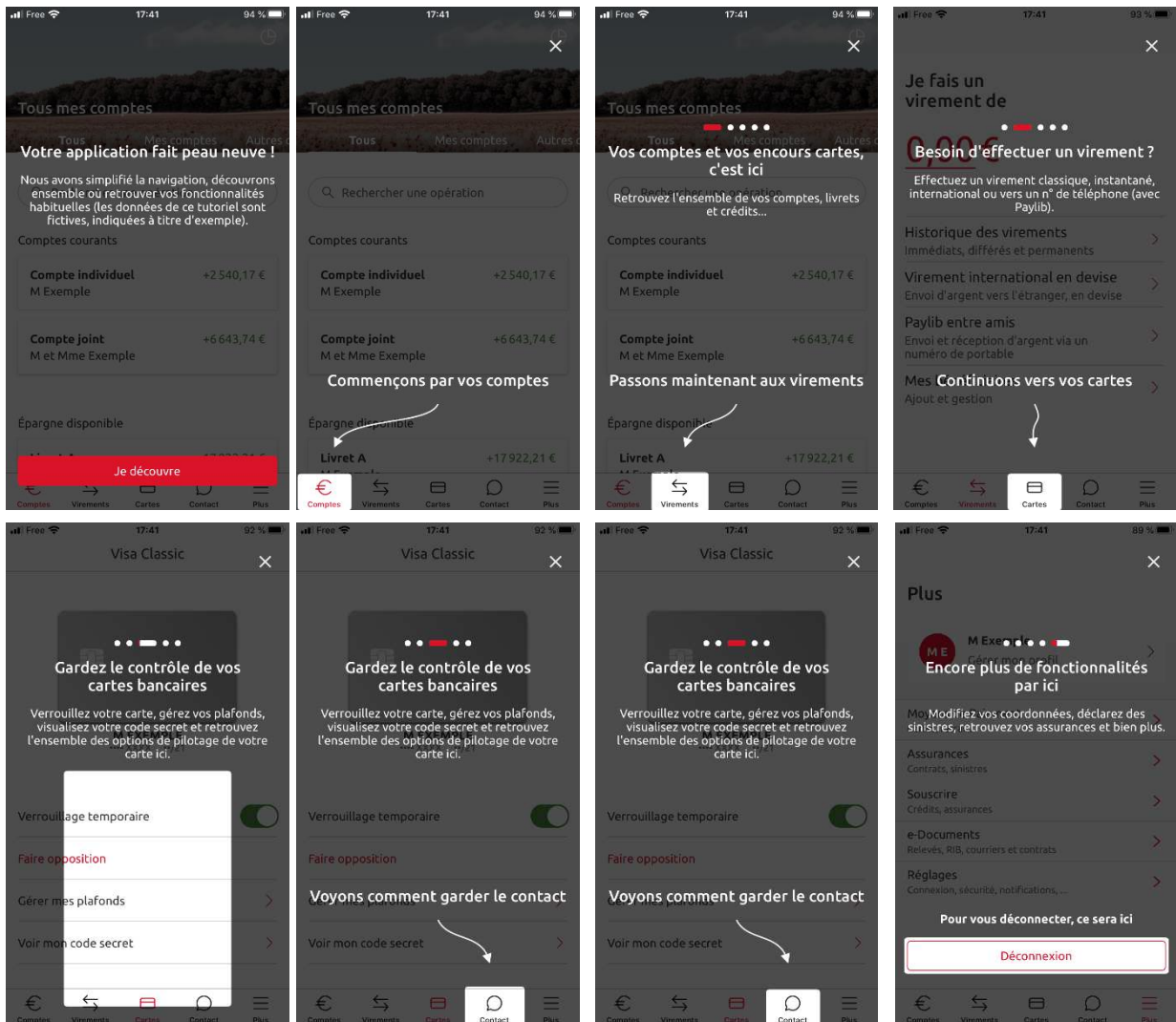


11.



12.





13.

Sources des figures

1. **Présentations de la gestualité au moment de la prise en main dans diverses applications** (de gauche à droite puis de haut en bas : Swop, Futurscore.com, Frichti, Venteprivée, Tinder, Beedez, CornerJob)
(Captures réalisées entre 2016 et 2022).
2. **Présentation d'un geste de glissé horizontal à effectuer dans Betclic**
(Captures réalisées le 05/06/2021).
3. **Présentation d'un geste de glissé vertical à effectuer dans l'application Train Sweat Eat**
(Captures réalisées le 26/05/2021).

4. **Présentation d'un geste de glissé vertical à effectuer dans Frichti**
(Capture réalisée le 04/05/2021).
5. **Présentation d'un geste de glissé vertical à effectuer dans TikTok**
(Capture réalisée le 3/04/2022).
6. **Présentation d'un geste d'appui à effectuer sur une publication dans Facebook**
(Capture réalisée le 3/04/2022).
7. **Présentation d'un geste de glissé vertical et horizontal à effectuer dans Grossesse +**
(Capture réalisée le 13/11/2022).
8. **Présentation d'un geste d'appui à effectuer dans une *story* d'Instagram**
(Capture réalisée le 13/11/2022).
9. **Présentation d'un geste d'appui à effectuer sur une publication dans Facebook**
(Capture réalisée le 13/11/2022).
10. **Présentation d'un geste de pincement sur le site Boulanger.com**
(Capture réalisée le 13/03/2019).
11. **Présentation d'une fonctionnalité dans Pinterest**
(Capture réalisée le 03/04/2022).
12. **Présentation de fonctionnalités dans Facebook**
(Capture réalisée le 18/09/2021).
13. **Procédure d'accompagnement de la prise en main dans l'application de la Caisse d'épargne**
(Captures réalisées le 03/10/2021).

Annexe 20 : Planche d'images – Captures d'écran de quelques gestes de glissé et d'appui



1.



2.



3.



4.



5.



6.

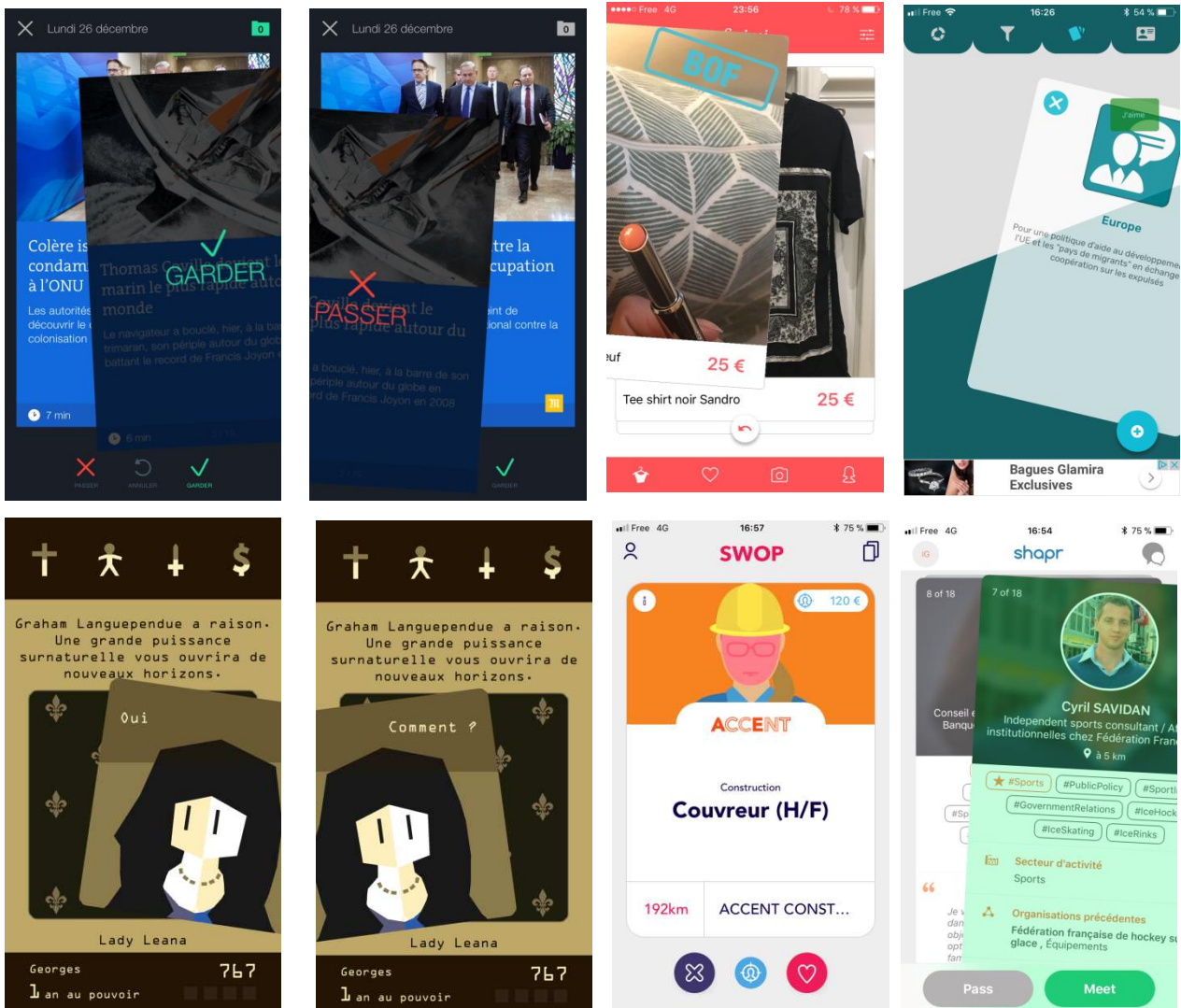
Sources des figures

1. **Gestes de glissé dans les *stories* d'Instagram pour passer d'une *story* à l'autre**
(Captures réalisées le 04/03/2019).
2. **Geste de glissé dans les *stories* d'Instagram pour répondre à une question posée dans un « sticker »**
(Captures réalisées au cours de l'année 2018).
3. **Geste de glissé pour passer à l'écran suivant dans Snapchat**
(Captures réalisées le 02/01/2017).
4. **Geste de glissé pour passer à l'écran suivant la Matinale du Monde**
(Captures réalisées le 10/03/2019).
5. **Geste d'appui pour déclarer apprécier une publication sur Instagram**
(Capture réalisée le 28/10/2018).
6. **Geste d'appui dans les *stories* d'Instagram pour répondre à une question dans un sticker**
(Capture réalisée le 3/04/2022).

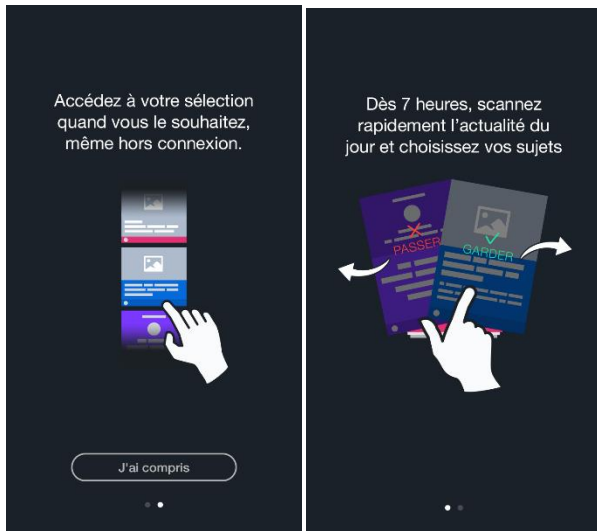
Annexe 21 : Planche d'images – Captures d'écrans et de discours d'applications qui se présentent comme des « Tinder de »



1.



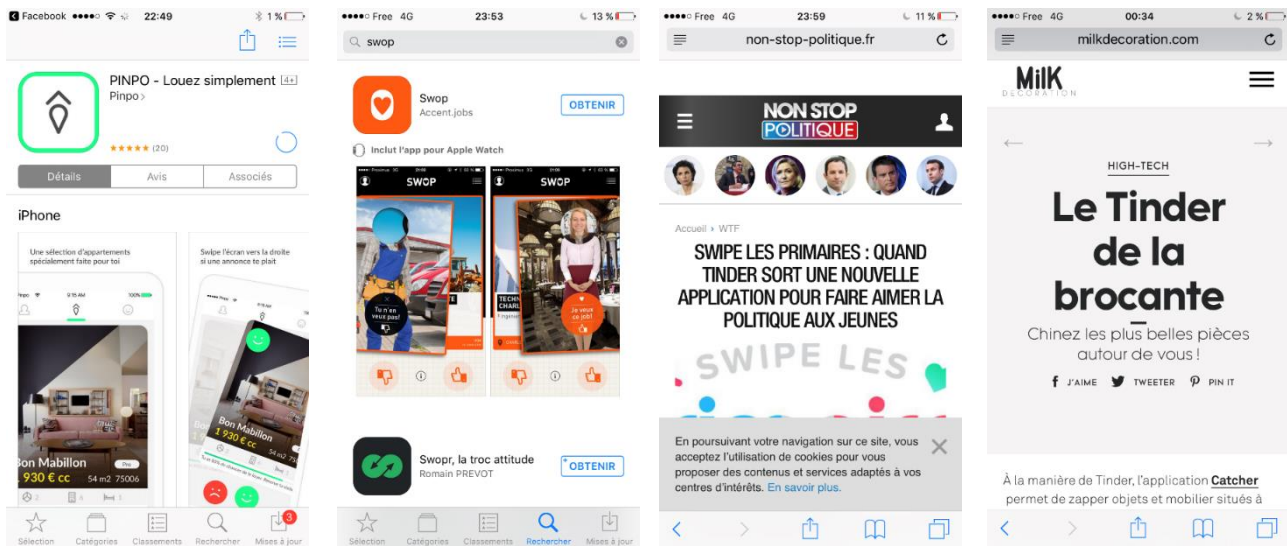
2.



3.



4.



5.

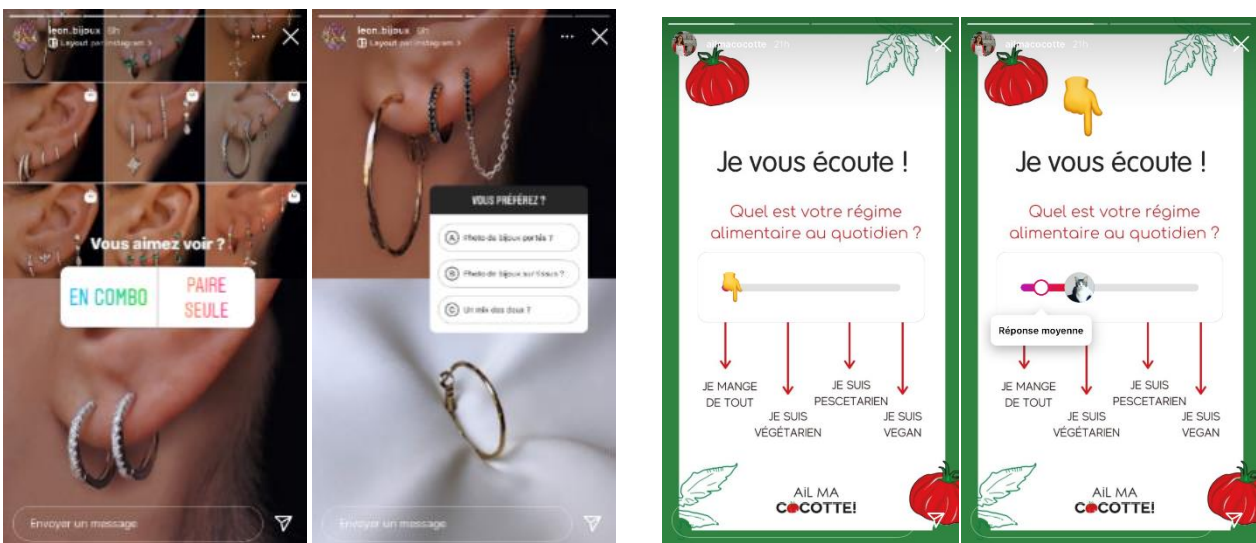
Sources des figures

- 1. Gestes de glissé dans Tinder présenté par l'application**
(Captures réalisées le 04/03/2022).
- 2. Applications qui reprennent le design de Tinder** (de gauche à droite et de haut en bas : La Matinale du Monde, Swile, Swipe les politiques, Reigns, Swop, Shapr)
(Captures réalisées entre 2017 et 2022).
- 3. Présentation d'instruction pour l'utilisation de La Matinale du Monde**
(Captures réalisées le 10/03/2019).
- 4. Publication sponsorisée pour l'application Saveur Bière sur Facebook**
(Capture réalisée le 10/08/2019).
- 5. Discours d'escorte d'application qui se présentent comme des « Tinder de »** (de gauche à droite : Pinpo, Swop, Swipe les primaires, Catcher)
(Captures réalisées au cours des années entre 2016 et 2017).

Annexe 22 : Planche d'images – Captures d'écran de quelques usages originaux des possibilités autour de la gestualité

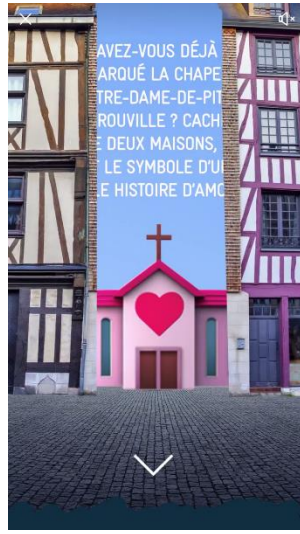


1.



2.

3.



4.



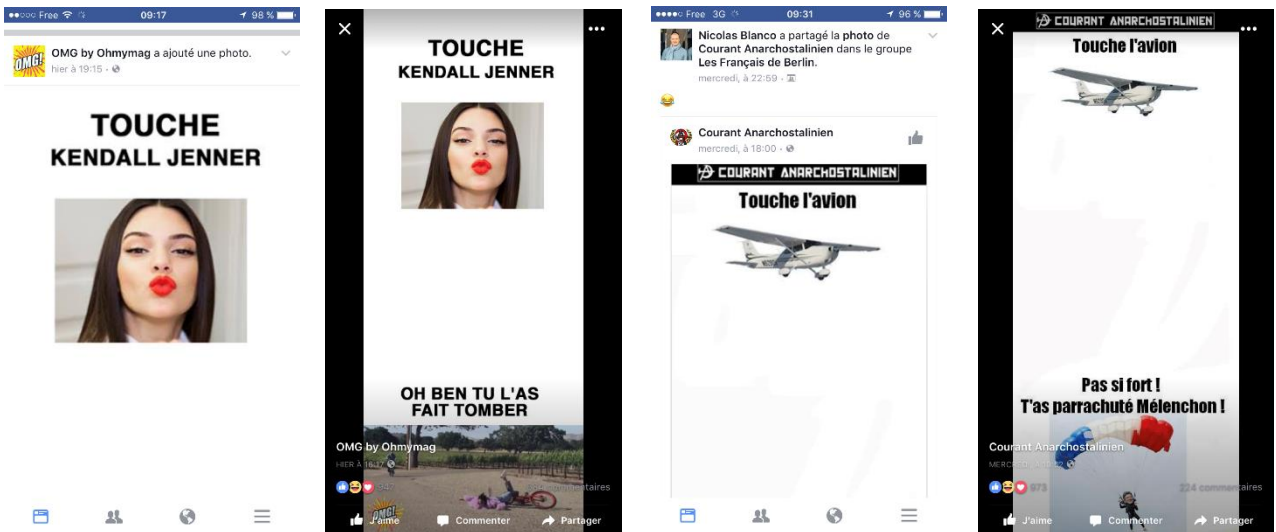
5.



6.



7.



8.

Sources des figures

1. **[Mangerverslefutur] Usage du « sticker » pour interroger les préférences en termes de communication sur Instagram**
(Captures d'écran réalisées le 18/06/2021).
2. **[Léon Bijoux] Usage du « sticker » pour interroger les préférences en termes marketing**
(Captures d'écran réalisées le 15/04/2021).
3. **[Ail Ma Cocotte] Usage du « sticker » pour connaître le profil alimentaire**
(Captures d'écran réalisées le 10/03/2019).
4. **[Hotels Mercure] Usage des gestes des stories d'Instagram pour raconter une histoire**
(Captures d'écran réalisée le 05/05/2018).
5. **[Renault] Usage du geste d'appuyer pour passer les stories d'Instagram pour rendre ludique une publication**
(Capture d'écran réalisée le 28/02/2020).
6. **[Comptes utilisateurs] Usage du geste d'appuyer pour passer les stories d'Instagram pour le rendre ludique**
(Captures d'écran réalisée le 08/04/2021).
7. **[Just Eat] Usage du geste d'appuyer sur une publication de Facebook pour la rendre ludique**
(Captures d'écran réalisée le 18/04/2018).
8. **[Comptes utilisateur] Usages du geste d'appuyer sur une publication de Facebook pour la rendre ludique**
(Capture d'écran réalisée le 19/05/2017)

Discours sociaux, imaginaires, créativités ordinaires, pratiques et entretiens

Ce troisième ensemble d'annexes est composé d'un corpus varié de productions discursives émises par le social, principalement de types iconographiques, ainsi que de discours que nous avons motivés par des entretiens utilisateurs. Il est ainsi constitué de planches d'images thématiques selon le sujet de ces productions, qu'elles soient tirées d'œuvres d'art ou de fictions, ou récoltées au fil de nos navigations durant toutes les années de la recherche. Les thèmes abordés par ces images sont les rapports entre la technique et le corps, les représentations et imaginaires de l'écran, les critiques sociales des dispositifs numériques et les recirculations et occurrences des gestualités.

Nous avons également mené cinq entretiens qualitatifs avec des utilisateurs « *lambda* » du mobile. Ces entretiens sont arrivés dans un second temps dans la recherche, afin d'éclairer certains aspects des analyses. Nous souhaitons nous confronter à la réalité sociale de ces imaginaires ainsi qu'aux pratiques.

Annexe 23 : Articles autour des imaginaires des écrans tactiles

L'écran, objet de fantasmes

« Les écrans transparents dans l'imaginaire des films de science-fiction », par François Gazeau, publié le 20/04/2013 (<https://christophegazeau.wordpress.com/2013/04/20/les-surfaces-tactiles-transparentes-dans-limaginaire-des-films-de-science-fiction> — Consulté le 12/12/2022).

« Minority Report - 15 years later », par Jonathan Gorczyca, publié le 20/07/2017 (<https://medium.com/helm-experience-design/minority-report-15-years-later-328b15a7845a> — Consulté le 06/01/2018).

« Minority Report made today's technology possible, says production designer Alex McDowell », par Marcus Fairs, publié le 6/11/2015. (<https://www.dezeen.com/2015/11/06/minority-report-sci-fi-movie-steven-spielberg-future-of-technology-predictions-possible-production-designer-alex-mcdowell/> — Consulté le 06/01/2018).

« How 'Minority Report' has distorted our vision of interface design », par Amar Too, publié le 26/02/2013 (<https://www.theverge.com/2013/2/26/4031124/why-product-designers-hate-minority-report> — Consulté le 06/01/2018).

« Nous voulons faire de l'interface du film Minority Report une réalité », par Adrien Tsagliotis, mis à jour le 03/10/2016 (<https://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/1185746-john-underkoffler-oblong-industries-interface-utilisateur/> — Consulté le 06/01/2018).

L'écran, objet de critiques

« Des repentis de la Silicon Valley en croisade contre la technodépendance qu'ils ont générée », par Klervi Drouglazet, publié le 07/02/2018 (<https://www.usine-digitale.fr/editorial/des-repentis-de-la-silicon-valley-en-croisade-contre-la-techno-dependance-qu-ils-ont-generee.N650024> — Consulté le 16/11/2018).

« Ces 5 “repentis de la Tech” qui déplorent l'économie de l'attention », Start Les Echos, publié le 30/07/2019 (<https://start.lesechos.fr/innovations-startups/tech-futur/ces-5-repentis-de-la-tech-qui-deplorent-leconomie-de-lattention-1175397> — Consulté le 1/10/2019).

« La grande naïveté des “repentis de la Tech” », par Benjamin Ferran, publié le 14/09/2020 (<https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/la-grande-naivete-des-repentis-de-la-tech-20200914> - Consulté le 15/12/2020)

« Faut-il craindre la technologie ? Les “repentis de la Tech” contre-attaquent », par Laure Beaudonnet, publié le 21/02/2018 (<https://www.20minutes.fr/culture/2224839-20180221-video-faut-craindre-technologie-repentis-tech-contre-attaquent> — Consulté le 16/11/2018).

« “Derrière nos écrans de fumée”, le documentaire qui va peut-être vous sevrer des réseaux sociaux », par Elodie Drouard, publié le 26/09/2020

(https://www.francetvinfo.fr/culture/series/netflix/derriere-nos-ecrans-de-fumee-le-documentaire-qui-va-peut-etre-vous-sevrer-des-reseaux-sociaux_4115743.html — Consulté le 15/12/2020)

« Voici ce qu'on a retenu du documentaire "Derrière nos écrans de fumée" sur Netflix », par Jennifer Padjemi, publié le 02/10/2020 (<https://numeriqueethique.fr/ressources/articles/voici-ce-quon-a-retenu-du-documentaire-derriere-nos-ecrans-de-fumee-sur> — Consulté le 15/12/2020).

« "Derrière nos écrans de fumée" : notre vie sous algorithme disséquée par le documentaire de Netflix », par Caroline Rousseau, non daté (<https://www.myjalis.fr/details-derriere+nos+ecrans+de+fumee+notre+vie+sous+algorithme+dissequee+par+le+documentaire+de+netflix-9217.html> — Consulté le 15/12/2020).

« "Derrière nos écrans de fumée": un réquisitoire contre "l'algorithmisation" de nos vies », par Damien Leloup, publié le 16/09/2020 (https://www.lemonde.fr/television-radio/article/2020/09/16/derriere-nos-ecrans-de-fumee-un-requisitoire-contre-l-algorithmisation-de-nos-vies_6052434_1655027.html — Consulté le 15/12/2020).

« La textonite ou tendinite du texto au pouce », par Dr Patrick Bacquaert, dernière révision le 26/08/2020 (<https://www.irbms.com/tendinite-texto/> — Consulté le 17/01/2023).

« Le smartphone déforme nos mains et nos bras », par cht, publié le 28/08/2018 (<https://www.lematin.ch/story/le-smartphone-deforme-nos-mains-et-nos-bras-297053107622> — Consulté le 02/01/2022).

« Quels sont les dangers méconnus du smartphone ? », par Dora Laty, publié le 14/01/2019 (<https://www.doctissimo.fr/sante/diaporamas/15-dangers-sante-smartphone/smartphone-danger-textonite> — Consulté le 02/01/2022).

« Comment les smartphones transforment nos mains », par Daphné Lepoiteux, publié le 27/08/2018 (<https://www.slate.fr/story/166265/sante-smartphone-mains-transformation-doigts-nerfs-tendinite> — Consulté le 17/01/2023).

« Dopamine... de rien : comment les écrans captent l'attention (de nos enfants) », par Mon enfant et les écrans, publié le 27/04/2020 (<https://www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr/dopamine-de-rien-comment-les-ecrans-captent-lattention-de-nos-enfants/> - — Consulté le 18/10/2022.);

« Les écrans, une drogue plus dommageable qu'on le pense », par Cynthia Burnet, publié le 23/11/2018 (<https://www.noovomoi.ca/vivre/sante/article.ecrans-drogue-plus-dommageable-qu-on-pense.1.8576440.html> — Consulté le 18/10/2022);

« Les conséquences d'un usage excessif des écrans ? », Le bon usage des écrans, non daté (<https://weeprep.org/addiction-aux-ecrans-comment-fonctionne-notre-cerveau/> — Consulté le 18/10/2022).

"Ligar en tiempo modernos", par Virginia Collera, publié le 6/11/2015 (https://elpais.com/elpais/2015/10/23/eps/1445602424_708600.html — Consulté le 17/05/2022).

L'écran, lieu d'émotions

Guidelines pour créer des émotions

Comment utiliser le sticker question pour son entreprise ? », Communication digitale, publié le 17/11/2021 (<https://dld-communication-digitale.com/comment-utiliser-le-sticker-question-pour-son-entreprise/> — Consulté le 02/01/2022).

« Les micro-interactions au service de l'expérience utilisateur », UX Republic, publié le 9/11/2020 (<https://www.ux-republic.com/les-micro-interactions-au-service-de-l'experience-utilisateur/> — Consulté le 13/10/2022).

« Sur Instagram, misez sur l'émotion », Meta, non daté, (<https://www.facebook.com/business/news/Sur-Instagram-soyez-cratifs-et-recherchez-la-perfection-33> — Consulté le 02/01/2022).

« Études de cas. Qu'il s'agisse de marques reconnues ou de boutiques familiales, les entreprises du monde entier obtiennent des résultats concrets avec Instagram », Instagram for business, non daté (<https://business.instagram.com/success> — Consulté le 02/01/2022).

« Découvrez les nouveautés d'Instagram. Commencez par trouver l'inspiration grâce aux annonces, aux conseils et aux Success Stories sur notre blog », Instagram for business, non daté (<https://business.instagram.com/blog/new-features-instagram-reels-easier-than-ever/> — Consulté le 02/01/2022).

Discours autour d'applications

« Tinder on-line : balayer les rencards depuis un navigateur Web », par Mickaël Bazoge, publié le 28/03/2017 (<https://www.macg.co/ailleurs/2017/03/tinder-online-balayer-les-rencards-depuis-un-navigateur-web-97914> — Consulté le 16/11/2022).

« Comment optimiser son profil Tinder en 5 minutes », dragueur de Paris, non daté (<https://www.drageurdeparis.com/profil-tinder/> — Consulté le 16/11/2022).

« États-Unis : Il contacte toutes les Claudia du Missouri pour retrouver son coup de cœur Tinder » par Naomi Mackako, publié le 24/01/18 (<https://www.20minutes.fr/insolite/2208123-20180124-etats-unis-contacte-toutes-claudia-missouri-retrouver-coup-ur-tinder> — Consulté le 16/11/2022).

« Top 5 des applications à posséder absolument sur son smartphone », par Florent Lanne, publié le 2/07/2022 (<https://www.clubic.com/application-mobile/actualite-428469-top-5-des-applications-a-posseder-absolument-sur-son-smartphone.html> — Consulté le 1/11/2022).

« Trop, c'est trop : le doomscrolling, cette pratique répandue nuisible à la santé mentale et physique », par Kesso Dialo, publié le 1/10/2022 (<https://leclaireur.fnac.com/article/135390-trop-cest-trop-le-doomscrolling-cette-pratique-repandue-nuisible-a-la-sante-mentale-et-physique/#:~:text=Il%20s'agit%20du%20%C2%AB%20doomscrolling,elles%20soient%20tristes%20ou%20anxiog%C3%A8nes> — Consulté le 18/11/2022).

« 9 applications gamifiées pour l'éducation et la formation », par Clément, publié le 17/02/2014 (<https://www.elgamificator.com/9-applications-gamifiees-pour-leducation-et-la-formation> — Consulté le 1/11/2022).

« 4 applis pour retrouver une vie saine... en mode jeu » Family Hub, publié le 12/03/2022, <https://family-hub.fr/4-applis-pour-retrouver-une-vie-saine-et-equilibree-en-mode-jeu/> —
Consulté le 1/11/2022).

Annexe 24 : Planche d'images – La main et les doigts représentés comme prothèses technologiques



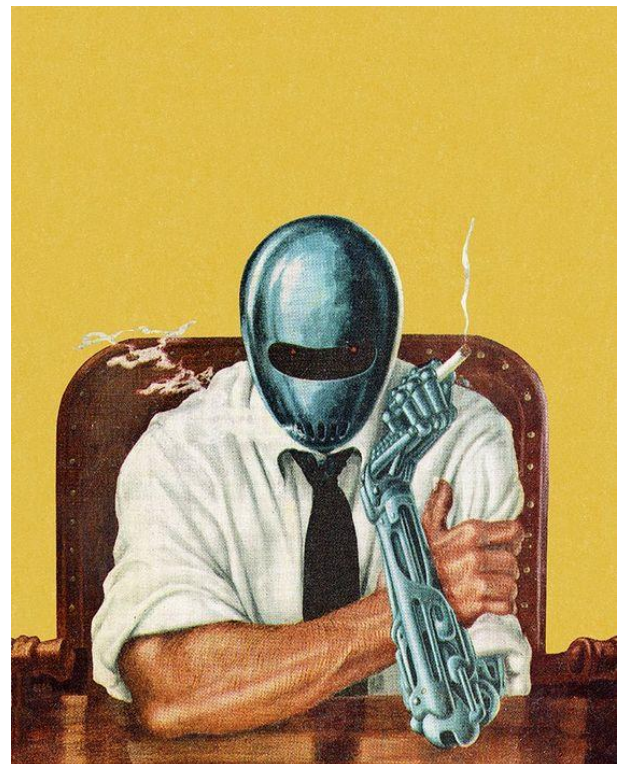
1.



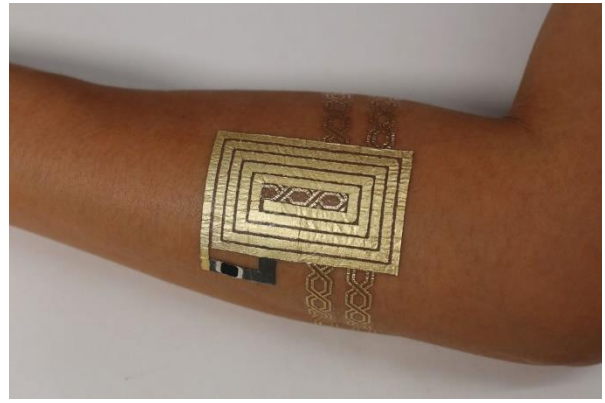
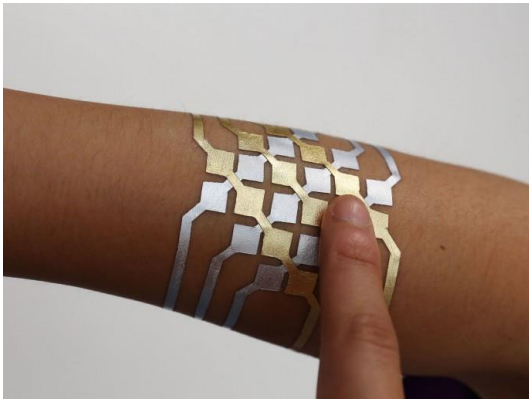
2.



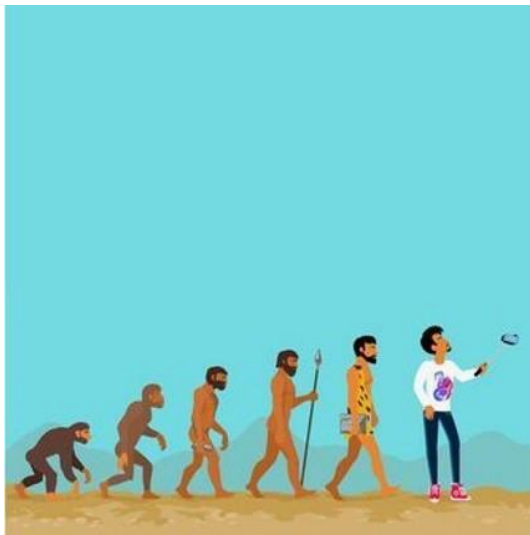
3.



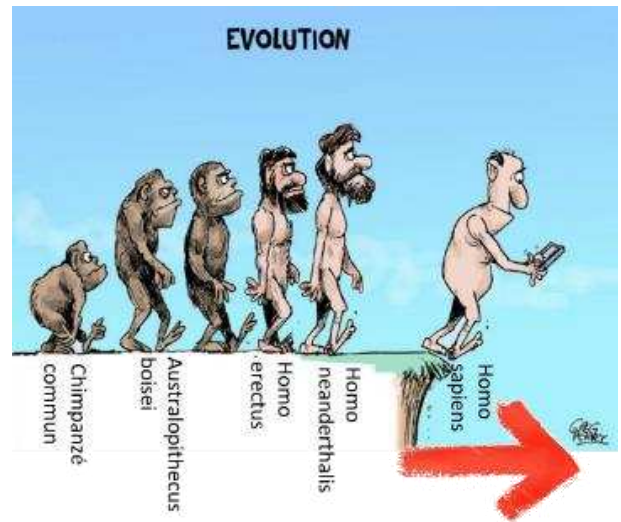
4.



5.



6.



7.

8.



9.



Sources des figures

1. **Le bras comme prothèse technologique**
(<https://www.profession-spectacle.com/leurre-et-malheur-du-transhumanisme-dolivier-rey-la-grandeur-de-lhomme-precaire-face-a-la-regression-technologique/> — Consulté le 10/11/2023).
2. **La main comme prothèse technologique**
(<https://philology.sfedu.ru/?p=7851> — Consulté le 10/11/2023).
3. **« Cyber hand » Image vectorielle**
(<https://www.freepik.com/vectors/cyber-hand> — Consulté le 10/11/2023).
4. **« Moitié homme de l'espace, moitié humain »**
(<https://www.wired.com/2014/12/armageddon-is-not-the-ai-problem/> — Consulté le 10/11/2023).
5. **Le tatouage du MIT Lab**
(<https://www.lesnumeriques.com/objet-connecte/mit-microsoft-travaillent-sur-duoskin-tatouage-connecte-n54885.html> — Consulté le 23/07/2018).
6. **Illustration de l'évolution de l'espèce humaine**
(<https://www.doctissimo.fr/sante/diaporamas/evolution-de-l-homme/evolution-de-la-main> — Consulté le 13/12/2023).
7. **Illustration de l'évolution de l'espèce humaine**
(<https://la-bas.org/la-bas-magazine/entretiens/et-si-l-histoire-de-l-humanite-n-etait-pas-celle-que-vous-croyiez> — Consulté le 14/01/2023).
8. **Illustration de l'évolution de l'espèce humaine**
(<https://www.lemonde.fr/blog/binaire/2019/04/22/levolution-en-informatique/> — Consulté le 14/01/2023).
9. **Le robot, prolongement de l'humain**
(<https://www.dlm-management.ch/progres-technique-grace-a-robotisation-place-de-lhumain/> — Consulté le 13/01/2023).

Annexe 25 : Planche d'images – Des représentations fantasmatiques de la main associées au numérique



1.



2.



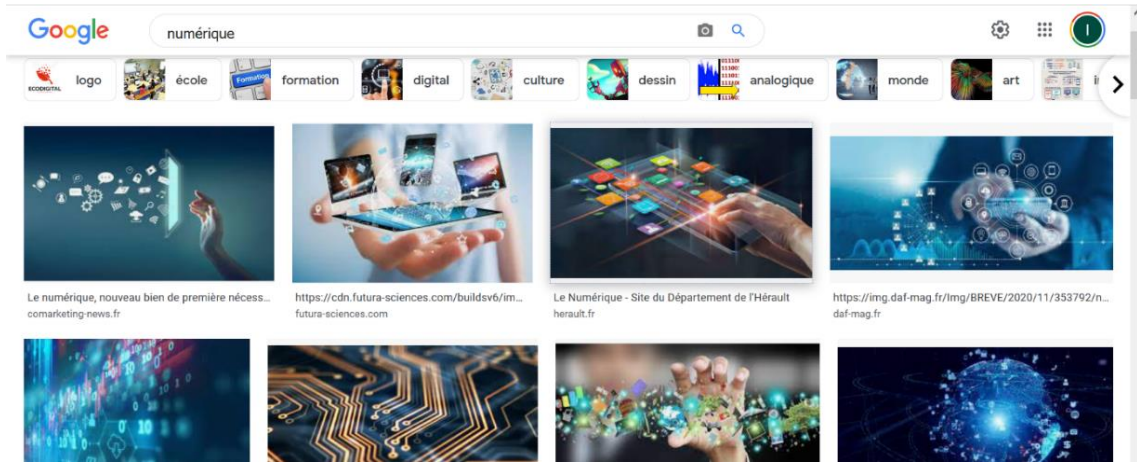
3.



4.



5.



6.



7.

Sources des figures

1. **Un super pouvoir associé au doigt**
(<https://www.behance.net/gallery/48769119/Le-Monde-Newspaper-Illustration-4> — Consulté le 13/01/2023)
2. **Un super pouvoir associé au doigt**
(<https://www.lagazettedescommunes.com/808342/optimisation-des-bases-fiscales-vers-une-generalisation-de-la-passerelle-numerique-dechanges-en-2023/> — Consulté le 13/01/2023)
3. **Un super pouvoir associé au doigt**
(<https://comarketing-news.fr/le-numerique-nouveau-bien-de-premiere-necessite/> — Consulté le 13/01/2023)
4. **Un super pouvoir associé au doigt**
(<https://www.euractiv.fr/section/economie/news/la-france-comptera-bientot-un-observatoire-de-la-souverainete-numerique/> — Consulté le 13/01/2023)
5. **Un super pouvoir associé au doigt**
(<https://www.letudiant.fr/metiers/le-secteur-du-numerique-un-veritable-vivier-d-emplois.html> — Consulté le 13/01/2023)
6. **Représentations associées au mot clé « numérique » par Google Image**
(02/01/2022)
7. **Recherche "numérique" sur Crayon, plateforme d'Intelligence Artificielle**
(02/01/2023)

Annexe 26 : Planche d'images – L'écran en science-fiction

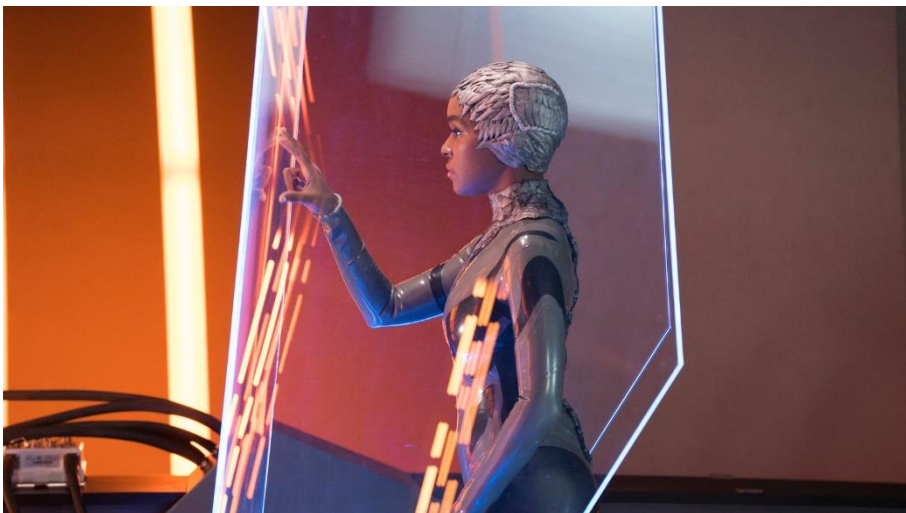
1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



Sources des figures

1. « **Minority Report** »
(<https://usbeketrica.com/fr/article/faut-il-re-voir-minority-report> — Consulté le 13/10/2018).
2. « **Minority Report** »
(<https://christophegazeau.wordpress.com/2013/04/20/les-surfaces-tactiles-transparentes-dans-limaginaire-des-films-de-science-fiction/> — Consulté le 22/10/2018).
3. « **Philip K Dick’s Electric Dreams** »
(<https://www.vulture.com/2018/01/philip-k-dicks-electric-dreams-review.html> — Consulté le 13/01/2023).
4. « **Philip K Dick’s Electric Dreams** »
(<http://cinemachoc.canalblog.com/archives/2016/09/03/33749171.html> — Consulté le 11/11/2020).
5. « **Nosedive** » (**Black Mirror S03E01**)
(https://www.sciencesetavenir.fr/decouvrir/tele-cinema/nosedive-une-societe-regulee-par-des-notes-dans-la-serie-black-mirror_110733 — Consulté le 13/01/2023).
6. « **Avatar** »
(<https://christophegazeau.wordpress.com/2013/04/20/les-surfaces-tactiles-transparentes-dans-limaginaire-des-films-de-science-fiction> — Consulté le 22/10/2018).
7. « **Iron Man** »
(<https://christophegazeau.wordpress.com/2013/04/20/les-surfaces-tactiles-transparentes-dans-limaginaire-des-films-de-science-fiction/> — Consulté le 22/10/2018).
8. « **Iron Man** »
(<https://christophegazeau.wordpress.com/2013/04/20/les-surfaces-tactiles-transparentes-dans-limaginaire-des-films-de-science-fiction> — Consulté le 22/10/2018).

Annexe 27 : Planche d'images – Futur User Interface

1.



2.



3.



4.



shutterstock.com • 693846157

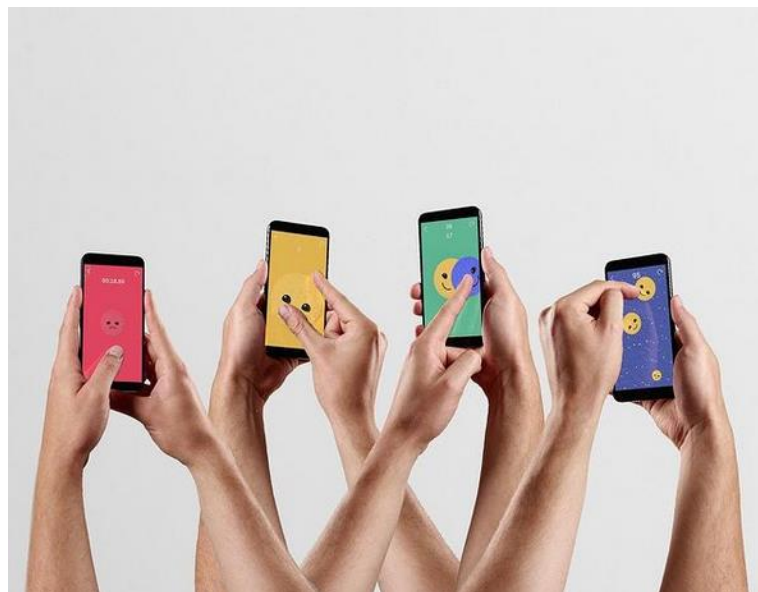
Sources des figures

1. « How UI Will Be In The Future - Showcase Of Fantasy User Interfaces »
(<https://www.designyourway.net/blog/how-ui-will-be-in-the-future-showcase-of-fantasy-user-interfaces/> — Consulté le 13/01/2023).
2. « FUI HUD Screens »
(<https://www.behance.net/gallery/92170213/FUI-HUD-Screens> - Consulté le 13/01/2023).
3. « UI ideas »
(<http://donnajennett.blogspot.com/2011/09/ui-ideas.html>- — Consulté le 13/01/2023).
4. « Futuristic interface technology design »
(<https://www.shutterstock.com/fr/image-vector/futuristic-virtual-graphic-interface-hud-elements-249844582> — Consulté le 13/01/2023).

Annexe 28 : Planche d'images – Art et écrans



1.



2.

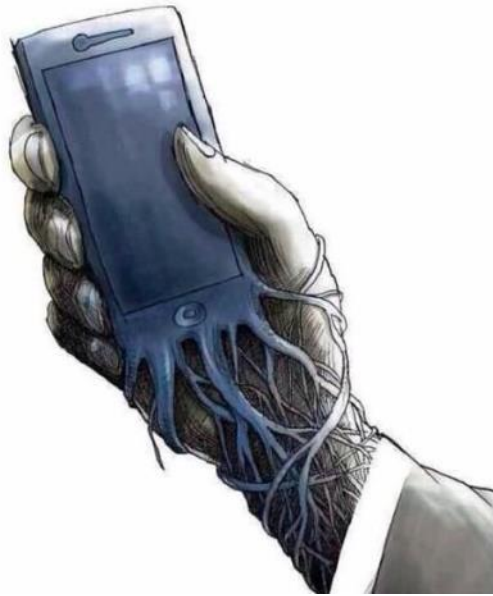


3.



4.





5.



6.

Sources des figures

1. « What shall we do next », 2006, Julien Prévieux,
(<https://vimeo.com/111013619> — Consulté le 09/09/2021).
2. « A series of 4 games using 4 different gestures », Arthur Moscatelli,
ECAL Bachelor Media and Interaction, Design diploma presented during numerk
games, Yverdon, Suisse, 2017
(<https://www.instagram.com/p/BYIdD5fD0L4/> — Consulté le 09/09/2021).
3. « Le doigt caresse l'écran », diploma project at EnsAD (Paris), 2019,
Camille Boonen
(<http://camilleboonen.com/diplome> — Consulté le 09/03/2021).
4. « Mobile Lovers », 2014, Banksy
(<https://ateliercst.hypotheses.org/1779> — Consulté le 20/09/2021).
5. « Mobile Addiction », 2014, Banksy
(<https://www.gizmodo.com.au/2014/09/a-vivid-reminder-from-banksy-that-technology-can-enslave-us-all/> — Consulté le 09/09/2021)
6. « The Player – Touching Reality », 2015, Thomas Hirschhorn
(<https://www.paris-art.com/the-player-touching-reality/> — Consulté le 09/09/2021).

Annexe 29 : Planche d'images – Dessins satiriques sur le smartphone sur le thème de l'addiction



2.

1.



3.



4.



5.



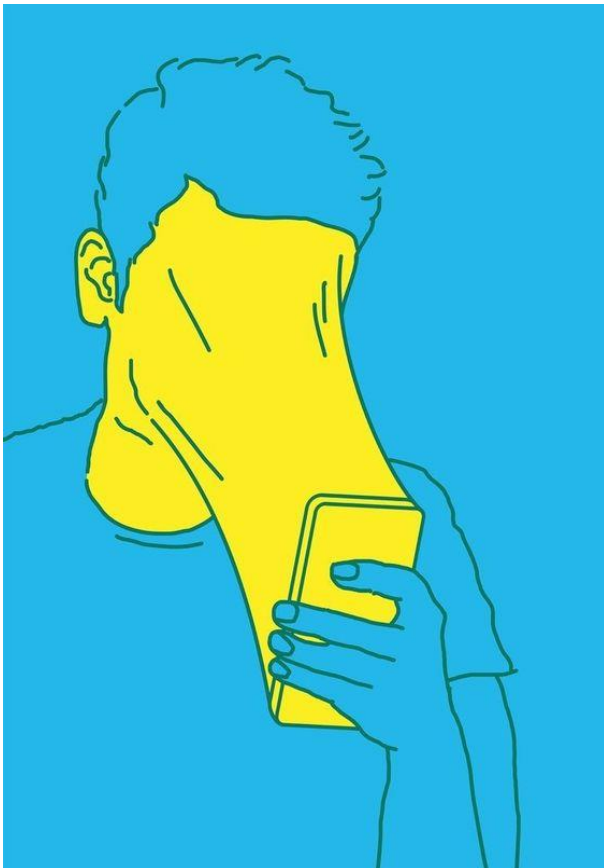
6.



7.



8.



10.

9.

Sources des figures

1. **« Illustration de personne addict aux médias sociaux »**
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289351222199/> — Consulté le 23/10/2022).
2. **Illustration de John Hollcroft**
(<https://creapills.com/john-holcroft-illustrations-critiques-20190607> — Consulté le 03/10/2022).
3. **Illustration de Pawel Kuczynski**
(https://hitek.fr/42/illustrations-monde-moderne-societe_7536 — Consulté le 23/10/2022).
4. **Illustration tirée du Tumblr comominimo**
(<https://comominimo.tumblr.com/post/187782449099-> — Consulté le 23/10/2022).
5. **Illustration importée par FBC**
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289353759183/> — Consulté le 23/10/2022).
6. **« Boîtes fabriquées par l'homme »**
(https://www.boredpanda.com/illustrations-problems-afflicting-the-world-daniel-garcia-part-2/?media_id=2327668&utm_source=pinterest&utm_medium=social&utm_campaign=organic — Consulté le 03/10/2022).
7. **Illustration de Pawel Kuczynski**
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289351204145/> — Consulté le 03/10/2022).
8. **Illustration importée par Derya**
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289353759173> — Consulté le 03/10/2022).
9. **Illustration importée par Galerie Gemma**
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289353759164> — Consulté le 03/10/2022).
10. **Illustration de Miko-Studio**
(<https://miko-studio.tumblr.com/image/182478636775> — Consulté le 03/10/2022).

Annexe 30 : Planche d'images – Dessins satiriques sur le smartphone sur le thème de l'émotion



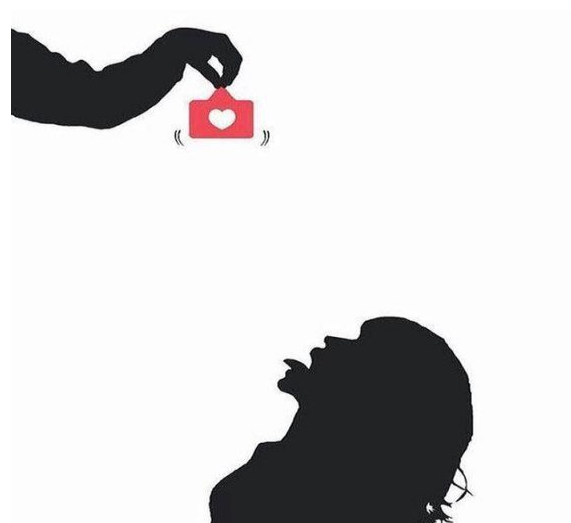
1.



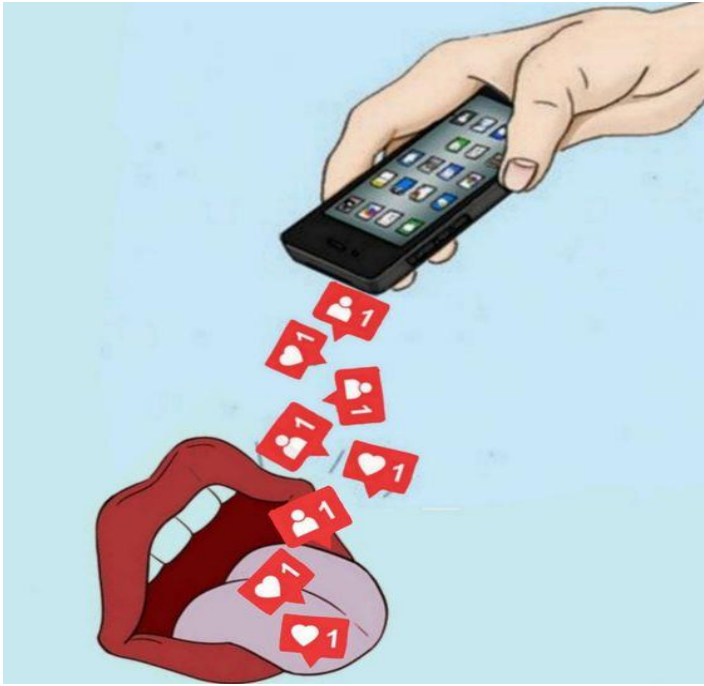
2.



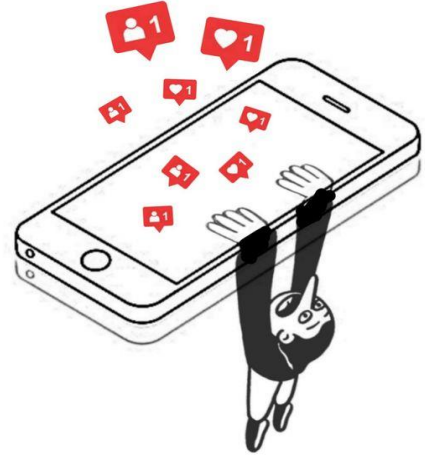
3.



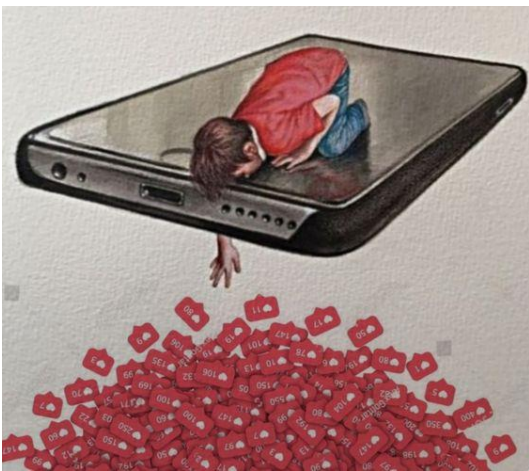
4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.

12.



13.

Sources des figures

1. « **Illustration de personnage souffrant de l'influence des médias sociaux** »
(https://www.freepik.com/free-vector/flat-design-character-suffering-from-social-media-influence_5380817.htm — Consulté le 13/01/2023).
2. « **Illustration du concept de la mort de l'amitié par les médias sociaux** »
(https://dribbble.com/shots/7161606-Social-Media-Killing-Friendship-concept-vector-Illustration?utm_source=pinterest&utm_campaign=pinterest_shot&utm_content=Social+Media+Killing+Friendship+concept+vector+Illustration.&utm_medium=Social_Share — Consulté le 13/01/2023).
3. **Illustration importée par Bedri AteşSuneren**
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289353759179/> — Consulté le 13/01/2023).
4. **Illustration importée par Ayşe Muhammed**
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289351748225/> — Consulté le 13/01/2023).
5. **Illustration importée par Importée par Bedri AteşSuneren**
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289351748224/> 3 — Consulté le 13/01/2023).
6. **Illustration importée par Bedri AteşSuneren**
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289351748226/> — Consulté le 13/01/2023).
7. **Illustration tirée du site « Blankposter »**
(http://blankposter.com/portfolio_category/give/ — Consulté le 13/01/2023).
8. **Illustration importée par Importée par Bedri AteşSuneren**
(<https://www.pinterest.fr/pin/50651428935523572/> — Consulté le 13/01/2023).
9. **Illustration de Steffen Kraft**
(<https://creapills.com/steffen-kraft-illustrations-lecon-morales-20190907> — Consulté le 13/01/2023).
10. **Illustration de Steffen Kraft**
(<https://genial.guru/creacion-arte/un-artista-aleman-ilustra-las-amargas-verdades-sobre-el-mundo-moderno-y-su-trabajo-es-algo-que-nos-pone-a-pensar-1037810/> — Consulté le 13/01/2023).
11. « **L'amitié** »
(<https://artist.com/ronny-matima/friendship/?artid=7986> — Consulté le 13/01/2023).
12. **Illustration tirée de l'article « 20 illustrations qui montrent les malaises de nos temps » sur le site demotivateur.fr**
(<https://www.demotivateur.fr/article-buzz/ces-20-illustrations-sont-des-satires-subtiles-de-notre-temps-et-de-nos-societes--4373> — Consulté le 13/01/2023).
13. « **Petit déjeuner social média** »
(<https://dribbble.com/shots/15004160-Social-Media-Breakfast> — Consulté le 13/01/2023).

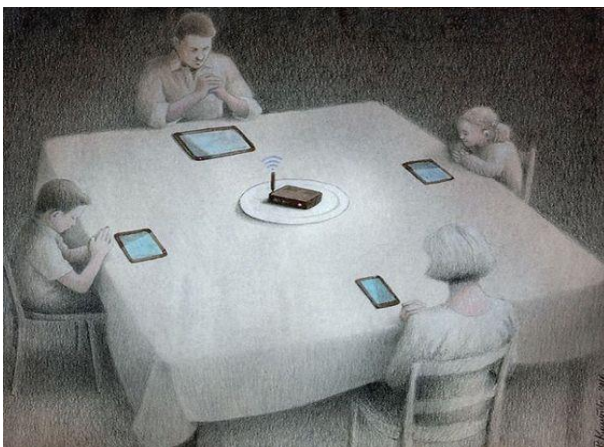
Annexe 31 : Planche d'images – Dessins satiriques sur le smartphone sur le thème des relations sociales



1.



2.



3.



4.



5.



6.

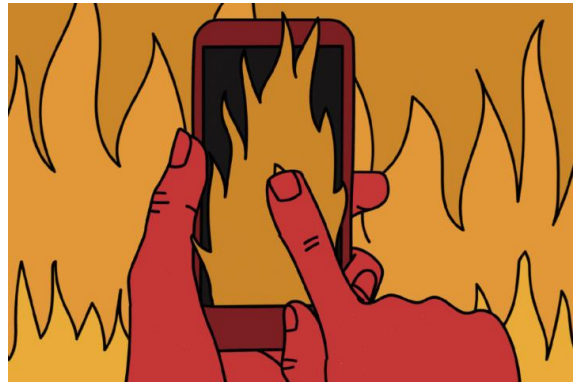
Sources des figures

1. « Se lier dans les temps modernes »
(https://elpais.com/elpais/2015/10/23/eps/1445602424_708600.html — Consulté le 23/10/2022).
2. Illustration importée par Diane Brouillette
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289353697760/> — Consulté le 23/10/2022).
3. Illustration de Pawel Kuczynski
(https://hitek.fr/42/pawel-kuczynski-critique-societe-smartphone_5729- — Consulté le 10/09/2021).
4. Illustration importée par Bala Ediz Özgel
(<https://www.pinterest.fr/pin/506514289353697767/0> — Consulté le 10/09/2021).
5. Illustration de Daniel Garcia
(<https://creapills.com/daniel-garcia-illustrations-problemes-societe-20191001> — Consulté le 13/01/2023).
6. Illustration tirée du blog « The Mind Journal »
(<https://themindsjournal.com/readersblog/caption-this-13-december-2019/> — Consulté le 13/01/2023).

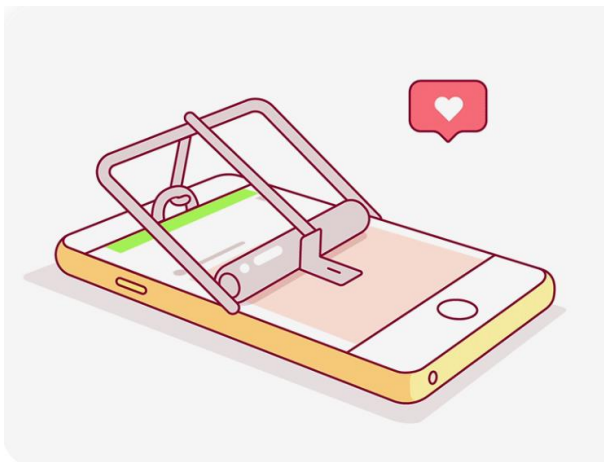
Annexe 32 : Planche d'images – Dessins satiriques sur le smartphone sur le thème des gestes



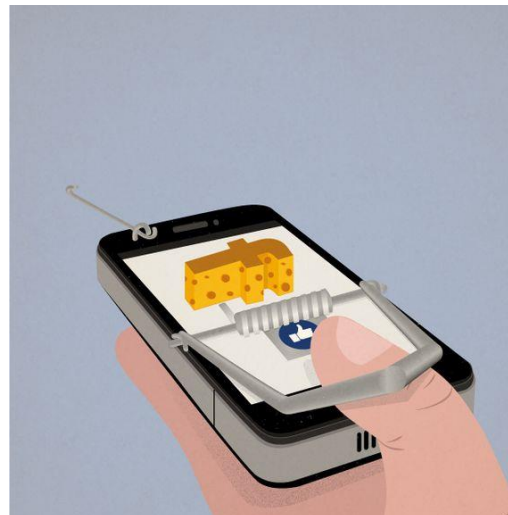
1.



2.



3.



4.



5.



6.

Sources des figures

1. « The Year in Illustration 2020 - The New York Times»
(https://www.nytimes.com/interactive/2021/01/14/multimedia/year-in-illustration.html?&mkt_tok=eyJpIjoiWXpaaU5XWXdNR0poTVRsaCIsInQiOiJYSkQajlrU3lQc0FhaUNaOHdHK2g0NlpzdTV4Y2VjTUw5b1Y4YnpCL1JwOW1ZdG5uc1J6dVdRaWtTa2cyMzlkYTFGMWNQQjdrRktTUDN4Y0VzeEdUZHJFNVRuNUM0YVFvRXhjVVFhRSStXZ0hNOXQyTEFNUGtmdk1sWkdKSGpmQXcifQ%3D%3D — Consulté le 19/04/2021).
2. « What Is “Doomscrolling”—And How to Stop the Cycle»
(<https://www.rd.com/article/doomscrolling/> — Consulté le 13/10/2021).
3. « Social Media »
(<https://www.behance.net/gallery/69931063/Social-Media> — Consulté le 19/04/2022).
4. « It's a trap », Illustration de Cinzia Piazzi
(<http://cinziapiazza.it/jaw-portfolio/its-a-trap/> — Consulté le 19/04/2022).
5. Illustration sans titre de l'article « 4 negative effects of social media on mental health and relationships »
(<https://www.notsalmon.com/2011/05/04/be-the-friend-you-want-to-see-in-the-world/> — Consulté le 19/04/2022).
6. « Une personne addict aux réseaux sociaux », Image vectorielle libre de droits
(https://www.freepik.com/free-vector/person-addicted-social-media_6647243.htm — Consulté le 13/01/2023).

Annexe 33 : Planche d'images – Mèmes sur le thème du *swipe* de Tinder, du *scroll* infini et du *stalking*



1.



2.

3.



4.



5.



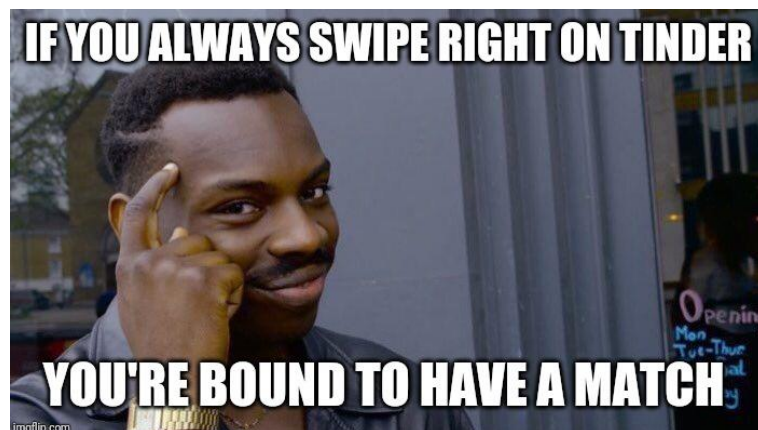
Swiping through Tinder🔥 like...



6.



7.



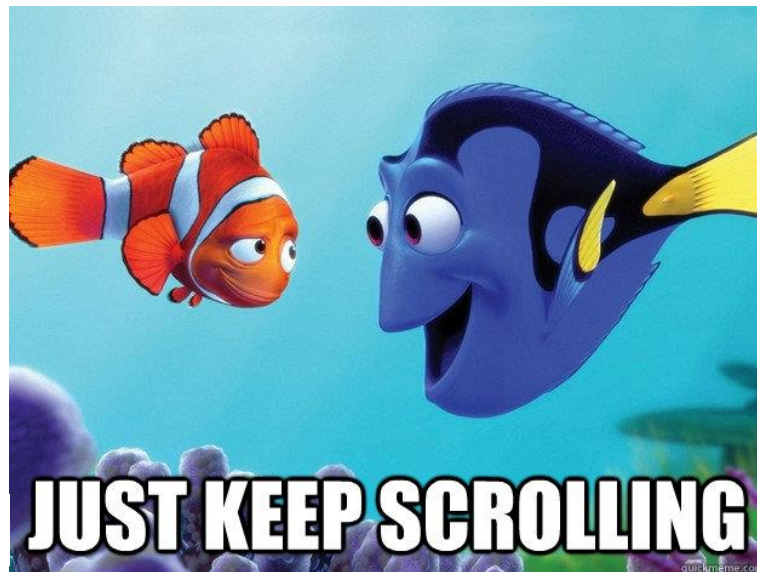
8.

9.

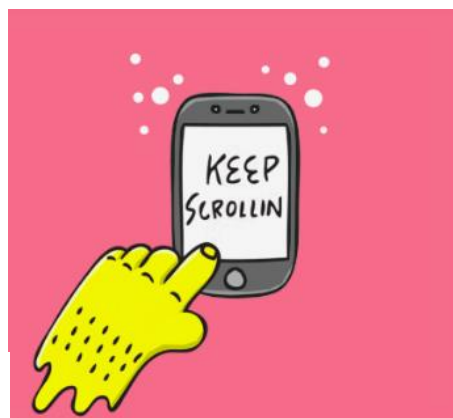


«

10.



11.



12.



13.



14.



15.



16.



17.



18.



Sources des figures

1. Capture d'écran d'un gif sur le *swipe*
(Réalisée le 01/12/2017).
2. « Opra tu obtiens un *swipe* »
(<https://imgflip.com/i/2tilnr> — Consulté le 10/07/2022);
3. « Lorsque tu *swipes* accidentellement à gauche sur Tinder »
(https://hitek.fr/42/illustrations-monde-moderne-societe_7536 — Consulté le 10/07/2022).
4. « Ce moment où tu *swipes* accidentellement à gauche sur une poulette sexy »
(<https://makeameme.org/meme/that-moment-when-eks3hf> — Consulté le 10/07/2022).
5. « Si tu pouvais juste passer et *swiper* à droite »
(<https://makeameme.org/meme/yeah-if-you-8f6d9bc186> — Consulté le 10/07/2022).
6. « Tu ne peux pas être rejeté sur Tinder si tu *swipes* à droite tout le monde »
(<https://imgflip.com/i/3615v0> — Consulté le 10/07/2022).
7. « *Swiper* sur Tinder »
(<https://www.facebook.com/109118567480771/posts/tinder-tinder-swipeleft-kitty-catmemes/337661431293149/> — Consulté le 10/07/2022).
8. « Je ne peux pas croire que j'ai *swipé* à droite »
(<https://imgflip.com/i/1lhedx> — Consulté le 10/07/2022).
9. « Continue de *scroller*, j'ai envie de monter »
(<https://9gag.com/gag/aE2nj5n> — Consulté le 10/07/2022).
10. « Juste continue de *scroller* »
(<http://www.quickmeme.com/meme/3s951a> — Consulté le 10/07/2022).
11. Gif sur le *scroll* tiré de Gify
(<https://giphy.com/explore/keep-scrolling> — Consulté le 10/07/2022).

12. « **J’essaie d’accéder au haut de ma page sur Facebook mais le scroll infini entre en action et me montre plus de posts** »
(<http://www.quickmeme.com/p/3vmltv> — Consulté le 10/07/2022).
13. « **Si Dieu avait souhaité un *scroll infini* il n’aurait pas numéroté les 10 commandements** »
(<http://www.quickmeme.com/p/5fjdf> — Consulté le 10/07/2022).
14. « **Du scroll infini, du *scroll infini* partout** »
(<https://imgflip.com/i/2jkjccu> — Consulté le 13/01/2023).
15. « **Je ne suis pas un traqueur, je suis juste très intéressé par toi** »
(<https://developers.onelogin.com/blog/post-provisioning-processing-users-ad> — Consulté le 10/07/2022).
16. « **Traquer les gens et adorer cela** »
(<https://developers.onelogin.com/blog/post-provisioning-processing-users-ad> — Consulté le 10/07/2022).
17. « **Tu appelles cela traquer, j’appelle cela faire recherches** »
(<https://dramaswithasideofkimchi.com/2020/09/03/throwback-thursday-top-5-favorite-stalkers-sept-2014/> — Consulté le 10/07/2022).
18. « **Ce n’est pas traquer, c’est toujours regarder** »
(<https://memegenerator.net/instance/81461230/dwight-the-office-its-not-stalking-its-watching-forever> — Consulté le 10/07/2022).

Annexe 34 : Planche d'images – Captures d'écran de circulations de certains « petits gestes » dans les discours des marques et des utilisateurs

1.



The image shows a Domino's advertisement. The top left part features a red background with the text 'MEGADAYS' in blue and white, and '5€' in large white letters. Below it, it says 'LA MEDIUM (SEUL PLAN DE VINCENTOURNABLE) À EMPORTER'. To the right, there's a photo of a pizza and a cup of coffee. The bottom part of the ad has a black background with a cartoon character holding a pizza. It says '1 LIKE = OFFERT!' and 'le Facebook officielle de votre Domino's et rendre votre smartphone pour profiter de votre Cheesy Bread offert* !'. There is also a small circular logo that says '10% PROMO 5€'.

2.

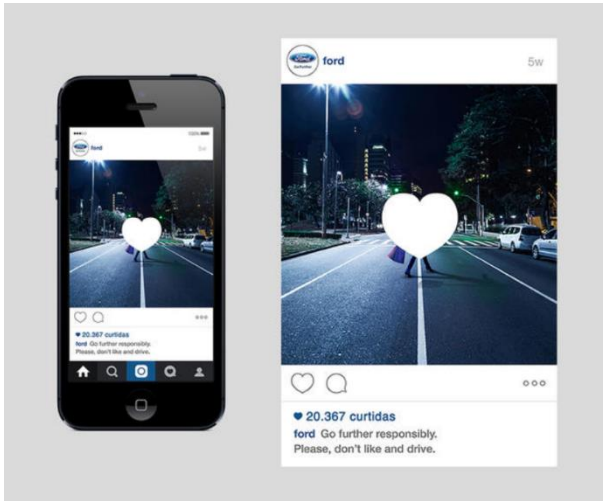


The image shows an advertisement for Vincent Niclo. It features a photo of Vincent Niclo smiling and holding a microphone. The background is red. The text 'LIKE & DISLIKE' is written in large white letters, with 'FEAT VINCENT NICLO' below it. There is also a thumbs-up icon.

3.



The image shows an advertisement for 'eau précieuse'. It features a photo of a woman smiling and giving a thumbs-up. The text 'like toi*' is written in pink, with '#SansFiltre' below it. There are also images of several bottles of 'eau précieuse' products. The bottom of the ad has a pink background with the text 'eau précieuse' and 'DISPONIBLE EN PHARMACIE ET PARAPHARMACIE www.eauprecieuse.com'. There is also a small text '*Aime-toi'.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



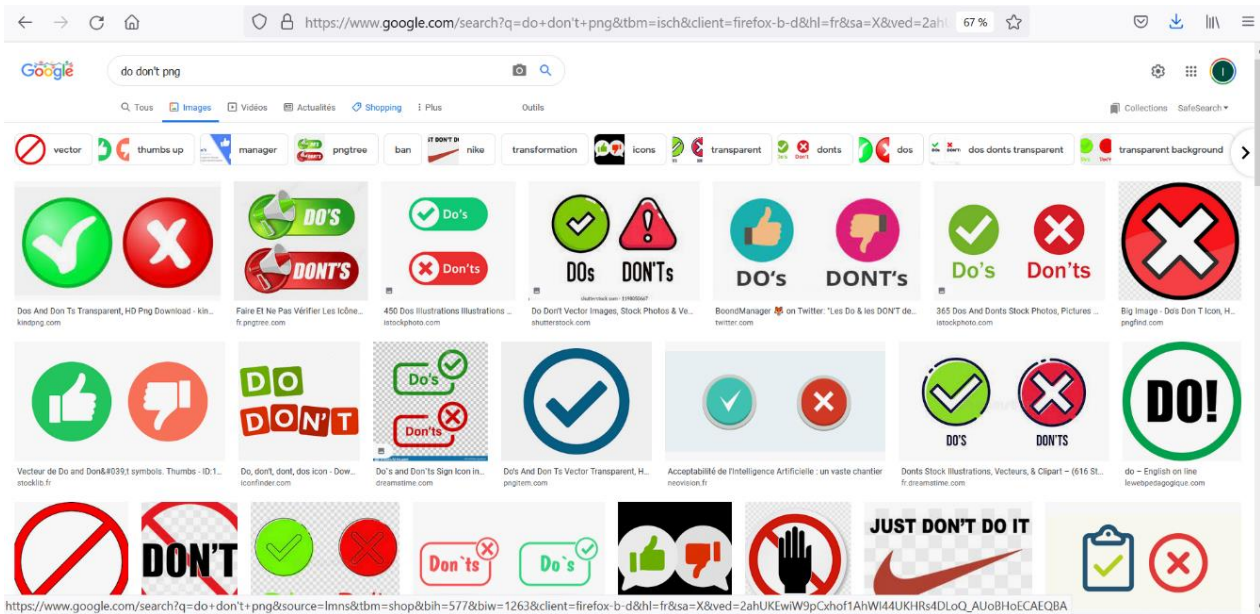
10.



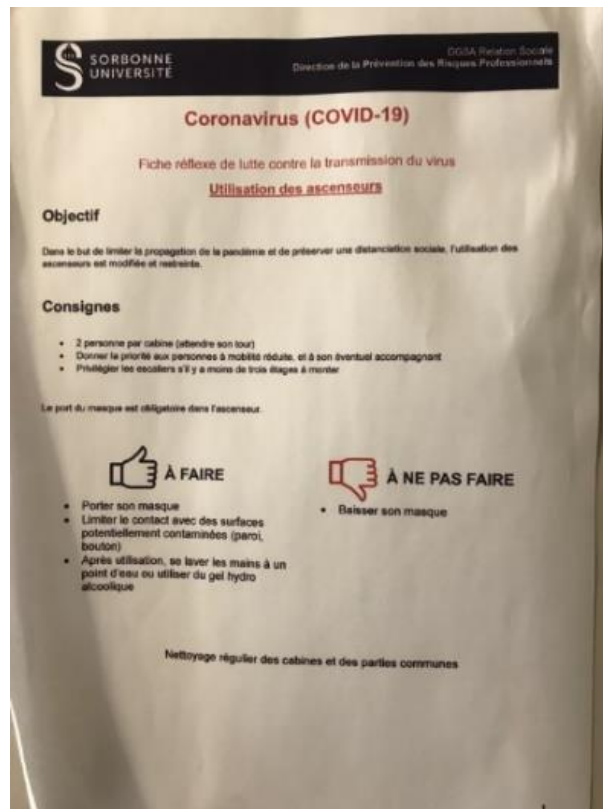
11.



12.



13.



14.

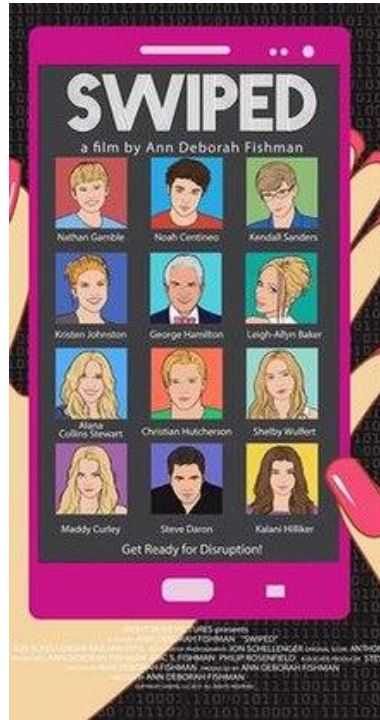
Sources des figures

1. **Publicité Pizza Hut**
(<https://fr.restaurantguru.com/Dominos-Pizza-Sucy-en-Brie> — Consulté le 12/10/2020).
2. **Visuel de communication pour « Like et Dislike feat Vincent Niclo »**
(https://www.purepeople.com/media/exclusif-djibril-cisse-soiree-pour_m1923388 — Consulté le 11/06/2018).
3. **Publicité pour Eau Précieuse**
(<https://www.youtube.com/watch?v=6Dv6RrqEXMw> — Consulté le 9/04/2021).
4. **Publicité pour Ford**
(<https://www.danstapub.com/ford-utilise-le-like-dinstagram-pour-une-campagne-de-prevention/> — Consulté le 18/07/2018).
5. **Publicité pour la Croix Rouge**
(<https://www.danstapub.com/la-croix-rouge-lance-likeforlife-sur-instagram/> — Consulté le 10/07/2022).
6. **« La vraie confiance c’est de scroller sa galerie photo devant ses potes »**
(Capture d’écran réalisée le 29/10/2019).
7. **« Facebook Anonymes »**
(Capture d’écran réalisée le 10/02/2019).
8. **« Ce moment gênant où tu réalises que si Tinder avait existé à l’époque, tu aurais sûrement liké à droite Joseph Staline »**
(Capture d’écran réalisée le 09/09/2019).
9. **« It started with a swipe »**
(Capture d’écran réalisée 29/07/2019).
10. **« Swiper sur Tinder »**
(Capture d’écran réalisée 26/07/2019).
11. **« Le gouvernement Abbot, je n’aime pas ! »**
(<https://www.alamy.com/stock-photo/abbott-park.html?page=4&sortBy=relevant> – Consulté le 21/12/2021).
12. **« Like/ Dislike »**
(<https://www.alamy.com/stock-photo/facebook-like-dislike.html?sortBy=relevant> — Consulté le 21/12/2021).
13. **Recherche do/ don’t png sur Google Image**
(Recherché effectuée le 10/02/2021)
14. **Feuille affichée au CELSA — janvier 2022**

Annexe 35 : Planche d'images – Les occurrences des gestes des écrans dans les productions culturelles



1.



2.



3.



4.



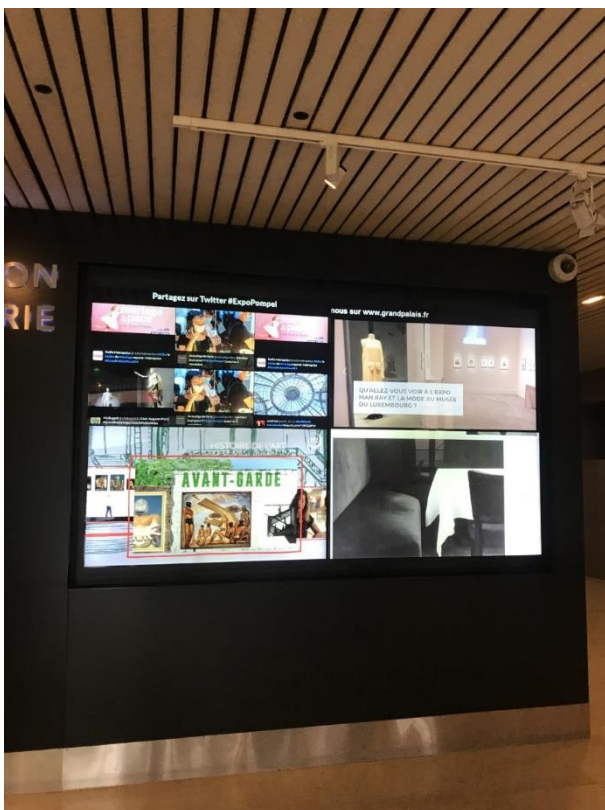
5.

1. « **Swipe** », film de **Niels Bourgonje**
(<https://www.cineserie.com/movies/4949184/> — Consulté le 12/11/2022).
2. « **Swiped** », film de **Ann Deborah Fishman**
(https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=267357.html — Consulté le 12/11/2022).
3. « **Just swipe** », film de **Elizabeth Blake-Thomas**
(<https://www.imdb.com/title/tt13616400/> — Consulté le 09/04/2021).
4. « **Swipe** », court-métrage de **Arafat Mazhar**
(<https://www.imdb.com/title/tt13932558/> — Consulté le 9/04/2021).
5. « **Pour le meilleur et pour le clic** », pièce de théâtre de **Gabriel Francès et Philippe Souverville**
(<https://www.billetreduc.com/224863/evt.htm> — Consulté le 9/04/2021).

Annexe 36 : Photos réalisées lors de l'exposition Pompéi au grand Palais

Le 23 octobre 2020, nous avons visité l'exposition au Grand Palais dédiée à Pompéi. Cette exposition se caractérise par la présence, tout au long de la scénographie, d'écrans de tailles variables. Comme l'explique le Grand Palais sur son site, il s'agit d'un « parcours immersif [qui] plonge le visiteur au cœur de Pompéi, du temps de sa splendeur et pendant la tragédie de sa destruction, par des projections 360° en très haute définition, des créations sonores et des reconstitutions en 3D des rues et habitations »¹.

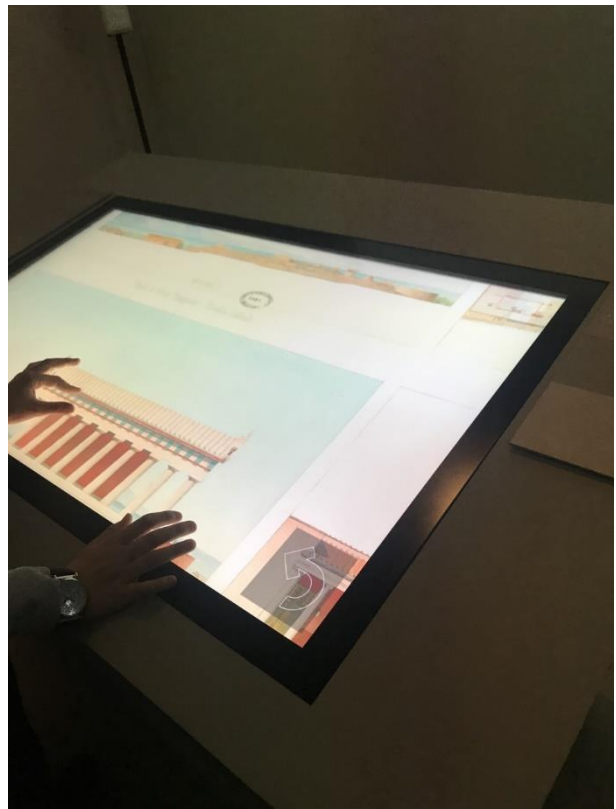
Cette exposition a été l'occasion d'observer, dans un cadre différent de celui de l'utilisateur des *smartphones*, les pratiques autour de l'écran. Il s'est agi, à une échelle bien plus grande, d'observer comment les corps des visiteurs étaient cadrés par les dispositifs écraniques et les usages engagés, pour les plus jeunes comme pour les plus âgés, par ces écrans. Nous avons pris une quinzaine de photos qui permettent de rendre compte de ce cadrage.



¹ Présentation de l'exposition sur le site du Grand Palais (<https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/pompei#:~:text=Un%20parcours%20immersif%20plonge%20le,3D%20des%20rues%20et%20habitations> — Consulté le 16/01/2022)







Annexe 37 : Présentation des entretiens avec des utilisateurs

Souhaitant nous confronter à la diversité des imaginaires autour du *smartphone* et à la réalité des pratiques, interroger et observer de vrais utilisateurs nous paraissait essentiel. Nous avons donc, au cours de l'année 2021, mené cinq entretiens avec des personnes aux profils différents.

L'objectif de ces entretiens était de faire parler, autant que possible, et aussi librement qu'ils le pouvaient, des utilisateurs effectifs des applications usuelles. Il ne s'est pas agi de capter toute la diversité des imaginaires ni l'ensemble des manières de faire des utilisateurs, mais plutôt de confronter nos hypothèses au terrain. C'est pourquoi ils ont plus une valeur exploratoire et d'ouverture qu'une quelconque prétention à la représentativité.

Pour cela, nous avons demandé à des personnes volontaires, aux pratiques et aux formations différentes de nous accorder un peu de leur temps. Alors qu'au début nous pensions interroger une dizaine de personnes, nous avons finalement réduit. C'est que, nous avons rapidement repéré une redondance dans les réponses. Malgré la diversité des profils, nous avons en effet pu constater que les représentations, les imaginaires et les façons de faire étaient peu ou prou similaires entre les répondants.

Finalement, nous avons cinq profils assez diversifiés :

- TD, femme de 68 ans, à la retraite, artiste peintre.
- AC, femme de 35 ans, spécialiste de l'aménagement intérieur
- DG, homme de 32 ans, formation de graphiste, travaillant dans les services aux entreprises
- AH, homme de 30 ans, retoucheur photo.
- BC, femme de 21 ans, étudiante en école d'ingénieur

Pour les interroger, nous avons construit un guide d'entretien. À première vue, celui-ci paraît très cadré. Il ne reflète cependant pas la manière dont ces entretiens se sont déroulés. Ce guide a seulement servi à lancer et relancer les réponses des répondants et nous sommes appuyée dessus afin d'avoir des éléments auxquels se référer en cas de « blanc » trop important dans la discussion. Si nous avons suivi les trois parties du guide pour chaque entretien, nous n'avons pas posé les mêmes questions aux enquêtés à chaque fois. L'idée étant de laisser surgir l'imprévu, nous avons plutôt cherché à les relancer quand un terme ou un élément de réponse nous intriguait.

L'originalité de la démarche repose donc, d'une part, sur la dimension très libre de ces entretiens, qui se sont avérés assez longs (entre 1h30 et 2h). Cela a permis de creuser la plupart des éléments de réponses avancés. D'autre part, nous avons demandé aux utilisateurs de mettre en mots leurs actions devant des applications connues et inconnues afin de saisir les termes employés naturellement par le langage. Enfin, les entretiens étaient pour la majorité filmés. Nous avons donc, pour certains, utilisé cet élément pour les faire parler autour des séquences filmées. Pour AH, BC et DG, nous avons en effet regardé ensemble des extraits de l'entretien qui venait de se dérouler afin d'avoir leurs impressions et de saisir leur possible étonnement face à leur posture ou les termes

utiliser. Afin de garantir l'anonymat des répondants, nous ne présentons pas ici d'extraits de ces vidéos.

Les trois parties des entretiens cherchent à couvrir quatre questions qui nous semblaient importantes.

- 1) Quelles sont les notions sociales et les critiques du numérique ?
- 2) Quelles sont les qualifications effectives du tactile et de la gestualité, et quels sont les récits qui les accompagnent ?
- 3) Comment se déroule le processus sémiotique dans l'interprétation des propositions de l'écran ?
- 4) Comment les utilisateurs envisagent-ils les industries du numérique, leurs enjeux et leurs manières de faire ?

À travers ces questions, nous souhaitons aborder plusieurs questions transverses à nos hypothèses principales. Il s'agissait en effet d'observer aussi bien les discours que les manières de manipuler. De ce point de vue, nous souhaitons observer comment les écrans et leurs « petits gestes » typiques sont mis en langage par les usagers, quelles sont les valeurs qui leur sont associées. Il s'agissait de les faire qualifier et requalifier l'écran, leurs pratiques, de déconstruire ensemble certains présupposés sur l'écran ou d'obtenir de précieuses informations sur ce qu'ils font et comment ils le font. C'est pourquoi nous avons également observé les différences entre ce qui était déclaré en début d'entretiens et ce qui se déroulait dans le moment où ils utilisaient des applications, devant nous. La découverte enfin d'applications nouvelles (Mapstr) ou à redécouvrir (TousAnticovid) avait pour objectif de les faire sortir de leurs zones de confort et de les forcer à mettre en mots le processus sémiotique. La consigne principale, qui était de nous montrer le moins possible leur écran, les encourageait, dans ce sens, à choisir et faire varier les termes employés.

Pratiques, représentations et imaginaires du tactile

Tout d'abord, merci d'avoir accepté de venir répondre à cet entretien. Nous avons environ une heure (?) devant nous, j'espère que c'est bon pour toi ? Par ailleurs, pour des raisons pratiques, j'enregistre et je filme l'entretien, es-tu d'accord ? Sachant, je vais te l'expliquer tout de suite, que l'on va ensuite ensemble regarder quelques bouts de l'enregistrement.

Comme tu le sais, je m'appelle Inès Garmon et je suis en doctorat au GRIPIC, le laboratoire de recherche du CELSA. Pour mon travail de thèse, je m'intéresse aux applications, aux écrans. Je vais donc vous te des questions, l'idée étant de te laisser la parole. Si toutes les questions ne sont pas abordées, ce n'est pas grave, il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Enfin, nous allons parler de certaines applications mobiles (Instagram, Facebook, Twitter, Amazon...). Ce n'est pas ce que tu y fais (précisément) qui m'intéresse, mais comment tu le fais. Donc je ne vais pas regarder le contenu de ton écran, à moins que tu m'y invites.

Voici comment va se dérouler l'entretien : **on va d'abord discuter des applications que tu utilises. J'aimerais ensuite que tu me montres comment tu fais. On parlera ensuite du design de ces applications.**

Présentation : *Âge et activité ?*

I. Perception générale des applications et des écrans

a) Desktop, tablette et applications (quelques formalités pour la suite)

Quelles applications ou sites disponibles en desktop (ordinateur), tablettes et mobile utilises-tu ?

(Parmi celles de la présélection : Facebook, Instagram, Amazon, Snapchat, Tinder) Comment se répartissent, entre ordinateur, tablette et applications, tes usages de ces applications (environ) ?

Quelles différences fais-tu entre ces supports ? Certains sont-ils dédiés à des moments privilégiés ?

Des projets différents ? On rentre tout de suite dans le sujet : pourrais-tu me dire quelle différence tu perçois entre ces trois écrans ? (faire mimer)

b) Les applications mobiles en particulier

Tu as dit que tu utilises... Comment qualifies-tu ton usage du mobile et des applications ?

(Beaucoup/moyen/pas beaucoup ?) (Intensité, temps, par jour, ce que tu y fais)

Quelles sont tes « applications » préférées et détestées et pourquoi ? Qu'est-ce que tu apprécies dans ces applications ? Y a-t-il des applications que tu as utilisées pendant longtemps et que tu as arrêté d'utiliser ? Pourquoi ? Les as-tu désinstallées ? Y a-t-il des applications qui te sont indispensables ? As-tu une routine pour les utiliser dans la journée ?

Quels sont pour toi les éléments importants dans une application ? Qu'est-ce qui est déterminant ? (Service en lui-même, gratuité, social, design, pas d'alternative... ?)

c) Imaginaires de l'écran et des gestes

Tout d'abord, avec un écran d'ordinateur, pourrais-tu me décrire, et mimer si tu le souhaites, ce que vous tu fais sur ces applications ? (Comme si tu décrivais ton usage, sans l'ordinateur, sur Facebook, Instagram, Amazon, Tinder)

Et avec un téléphone ? (Facebook, Instagram, Amazon, Snapchat)

Comme évoqué en introduction, je travaille notamment sur l'écran mobile. Aussi, j'aurais d'abord souhaité savoir si tu pouvais, en quelques mots, me décrire ce que sont les écrans des smartphones. C'est quoi un écran ? Et un écran tactile ? (Lesquels utilises-tu qu'on n'a pas cité ?)

Lorsque j'ai dit tactile, à quoi ça t'a fait penser immédiatement ? À quoi associes-tu le tactile ? Le mobile ? (Un imaginaire en particulier, de films, de livres ?) Peux-tu me donner un autre mot, requalifier le

« tactile » ? Quels sont les adjectifs qui te viennent à l'esprit pour en parler ? (Si pas déjà fait) Peux-tu me dire décrire l'écran de ton smartphone et m'expliquer comment tu le prends en main, comment tu l'utilises ? En quoi le *smartphone*, pour l'usage de ces applis, est différent des ordinateurs et des tablettes ?

Tu as parlé de « manipulation (ou autre terme) », peux-tu revenir sur ce terme et m'expliquer ce qu'il recouvre comme procédé, etc. ? As-tu déjà réfléchi à cela ? Comment pourrais-tu le faire varier ? Prenons le terme de « geste », cela te paraît-il convaincant pour qualifier ces gestes ? Connais-tu les termes *swipés, scrolls, tap, pinch...* ? Sinon, les décrire.

Il y a certains gestes que tu aimes ? Pourquoi ? Y a-t-il certains gestes que tu fais souvent ? Lesquels et dans quelle situation ? As-tu besoin de te concentrer ou sont-ils plutôt aisés à réaliser ? Dirais-tu que tu as besoin d'être concentré pour les faire ?

d) Imaginaires de gestes en particulier

Parlons de certains gestes en particuliers et de certaines situations évoquées dans la démonstration mimée. Répondre aux questions générales suivantes :

C'est quoi un like ? Le geste de « like » — sur quelles applications ? Insta, Facebook, Twitter, Tinder ?

Le *tap* pour valider un achat : qu'est-ce que ça t'évoque ? Comment décrirais-tu ce mode de consommation ?

Le *scroll* sur Instagram, Facebook, Twitter : c'est quoi ? Comment le fais-tu ? Il est associé à des situations particulières ?

Le *tap* de l'appareil photo — c'est quoi ? Que prends-tu en photo ?

Peux-tu décrire, qualifier le geste permettant de prendre une photo ? Est-ce une obligation d'utiliser ce geste pour prendre une photo ? Pourrait-on faire un autre geste ou associer de nouvelles formes ?

Le *swipe* pour lire un texte/le *scroll* pour lire un texte : quelle est la différence ?

Le *swipe* de Tinder (c'est quoi ?)

II. À présent, regardons comment tu fais.

a) Usage d'applications standards

Je vais te demander de prendre ton téléphone et d'utiliser quelques applications standards. J'aimerais que, à chaque fois, tu essaies de commenter ton action et de me dire ce que tu fais, le plus précisément possibles. Peux-tu mettre en mot chacune de tes actions ?

À regarder/à noter

- Réaction au nom (commentaires, etc.).
- Contenu du commentaire/en accord avec ce qu'il fait
- Facilité à passer d'un geste à l'autre/hésitations
- Accord avec le déclaratif précédent
- Veiller à ce que les applications suivantes soient montrées :

Instagram, Facebook, Tinder, Amazon

b) Une mise en perspective avec d'autres applications

Découvrons ensemble ces applications. Peux-tu me dire ce que tu fais à chaque étape ?
Mapster et TousAnticovid

c) Retour sur quelques points de la phase d'observation et requalification des gestes

Qu’as-tu pensé de cette partie d’observation ? Étais-tu à l’aise pour décrire ton activité ? Quelles différences fais-tu entre les premières applications et les dernières ? Quels designs apprécies-tu ? Pourquoi ? Quelles applications t’ont paru les plus faciles à utiliser ? Pourquoi ?

Que penses-tu de ces designs en particulier ?

Comment te représentes-tu bougeant tes doigts sur l’écran ? Quelle place avait ton corps ? Te sentais-tu contraint ?

Quels sont les sens qui ont été mobilisés par la pratique ? As-tu ressenti des choses autres que celles évoquées ? (Plaisir, satisfaction, frustrations...)

d) Regardons ensemble les démonstrations mobiles

Pourrais-tu commenter ton action ? Que fais-tu ? Tu savais que tu ressemblais à cela ?

Retour sur les gestes de façon plus précise

Tu as tout à l’heure, tu as défini la manipulation comme « », es-tu toujours d’accord avec cela ? Tu as employé plusieurs fois le mot « tap » ou fait le geste à l’écran : (Photo, validation d’un like...) sont-ce les mêmes gestes ? Quelle différence fais-tu entre eux ?

Là, précisément, tu fais quoi ? (sélection de scènes)

À ton avis, quels sont les acteurs impliqués dans le développement et la commercialisation d’une application ? (Éditeur logiciel — marque — distribution, etc., professions).

Si je te dis développeur/designer/ergonomes, c’est quoi la différence ? Comment imagines-tu qu’ils travaillent ? C’est-à-dire comment procèdent-ils pour construire une application. Prenons l’exemple d’une ou deux applications, voire s’il y a des points communs, etc.

As-tu des designs en tête qui seraient de « bons designs » ? Pourquoi ? Et des « mauvais designs » ? Et qu’est-ce qu’un bon designer ? Et un mauvais designer ? D’un point de vue général, qu’est-ce qu’on attend du design (c.-à-d. de la forme) de l’application et de l’écran d’une application mobile ? La notion de sentiment, d’affect, a-t-elle sa place en design ? Prêtes-tu attention aux mises à jour de tes applications ?

Selon toi, quel est le modèle économique des applications évoquées (prendre au cas par cas) ?

Es-tu sensible à la protection de tes données personnelles ? Lis-tu les conditions d’utilisation ?

Acceptes-tu les cookies ? Utilises-tu ton identifiant Facebook/Google+, etc. pour te connecter à certaines interfaces ?

[Si c’est le cas, tu as parlé d’intuitivité, de fluidité, peux-tu revenir sur ces termes ?]

Si tu le pouvais, reviendras-tu sur certaines de tes réponses ? Lesquelles ?

Enfin, quelles ont été les questions que tu t’étais déjà posées ?

Annexe 38 : Entretien avec AH

Entretien datant du 4 juillet 2021

30 ans, retoucheur photo.

IG : Présentation de l'entretien

D'abord, j'aurai des questions à te poser sur les applications en général. Quelles applications qui sont disponibles en *desktop*, en mobile, en tablette, utilises-tu quotidiennement ou même un peu plus rarement ? Tu utilises sur tous les supports, peut-être sur un support privilégié ?

AH : Euh WhatsApp, clairement. WhatsApp, pour le côté mobile et que je vais aussi retrouver sur le PC, sur lequel je passe pas mal de temps aussi. Donc, c'est bien d'avoir, les deux plateformes, ça, c'est pratique. Tu as aussi, YouTube, je dirais Messenger, quoi que Messenger, je l'utilise plus sur le téléphone que sur l'ordinateur. Instagram que j'utilise aussi plus sur mobile, de temps en temps sur la version *desktop*, mais c'est plus rare. C'est vraiment plus rare si jamais, par exemple, on va m'envoyer un lien, et que je suis sur PC — vu que je reçois les notifications Whatsapp sur PC. Je reçois, donc je vais cliquer dessus et ça va m'ouvrir le lien.

IG : Est-ce que tu utilises des applications pour acheter en ligne ?

AH : J'ai des applications ouais comme Amazon, mais pour le coup, c'est plus rare que j'effectue mon achat directement via la version mobile. Je vais toujours faire mes recherches et je compare, je regarde attentivement sur la version PC et, éventuellement, si je l'enregistre pour plus tard, je sais que je pourrais y accéder directement depuis la version mobile.

IG : OK, donc pour les réseaux sociaux, c'est plutôt Instagram, Facebook ? Twitter ?

AH : Facebook un petit peu, un petit peu, mais c'est clairement pour tuer le temps, ponctuel ; quand on *scroll* tout le temps.

IG : Donc en version ordinateur ?

AH : Non quasiment plus.

IG : OK... Snapchat, est-ce que tu l'utilises ?

AH : Non je ne l'ai pas installé, je n'ai pas TikTok non plus. En réseau j'ai que, j'ai Instagram, où j'ai mes habitudes, j'ai mes habitudes quoi.

IG : Et Whatsapp c'est un réseau social où c'est ?

AH : Est-ce que je le considère, moi, comme un réseau social ? C'est plus un outil de... comme Messenger. Mais pour moi Messenger, ce n'est pas un réseau social. Il est lié à Facebook qui, lui, est le réseau social. Mais non Whatsapp, pour moi, ce n'est pas un réseau, c'est un réseau social.

IG : Est-ce que tu utilises, par exemple, des applications de géolocalisation pour voir un peu ton chemin ?

AH : Oui, Google Maps. Absolument. Il y a d'autres applications aussi qui arrivent à mélanger le côté social et l'aspect géolocalisation pour, par exemple, retrouver des bons plans, que ce soit des restos, des bars, des lieux culturels, etc. C'est pratique, bien que je ne les utilise pas autant, mais c'est principalement du Google Maps pour tout ce qui est géo localisation.

IG : Et pour ce qui est du média, tu utilises YouTube, Spotify ?

AH : YouTube, Spotify principalement, quoi que Spotify, j'écoute quasiment plus de musique. En fait j'écoute chez moi ou au boulot, mais pas dans les transports. Et puis Gmail, évidemment, pour tout ce qui

est un message, tout ce qui est email. [Cherche dans le téléphone] Tout ce qui est itinéraire, effectivement, l'application de la RATP qui est assez pratique. [Cherche dans son téléphone] Et oui, tout ce qui est transport Uber, par exemple. Je commande aussi à manger, ça arrive. Tout ce qui est Uber eats Deliveroo, ces deux-là principalement, mais j'utilise plus Uber eats que Deliveroo, principalement. [...]. Et non, je n'ai pas de tablette. Enfin j'ai une tablette, mais c'est une tablette PC. C'est plus un ordi portable que tu peux utiliser à la manière d'une tablette parce qu'il est pratique à transporter. C'est une surface. Tu peux enlever ton clavier et l'utiliser vraiment comme une tablette.

IG : Il y a plein de choses, sur lesquelles je veux bien que tu précises. WhatsApp, pour commencer, c'est celle que tu utilises le plus ? Quelle différence fais-tu entre les supports pour Whatsapp ?

AH : Comment te dire ? Non, mais c'est plus pour l'aspect pratique... après l'usage en soi, c'est du classique. Je vais consulter mes messages et répondre directement. Quand je ne suis pas sur PC, effectivement je l'ai sur la version mobile. Quand je suis en mobilité, mais à part ça, non, il n'y a pas de temps tant de... Je ne vais pas l'utiliser d'une certaine façon. C'est plus en fonction de l'endroit où je me trouve qui va faire que je vais l'utiliser plus sur telle plateforme, qu'une utilisation concrète sur l'application. Enfin sur le support. Ce n'est pas parce que je suis sur le PC que je vais l'utiliser d'une manière différente que sur la version mobile,

IG : Et si tu pouvais mimer ? Tu peux me mimer les deux situations ? AH sur Whatsapp, sur mobile et sur PC ?

[Mime], décrit son action : « les doigts sur le clavier »

AH : Après, il y a l'intégration des modifications sur mon PC. Quand tu reçois un message sur la table, tu vas avoir une petite notification qui va apparaître et ensuite si tu cliques dessus, tu vas avoir ton Whatsapp qui va s'ouvrir et là, tu vas voir ton message s'afficher directement. Après c'est tout, il n'y a pas trop de...

IG : Et toi tu es autant disponible sur l'un ou sur l'autre ?

AH : Ça dépend, des fois, ça avait atteint des messages, tu les lis, tu en prends connaissance, mais comme tu es occupé, tu lui répondras plus tard. Seulement quand tu es en mobilité, on peut plus facilement... On peut plus facilement te contacter. En tout cas, je réponds plus quand je suis dans les transports que quand je suis au travail, par exemple que chez moi.

IG : Les transports, tu en as beaucoup parlé. Est-ce que c'est un lieu que tu associes facilement à ton téléphone ? Est-ce que tu vas le sortir facilement ?

AH : Trop facilement, trop facilement. Parce que du coup, comme je l'ai dit, je n'écoute pas spécialement la musique dans les transports. Je m'informe sur le téléphone et comme je n'ai pas toujours un bouquin sur moi, c'est souvent le téléphone qui le remplace. Et en mobilité, quand je suis en déplacement, effectivement il va y avoir le mobile, c'est plus pratique. Tu as juste à le sortir et tu tchèques tes derniers messages, les articles à gauche, à droite...

[...] Moi j'utilise à tort l'application Google qui, elle, te délivre du contenu directement, sans même que tu aies besoin de faire des recherches et des contenus en fonction des articles que tu as déjà lus. Il y a, un peu comme sur Instagram, l'algorithme qui te propose du contenu et j'essaie, du coup, dans les transports de ne pas trop le sortir pour juste ne pas être totalement... dans le... dans le système. Je n'ai pas envie d'être toujours le nez sur le téléphone. Parce que ce n'est pas forcément intéressant les articles que tu lis. C'est plus des brèves, qui se lisent en quelques minutes. Généralement, c'est aussi du contenu qui est adapté, j'ai l'impression, pour des temps de lecture assez courts. Tu vois. Rien à voir avec un journal où tu vas vraiment te poser et lire Quinze-Vingt minutes, prendre ton temps avec ton petit café. Là tu es dans les transports entre deux stations, entre trois arrêts et ça se lit assez rapidement. Mais du coup, ce n'est pas des articles que je trouve forcément ultrapertinents. J'essaie d'avoir du recul par rapport à ce que je dis et... par rapport aux articles qui arrivent.

IG : ça m'amène à te poser deux questions. C'est quand tu dis « trop facilement. Dans les transports, je le sors » le trop c'est par rapport à un enjeu de moralité ? Et par rapport à quoi ?

AH : Non, c'est déjà une habitude... D'avoir l'ai occupé et tu as envie de t'occuper. Plutôt que de juste à avoir les yeux perdus dans le vide ouais, il faut que tu trouves une occupation.

IG : [...] J'avais aussi l'impression qu'avec ce « trop », ça t'amène à parler de la qualité des...

AH : Effectivement, tu t'en rends compte parce qu'un jour, tu fais une recherche sur un truc, tu vas voir une vidéo sur YouTube sur un sujet et le lendemain, tu vois le même sujet réapparaître, surtout sur ton Google. Ce n'est pas anodin, c'est frais dans ta tête et hop, d'un coup tu as un truc qui apparaît et qui crée une connexion dans ta tête.

IG : D'accord et ce n'est pas anodin, ça, c'est surprenant ?

AH : Au début, on est toujours un peu surpris... C'est comme quand tu fais une recherche sur Google pour quelque chose et ensuite tu vas sur, sur Facebook. Et là, tu vois une publicité sur le même sujet... C'est le même fonctionnement, mais sur du contenu éditorial.

IG : OK... Je voulais revenir sur un truc. Oui, Facebook, Facebook, tu y vas sur mobile puisque c'est dans les transports, tu m'as dit ? Et tu m'as dit « Je *scroll* pour tuer le temps », c'est encore pareil... ?

AH : Principalement. Après ça m'arrive aussi de prendre contact avec des gens sur Facebook si tu as quelqu'un dans tes contacts... tu vas facilement sortir Messenger, plutôt que de lui envoyer un texto ou l'appeler. Moi, j'aime bien aussi utiliser Facebook pour voir ce qu'est devenue telle ou telle personne ? Après, c'est... je n'utilise pas Facebook pour m'informer. Je ne vais pas *liker* la page du Monde pour avoir ensuite tous les derniers articles que le monde va sortir,

IG : Mais tu sais que c'est possible de faire. [...] Et quand tu dis « je *scroll* pour tuer le temps »... ?

AH : Quand je *scroll*, je suis avachi... Sur Facebook, je *scroll* comme ça. Je suis sur la *timeline*. Donc c'est là où je vais retrouver les dernières publications classées normalement par ordre chronologique. Mais je sais qu'il y a beaucoup de contenus qui apparaissent, pas forcément parce que c'est sorti il y a une seconde, mais parce qu'il y a X personnes qui y ont trouvé de l'intérêt. Et du coup, Facebook pense que, en fonction de ce que j'ai déjà pu lire ou voir, ou du temps passé sur un contenu, il va se dire... Il va faire : ah, peut-être que ce contenu-là va l'intéresser. Du coup, il va me le mettre en avant alors que ce n'est pas forcément le cas. Ce n'est pas tant le côté chronologique qui importe, c'est le contenu qui peut potentiellement m'intéresser. Toujours.

IG : Comment tu sais cela ?

AH : Parce que ça m'intéresse aussi, ça m'intéresse aussi de voir un peu l'usage... les comportements sociaux ont aussi, qui ont changés, les comportements même physiques. Du coup, comment nous on interagit avec le téléphone ? C'est un champ qui m'intéresse.

IG : Qu'est-ce qui est intéressant dans ces sujets ? quels liens fais-tu ? Est-ce que cela t'intrigue ?

AH : Est-ce que ça m'intrigue ? Oui, c'est plus les constats que je fais et à partir de ces constats-là, oui, j'en viens à me poser des questions sur comment je consomme, justement, le contenu qui m'est proposé [...] Mais tout à l'heure tu m'as dit... est ce qu'en connaissance de cause, je vais pouvoir jouer avec l'algorithme? Comme je sais qu'il y en a beaucoup qui le font avec Instagram en postant du contenu et en se mettant sur 150 000 mots dièse, hashtag, pour essayer de bluffer le référencement. Ouais, mais je n'ai jamais été jusque-là encore. Je sais qu'il y en a qui le font, mais ça ne m'a jamais intéressé de tirer profit de la manière dont l'application fonctionne.

[...] Ça m'arrive en fait, alors ça dépend pourquoi. Si c'est, par exemple, un appareil photo... Non, parce que comme je... Je suis moi-même, j'ai fait moi-même des études de photo, je sais à peu près ce que ce dont j'ai envie et ce que je recherche. Alors que si c'est par exemple pour une paire de chaussures, je ne vais pas

connaître tous les modèles de chaussures, je ne suis pas non plus un archi fan de mode. Effectivement, je vais sur Zalando, par exemple, je vais mettre deux ou trois critères comme la pointure ou la couleur de chaussures et un style. Ensuite, je vais regarder, et feuilleter ce qui va me plaire.

IG : Ça, c'est les filtres... ?

AH : Ouais, ouais, ouais. Absolument... non, mais derrière c'est de la suggestion de Zalando qui suggère des choix.

IG : Tu veux dire que tu peux prévoir que Zalando enregistre et ce que les ordres que tu lui as demandé de chercher ?

AH : Non, mais c'est vrai parce que Zalando ce n'est pas forcément un GAFIA. On ne l'associe pas.... Enfin, moi, je ne l'ai pas associé de cette manière-là, même si oui, c'est vrai. [...]. C'est Google, Amazon, Facebook, Microsoft... C'est parmi les gros acteurs de la *high tech* entre guillemets.

IG : Avant, je voudrais que tu me dises... Tu m'as dit « je consomme du contenu » tout à l'heure, tu m'as dit. Qu'est-ce que c'est que cette consommation ? Comment le terme de consommation te vient ?

AH : Pourquoi j'ai utilisé le mot consommation ? Parce que généralement c'est du contenu très bref, un peu comme, comme si tu grignotais tu vois. J'assimile plus cela à... à du grignotage entre deux repas. Tu as besoin de ton truc. Alors quoi exactement ? Tu ne sais pas, mais tu y vas quand même pour chercher. Et du coup, tu lances des applications, Instagram, Google puis ensuite tu regardes, tu regardes ce qu'il y a et en fonction de ce qui va interpeller, tu vas cliquer dessus et regarder ce qu'il propose.

IG : OK, donc, tu perçois le fait de consommer du contenu, soit au début rapidement, voir chez Google ce qui quand tu dis « je *scroll* » sur Facebook comme ça. Tu n'as pas un besoin précis ?

AH : Tu n'as pas de besoins précis. Tu as juste une envie de... mécanique comme si c'était un réflexe. C'est généralement oui des contenus très brefs. Et consommer ? Tous les jours tu as besoin de manger pour vivre... Par contre, le grignotage ce n'est pas forcément ce qu'il y a de mieux, ce n'est pas ce qui est recommandé. Et pour moi, ces articles, c'est un peu la même chose, parce que tu vas lire un truc et ensuite tu vas lire autre chose. Et ce que tu as lu avant, tu l'as déjà oublié... Et je ne sais pas si les gens se rendent compte, ou si les gens arrivent à retenir tout ce qu'ils disent sur leur téléphone, en tout cas, moi, j'en suis incapable. Donc il y a vraiment le côté où tu cherches vraiment du contenu, tu essaies de lire un truc pour satisfaire un besoin dont toi tu ne sais pas vraiment. ...

IG : Mais tu le fais avec une posture un peu distanciée. Du coup, tu portes un jugement là-dessus ? Ouais, quand tu dis c'est du grignotage, il n'y a pas vraiment besoin... Tu as un œil un peu critique, sur toi, sur les autres. C'est quoi la critique que tu fais ?

AH : Carrément. Par rapport à ça ? Non, clairement, je ne vois pas forcément ça d'un très bon œil... Après ça dépend de l'usage que les gens font... ça dépend surtout de ça. Comment est-ce que les gens aussi ont même plus ou moins de choix simples ? Mais quand je vois, par exemple, mes parents qui eux n'ont pas vraiment connu Internet, c'est nouveau pour eux... Mes parents, qui ont la soixantaine passée et eux quand on leur a mis, un *smartphone*, puis ensuite une tablette entre les mains, ça me fait un peu peur parce que, eux, n'ont pas eu le même recul que moi lorsque j'ai moi-même reçu un *smartphone*, découvert Internet, etc. Et j'ai l'impression qu'eux sont un peu plus naïfs par rapport au contenu qu'ils sont susceptibles de voir. Et, moi, je prends un peu plus de recul, forcément sur ce qui est, sur ce que montre.

IG : Donc pas rapport à la vérité des articles ?

AH : Par rapport à la véracité des articles, par rapport par rapport à tout ça, ouais

IG : Donc tu m'as cité plein d'applications ? Je vais les reprendre : Whatsapp, Facebook, YouTube, Messenger, Instagram, Amazon, Google Map. Spotify, mais Spotify, c'est moins sur le téléphone.

AH : C'est plus sur ordinateur.

IG : Alors combien de temps... Est-ce que déjà, c'est quelque chose que tu fais de regarder sur ton téléphone le temps passé ?

AH : Ça m'arrive oui ! Surtout sur Instagram,

IG : C'est différencié ?

AH : Non, mais justement parce que je sais que je suis capable de passer beaucoup de temps sur Instagram pour pas grand-chose.

IG : C'est quoi beaucoup ?

AH : Ce n'est pas tant dans la durée, c'est plus la fréquence à laquelle je vais sortir et lancer l'application. Ensuite en fin de journée, ça peut m'arriver effectivement de regarder le cumul du temps que j'ai passé dessus et ça m'arrive aussi d'en parler avec des contacts qui, je sais, passent énormément de temps dessus et du coup, je leur demande alors tu sais combien de temps je fais avec moi ? [Rires] J'ai passé tant... Du coup, ça me permet de relativiser aussi le temps que je passe dessus. Mais c'est plus, ouais, à titre informel pour avoir une référence, tu vois.

IG : C'est quoi ton temps informel ?

AH : Je ne sais pas si je n'ai pas regardé... je regarde... mercredi 4 août, j'ai passé quatre minutes sur Instagram 4 minutes, 30 minutes sur Whatsapp. Je crois que si tu cherchais quelqu'un qui passait du temps sur son téléphone... [rires] aujourd'hui j'étais occupé au boulot [cherche dans le téléphone] hier j'ai passé vingt minutes sur Instagram, avant-hier j'ai passé 12 minutes [cherche] après la journée n'est pas finie. En moyenne, c'est entre 5 et 20-30 minutes max.

IG : 30 minutes, ça, c'est le réseau social. Tu as d'autres temps ?

AH : Non, mes applications principales c'est Whatsapp, Instagram, Google. Après dans « autres » ouais, alors une heure et 4 minutes, je crois que c'est le temps total, en tout sur le téléphone. Après, si tu vas dans les détails, effectivement, tu peux voir un peu ce qui se passe, mais pas pour tout. Il y a d'autres, je n'arrive pas à voir.

IG : Et qu'est-ce que tu en penses de ces temps ? 20 minutes maximum de la semaine, 20 minutes d'Instagram et une heure 04. Là, le mercredi à 18 heures, c'est beaucoup, ce n'est pas beaucoup ?

AH : Je pense que ça va, ce n'est pas énorme, je pense que je suis bien. Après, il faut relativiser quand même. Ce n'est pas parce que ce n'est pas parce que tu passes peu de temps que forcément, l'« impact des réseaux... ce n'est pas parce que tu passes beaucoup de temps que parce que tu ne vas ruiner des trucs dans ta tête.

IG : C'est ça l'impact ?

AH : Je pense, je pense que ça a des impacts qu'on sous-évalue comme sur Instagram. Ce n'est pas l'impact que tu veux avoir sur ces images, par exemple, c'est l'impact que tu vas avoir de toi par rapport à ce que tu vois. Typiquement, ça peut aller de ça, peut-être... je ne sais pas par exemple, quand tu vas voir les *stories* ou les photos de tes contacts qui sont en vacances pendant que toi tu es en train de bosser en plein mois d'août... et là tu dis « Ah ouais, ils sont en train de se faire kiffer » et toi tu charbonnes... Ouais, c'est un exemple.

IG : Et sur l'image de toi... Là, c'est par rapport aux autres qui sont là, mais est-ce que tu as une image de toi, téléphone à la main, quand tu regardes ce temps passé ? Est-ce que le fait d'avoir un certain temps te fait te dire quelque chose de toi dans ta relation... au-delà de la dimension sociale ?

AH : Non, non, pas particulièrement.

IG : Parce que tu dis, c'est moins que certaines personnes...

AH : Ouais, ouais, ouais. Ben après... Dès que tu passes beaucoup moins de temps et que ce n'est pas plus mal, c'est que tu consacres ton temps à autre chose que.

IG : C'est difficile d'avoir une activité qui soit productive sur le téléphone ?

AH : Ça dépend de chacune. Tu en as qui travaillent et qui ne jurent que par un *smartphone*. Ça dépend aussi des métiers, des gens... Je pense que des personnes qui travaillent dans l'image, dans la mode, dans tout ce qui est visuel ou communication, ça me n'étonne pas de voir des temps exploser des gens qui vont passer trois heures sur Instagram pour rechercher telle ou telle photographe, modèle. Après moi, je vois ça aussi, de mon point de vue, un peu de retoucheur.

IG : Alors là, je reviens sur toutes ces applis. Donc, tu n'as fini de me donner la fréquence, mais si tu devais choisir entre beaucoup, moyen peu... ?

AH MMM moyen, moyen moins,

IG : Tu m'as cité Whatsapp, YouTube, Messenger, Facebook, c'est aussi le mobile, Facebook, Amazon, tu connais.... Qu'est-ce qui est déterminant ? Qu'est-ce que tu aimes ? Alors je ne te parle pas du projet, évidemment si tu veux aller quelque part, tu vas plus vite sortir Google avec Instagram. Qu'est-ce que tu aimes dans ces applis ? Du point de vue de l'écran. Qu'est-ce qui fait que tu vas y retourner ? Plus facilement est-ce qu'il y a quelque chose dans le design que tu aimes particulièrement ?

AH : Non, jamais de toute façon, le design, il est imposé, donc ce n'est pas comme si tu avais le choix. Après je pense que c'est par rapport aux habitudes que tu avais et éventuellement aux fonctionnalités dont toi tu as besoin. Si, par exemple, on utilise Messenger essentiellement pour contacter des gens, oui, l'application est très bien faite parce que tu peux appeler par téléphone en Visio assez facilement. Après, je sais que l'application a eu pas mal de refontes entretemps, plusieurs versions. J'ai eu l'impression qu'on met beaucoup plus en avant aujourd'hui ce qu'on appelle le *market place* sur Facebook. Apparemment il y a pas mal d'échanges, de *shopping*, de troc qui se font directement via le réseau. Moi, perso, je ne l'utilise jamais. Je n'ai jamais acheté quoi que ce soit sur Facebook ou pris contact avec quelqu'un pour lui acheter un truc. Donc, c'est vraiment en fonction aussi des usages de chacun et moi, comme tu peux t'en apercevoir, je n'utilise pas forcément énormément tous ces... enfin le téléphone, de manière générale, donc l'usage reste assez simpliste.

IG : Mais qu'est-ce qui te fait dire que c'est très bien fait ? Que ça te plaît ?

AH : Hm [hésitations] bah c'est assez, comment dire, assez clair. Tu as des icônes qui sont là pour te rappeler les fonctionnalités essentielles de l'application, comme je t'ai dit « appeler, visio », etc. Tu as même un outil d'information qui permet de voir les derniers fichiers que tu aurais échangés avec telle personne, par exemple. Si tu veux tout ce qui est dans le... tout ce qui est dans la rédaction du message, tu peux, tu peux chercher les mêmes, les *gifs* que tu veux de manière assez facile. Prendre une photo directement, faire un vocal, tout ça, c'est assez... C'est assez bien, bien fichu, parce que bah c'est là, sous les yeux, quoi... Tu as juste à appuyer dessus... Tu n'as pas besoin de... tu n'as pas besoin d'ouvrir une nouvelle page en plus pour accéder aux fonctionnalités que je viens de citer. Une fois que tu as ouvert la fenêtre de conversation avec telle personne, tu as accès à toutes ces fonctionnalités et ça effectivement, c'est plutôt pratique, n'as pas besoin d'aller chercher une page et ensuite appuyer sur le contact, etc.

IG : D'accord, donc, là, c'est le fait que finalement, il n'y a pas énormément de fonctionnalités et elles sont toutes accessibles. C'est ça. Et elles sont accessibles par quoi ? il n'y a pas vraiment de texte qui l'indique

AH : Non, non, effectivement, c'est des icônes, tout est sous forme d'icônes. Il y a l'appareil photo, il y a le microphone si tu veux faire un vocal. Tu as l'icône smileys si tu veux un smiley, tu as même le fameux pouce bleu si tu as à la flemme de répondre. Si tu veux approuver un truc... Après, il y en a qui font ça presque chacun, après c'est chacun son usage [...] le pouce bleu, oui moi je l'utilise très peu... Ce qui est marrant dans les conversations de groupe, c'est que tu peux changer l'icône et mettre autre chose. Mettre une pinte de bière si tu as des amis qui aiment bien la bière. Tu peux, tu peux changer l'icône, tu peux même maintenir

sur l'icône ça fait une grosse icône. Ça sert à rien, mais c'est rigolo [...] j'ai vu quelqu'un faire, je lui ai dit « ah, mais comment tu fais » il m'a dit qu'il fallait appuyer dessus.

IG : Et ça, par exemple, c'est des petites choses qui font plaisir ?

AH : Non, ce n'est pas que non. Ça ne fait pas particulièrement plaisir, mais c'est marrant de voir que c'est pas une fonctionnalité mise en avant. Mais et pourtant, elle est là et elle est un peu cachée. Donc toi, quand tu découvres ça, tu as l'impression de découvrir un truc de ouf !

[...]

IG : Qu'est-ce qui fait que tu vas utiliser une appli plutôt qu'une autre pour un même type de service ?

AH : Oui, par exemple, qu'est-ce qui fait que j'utiliserai plus Whatsapp que Messenger ? Ou Uber eats que Deliveroo ? Je n'avais jamais pensé à cette question et pour le coup, je pense que pour Messenger et Whatsapp, par exemple, parce que Whatsapp, c'est plus un service que je vais utiliser avec mes proches. Du coup, c'est des contacts que j'ai assez fréquemment et assez réguliers. Donc ça s'impose naturellement, en fait. Et alors que Messenger, je l'utilise beaucoup moi parce que là, parce que tout simplement, je ne parle pas avec tous mes contacts Facebook.

IG : Qu'est-ce qui est naturel dans Whatsapp exactement ?

AH : C'est que tout comme tout le monde est déçu. Ouais, ben forcément, je ne sais pas si on parle de... ça ne joue pas dans Messenger. Je... Je vais prioriser Whatsapp... pour ensuite il y a aussi une question d'habitude, c'est que, quand je commence à parler avec quelqu'un sur Whatsapp, je ne vais pas lancer un canal en plus sur Messenger. Après, ça peut arriver si j'ai envie d'être relou quoi...

[...]

AH : Côté service, forcément, parce que tu es là, parce que tu as besoin de quelque chose. Ça, ce serait en numéro 1. Après, il y a le côté ergonomique quand même, le design... Je pense que ça vient juste après parce qu'une application mal faite tu n'as pas envie de rester dessus. Alors du coup c'est quoi une application mal faite ? C'est quand tu arrives à accéder aux fonctionnalités de manière assez simple. C'est pratique. C'est le côté pratique, ça.

IG : Le pratique, c'est... c'est le nombre de clics pour accéder à quelque chose ?

AH : Oui, c'est ça. C'est plus la rapidité avec laquelle tu vas réussir à faire ce que tu veux.

IG : Du projet en général ? Mais du coup, la vitesse de chargement, ça fait aussi partie quand même du changement, c'est-à-dire le chargement.

AH : Oui, mais ça, j'ai plus l'impression que ce n'est pas... C'est plus dépendant de toi et de ton forfait 4 G. Moi, je pense, parce que généralement, c'est des applications qui sont pas bien lourdes, donc... Et puis les téléphones sont aujourd'hui assez puissants, donc pour charger. Et puis oui, c'est aussi en fonction de ton téléphone. Si tu as un téléphone qui est rempli à ras bord, qui a plus beaucoup d'espace de stockage. Tu le sollicites énormément d'un moment, au bout d'un moment, il commence à ralentir, mais je ne pense pas que ce soit la vitesse.

IG : Est-ce que tu as installé des applications qui étaient payantes ?

AH : Non... Ah, si ce n'est pas l'appli qui est payante. C'est plus que le forfait Premium qui lui est payant. C'était pour une application de *tablatures*. Ça s'appelle Ultimate Guitare et en gros tu peux faire des recherches de partitions et tablatures, du coup, pour tel ou tel morceau. Et l'application *premium*, elle te permet de *scroller* automatiquement ta tablature ou ta partition. Tu appuies sur START et l'application défile automatiquement. Du coup, tu n'as pas besoin de le faire manuellement et pendant ce temps-là, toi, tu peux jouer la guitare, par exemple et tout en suivant ton téléphone. Je recommence. En fait, l'application te permet d'avoir accès à la partition d'un morceau par exemple, que tu aimes bien. Tu as envie de la jouer ou

d'apprendre à jouer. Tu vas la sortir sur ton téléphone et comme la partition, elle ne tient pas sur tout ton écran. Et aussi pour un souci de visibilité tu... comme tu ne vois pas bien, tu vas préférer avoir du texte affiché en très gros va automatiquement, plutôt que de faire défiler ton écran avec ton doigt, tu le fais automatiquement, et comme ça, tu peux continuer à essayer d'apprendre à avoir tes deux mains sur ta guitare plutôt que sur le téléphone.

IG C'est quoi du coup l'idée de cette application ou tu ne pourras jamais comme tu as dit, faire défiler et en même temps être en train de jouer de la guitare ? Tu es obligé de prendre la version premium.

AH : À la base, c'est un site que j'ai découvert, donc c'est plus la version PC sur laquelle j'ai découvert le site et... et ensuite, quand j'ai vu qu'il y avait une version application, je me suis dit j'y tiens c'est pratique pour quand j'ai envie de faire de la guitare et que je ne suis pas de mon PC ou chez moi, donc ça me permet d'avoir accès à toutes ces partitions directement depuis mon téléphone. Mais effectivement, ce que tu disais avant, ça paraît compliqué, mais c'est plus... Je pense que tu peux... Par exemple, dans le métro, tu vois, pour le coup, tu dis « tiens, j'ai envie de jouer tel truc » aussi et si tu es curieux tu vas regarder la chanson donnée et regarder sans forcément avoir la guitare sur toi. Tu vas juste regarder à quoi ça ressemble. C'est un peu un pupitre numérique [...] Ça demande à ce que ce soit ce que ça tienne tout seul. Ça, c'est le système D. Généralement soit j'utilise une table basse et là, c'est comme ce que je faisais avec le téléphone. Soit je le pose sur moi, je trouve ça comme ça. Ce n'est pas archi optimal à ce niveau-là, ça. [...] je l'ai toujours. Mais je l'utilise vraiment de manière occasionnelle, donc.

AH : Quand est-ce que j'utilise YouTube ? Pas trop dans le métro du coup, parce que je n'ai pas forcément envie d'imposer le son ou quoi que ce soit autour de moi ? Et comme je n'ai pas mes écouteurs comme ça, je n'utilise pas. Mais quand je suis en pause et qu'il n'y a personne autour de moi et qu'il y a une vidéo à la con qui traîne, tu regardes quoi. Mais du coup, un peu à la manière du contenu Google. Dont je t'ai parlé juste avant et après il y a. Il y a quand même aussi. La différence, c'est que sur YouTube, il y a du contenu auquel tu t'abonnes, donc tu as à des chaînes. Et donc ça, forcément, ça, peut être pratique. Quand tu sais qu'il y a une nouvelle vidéo qui vient de sortir et que tu as quelques minutes à perdre. Ben là, tu peux directement l'avoir sur ton, sur ton téléphone. Mais sinon, c'est plus sur PC, voire même sur la télé. Plus que sur mobile.

[...]

AH : Ouais. Oui, oui, ça s'est bien fait. Alors moi, ce que j'aime bien, surtout entre les deux, c'est quand... admettons, il y a une vidéo qui est sortie dans l'après-midi, tu n'es pas encore chez toi et du coup, tu lances la vidéo pour qu'elles apparaissent dans ton historique comme ça quand tu rentres chez toi. Ensuite, tu as juste à lancer l'application Web et du coup, tu retrouves ta vidéo dans l'historique.

IG : Ça, c'est une fonctionnalité qui permet...

AH : J'ai découvert l'onglet historique et

[...]

AH : Ce n'est pas du préchargement. C'est plus comme un marque page.

AH : L'historique, c'est ce qui s'est passé et ce n'est pas ce que tu veux voir derrière moi. Tout ça, je ne sais pas vraiment ce que YouTube...

AH : C'est un détournement de l'usage de la fonctionnalité première.

IG : Pourquoi tu utilises le mot détournement ?

AH : Parce que l'usage que j'en fais ne correspond pas à proprement parlé aux fonctionnalités qui étaient censées être dédiées. C'est comme tu le dis. Je ne l'utilise pas vraiment comme un historique, mais plus... comme je ne vais pas dans l'historique pour regarder toutes les vidéos que j'ai regardées, mais plus pour retrouver quelque chose de précis que j'ai en tête...

[...]

AH : Tactile c'est, je pense, la dématérialisation. Parce que, du coup, tu n'as pas de clavier, tu vois, tu es directement sur. Sur l'écran. Quand je pense à l'écran tout court, je pense à passivité, généralement enfin quand tu es sur YouTube... Après YouTube, c'est... C'est particulier parce que c'est moi. Je trouve que c'est YouTube vraiment comme un média de divertissement, tu es en détente. Après, il y a aussi certaines vidéos qui sont à caractère plus informel. Et ça, c'est cool. Parce que tu te dis que pour certaines, il y a des vidéos d'à peine 20 minutes. Tu te dis que tu n'as pas totalement perdu ton temps. Ensuite, si je dois revenir à tactile... Non, il n'y a pas d'autres choses à l'esprit.

IG : Qu'est-ce qui est dématérialisé ? Tout.

AH : Tout le contenu qui est dedans... se retrouve dedans, mais on parle de Google Maps. C'est avant Google Map on utilisait des plans,

IG : D'accord, mais quel rapport avec le clavier ?

AH : Sans la saisie. Après, c'est plus facile à saisir le clavier.

IG : Mais il y a du matériel avec le tactile ?

AH : Oui, il y a un truc physique, un écran oui, mais le contenu après il est dématérialisé, par exemple. Enfin, c'est plus... plus lié au service qui lui est dématérialisé qu'un objet en soi. [;..]

IG : Tu me dis que devant l'écran on est passif, pourtant, depuis le début de l'entretien, tu as fait plein de gestes avec tes mains. En quoi tu es passif ?

AH : Tu es passif devant une vidéo

IG : Et par exemple sur Instagram, est-ce que sur tu es passif ? Puisque tu corresponds avec des gens, je suppose que... sur Instagram, est-ce que tu considères que ta posture est très passive, tu es passif, peu actif, ce que tu fais d'autre chose que recevoir ?

AH : Après, ça peut m'arriver quand même de réagir à certains, certains contenus. C'est plus une interaction que je vais avoir avec des personnes de personnes proches que je connais bien. Je me permettrais par exemple de répondre à quelqu'un que je ne connais pas, ou alors parce que j'ai une certaine intention derrière d'être en contact avec quelqu'un, parce que je sais ce que je veux.

IG : Ça te n'arrive jamais de réagir à quelqu'un que tu ne connais pas ? Une marque ?

AH : Non rarement ouais, enfin là dernièrement, par exemple, il y a une photographe que je suis sur Instagram, qui est présente à Tokyo pour les JO qui couvrent l'événement. Et du coup, c'est plus qu'une photographe sportive et j'adore ce qu'elle fait lorsqu'elle fait. Ouais, moi j'aime les photos, je *like* et tout parce qu'effectivement, je sais que ça va suivant les algorithmes, ça va lui donner un peu plus de visibilité et donc ce n'est pas énorme. Mais je *like* comme ça, c'est ça. C'est. C'est ma manière d'approuver et de soutenir la personne.

IG : C'est quoi un *like* ?

AH : C'est plus l'approbation, l'approbation. L'approbation, la validation, ça peut aussi être pour moi une manière d'attirer l'attention aussi parce que tu sais que derrière un *like* y a une notification qui va poper. Ouais, c'est un peu tout ça,

AH : [...] Bah en général sur Instagram tu as toujours le petit cœur qui est sous chaque... chaque contenu quasiment, si je ne dis pas de bêtise. Après, je ne prête pas d'attention aux contenus sponsorisés. Mais il me semble que même sur les contenus spécialisés, tu peux *liker*. Je ne suis pas sûr. Ouais, ouais, si maintenant je suis sûr que tu peux *liker* après, oui, à ta juste appuyer dessus, ça s'affiche en rouge et c'est cool parce que ça indique que tel contenu a été aimé par toi et X personnes. Et je crois que tu peux même voir la liste des

personnes qui elles même approuvent... telle personne qui ont *like* aussi le même contenu que toi a. Et tu appuies juste dessus. C'est un appui assez bref. [Demande de précision] avec le pouce.

IG : Donc sur Instagram où en général on peut faire un *like*, on peut se *scroller*, *scroller*. C'est quoi ?

AH : Faire défiler ton écran et le contenu qui s'y trouve. Passer d'un contenu à l'autre.

IG : OK ça n'a pas des noms... Un mot en français pour décrire ce que tu fais quand tu fais ça,

AH : Quand je fais défiler ? Faire défiler, pour le coup je pense que c'est très bien parce qu'il y a cette notion de série... C'est quand tu défiles, tu sais que tu vas avoir autre chose derrière et tu as plein de trucs avant. Et non, c'est du défilement c'est du défilement de contenu de haut en bas [...] C'est la manière dont le design a été conçu. C'est que, en plus généralement, ça défile dans le sens, dans le sens de l'écran. Les téléphones qui eux sont généralement en mode portrait et naturellement, dans la façon dont tu vas tenir ton téléphone, généralement, tu as juste tes deux pouces qui permettent... tu peux facilement aller de haut en bas, ouais.

IG : Mais on pourrait aller de droite à gauche ?

AH : Il y en a effectivement, mais du coup, les mouvements de gauche à droite ont d'autres fonctionnalités comme par exemple, sur Instagram il me semble que tu peux faire défiler tes filtres de gauche à droite quand tu veux prendre une photo, quand tu veux passer en mode photo, même ; quand tu veux accéder à ton chat, la partie messagerie d'Instagram. Tu peux aller de gauche à droite quand tu as une série de photos, sur un seul et même contenu... Ça s'est plutôt... plutôt bien fait pour le coup. Et voilà c'est tout. Après peut-être que si nos téléphones avaient été conçus en mode paysage on ferait du défilement de gauche à droite.

IG : Est-ce que tu as déjà utilisé Tinder ? Est-ce que c'est le même défilement ?

AH : Pour le coup c'est dans le sens contraire. Sur Tinder on va *scroller* de gauche à droite. Si j'ose dire, de gauche à droite, mais ce n'est pas tant du *scroll*, c'est plus l'approbation. Si tu *likes* à telle ou telle personne ; [...]

IG : Comment qualifies-tu ce mouvement ?

AH : Le *swipe* ? Ouais, quand tu fais. Quand tu balaies avec ton pouce de gauche à droite, ouais ce n'est pas forcément un geste qui demande beaucoup de précisions ou beaucoup de technique. C'est plutôt un geste... naturel. J'ai envie de dire ça, ça devient naturel, ça en devient naturel. On ne nait pas en sachant *swiper*.

IG : C'est un geste, mais ce n'est pas vraiment un geste ? L'interaction qu'on a avec nos écrans ? Tu utilises toi plus facilement ? En fait, les termes anglophones de, *Scroll* ; *like* ? On fait la même chose pour prendre une photo et faire un *like* ?

AH : Non, moi, je j'associe la prise d'une photo à quelque chose de physique, a un bouton qui ressemble au déclencheur. Alors après, oui, c'est vrai qu'aujourd'hui, avec les téléphones, tu peux aussi déclencher directement via un bouton sur le milieu de l'écran. Et puis ça prend la photo. Mais oui, après, c'est un geste pour moi. Associé à vrai appareil photo à l'objet en lui-même. Alors que le *swipe*, c'est plus né de nos téléphones et. Et oui, c'est un geste qui est qui a été normalisé j'ai l'impression grâce à Tinder.

IG : Grâce à Tinder ?

AH : Je n'ai pas souvenir du *swipe* avant Tinder.

IG : Et par exemple, tu m'as parlé de faire les filtres ?

AH : Ouais, ça, c'est du balayage, c'est que ça ressemble à quoi ça ressemble aux spectacles ?

IG : Oui et pourquoi ? Balayage ? C'est un terme technique, c'est une métaphore, c'est oui.

AH : C'est vrai que l'image du coup de balai, de gauche à droite, il vient naturellement à l'esprit. Après, on pourrait qualifier, je pense, avec d'autres mots. Mais, là comme ça, ça ne me vient pas tout de suite à l'esprit. Mais on pourrait, je pense.

IG : Et par exemple ces gestes que tu cites comme le *like*, *scroll*, *swipe* qui du coup plus quand même, puisque ce n'est pas tout à fait pareil.

AH : Si non, non, non, pas forcément. Parce que c'est encore une fois pour moi, c'est aussi cadré selon l'application utilisée. Il y a l'application qui donne un cadre et... et qui donne et qui dicte ses règles entre guillemets d'utilisation et d'interaction avec l'application. Et oui, après, tu n'as pas vraiment le choix, en fait de savoir comment tu vas interagir avec l'application. Elle est développée dans un certain sens et malheureusement, tu ne peux pas encore choisir de *swiper* sur Instagram, sur Tinder par exemple, vers le haut. Quoi que, il doit y avoir d'autres applications de rencontre du même genre. Tu valides, tu *swipes* vers faire le haut. On ne peut pas encore personnaliser ça.

[Pause]

IG : On passe à la suite qui est regardons comment tu fais ?

AH : Je te décris vraiment tout ce que je vois aussi ? Donc là, je vois que j'ai reçu deux nouveaux messages et du coup, bah moi j'appuie directement sur les messages où il y a un petit 1 qui indique un message pour le lire et... [rires] Et maintenant, je ne vais pas répondre tout de suite, donc je vais juste retourner en arrière.

IG : mais comment tu fais ?

AH : Je retourne en arrière en appuyant sur le bouton du téléphone qui me permet de faire un retour en arrière... donc sur le mien il est bas à gauche. Je sais que d'autres téléphones ça se trouve en bas à droite, par exemple, mais ça, par exemple, ça, je sais que ça tu peux le personnaliser. Il me semble que selon ton modèle, tu peux choisir l'emplacement de ce fameux bouton. Euh ouais... Après, ce que je fais généralement, c'est qu'une fois que j'ai vu le message et si j'ai répondu... bah je reviens en arrière, j'appuie, j'appuie sur le bouton « home » pour fermer l'application et ensuite ce que je fais, ce que j'éteins mon téléphone et je le remets en veille. Donc. C'est dire à quel point je passe énormément de temps sur mon téléphone.

IG : Pourquoi tu fais ça ?

AH : Pourquoi ne pas laisser l'écran allumé ? Pour ne pas consommer de batterie, tout simplement. [...] J'appuie sur le bouton physique du téléphone, sur le côté côté, hop tak.

IG : Tu fais ça à chaque fois ?

AH : Ouais... Alors, normalement il y a un peu plus de trucs à faire. Généralement sur Instagram, quand je relance l'application parce que j'ai déjà lancé une fois dans la journée, il affiche le... le dernier pour contenu sur lequel tu t'étais arrêté. Donc, au même niveau de défilement, par exemple. Si j'étais, si j'étais entre deux contenus, ça se trouve il est toujours à l'identique entre deux contenus, quoi. Et ensuite, il y a... Ce que je fais, c'est que j'appuie aussi mécaniquement sur la maison en bas à gauche de l'application qui me permet ensuite de remonter tout en haut. Et de rafraîchir le contenu, comme ça je sais que j'ai du contenu frais et récent, que du coup, je vais pouvoir découvrir et ensuite, mécaniquement, je vais commencer à descendre, enfin à donner un coup de pouce vers le haut pour faire défiler le contenu et voir le contenu qui se trouve en bas. Comme ça, je fais remonter le contenu vers le haut.

IG : Tu donnes un coup de pouce vers le haut, ça fait descendre ?

AH : Ça fait monter le contenu. Quand je dis je ne...

IG : Et tu as parlé de « tchéquer » ... C'est quoi ce tchèque ?

AH : Ce n'est pas quand je parlais de Whatsapp ? [...] C'est quand tu regardes... ouais quand tu regardes le dernier connu après généralement le contenu, je reste rarement... euh sauf s'il y a un contenu vraiment qui m'interpelle. Je reste rarement plusieurs secondes dessus. C'est qu'on fait vraiment défiler. Si par contre, il y a un contenu qui nous interpelle, ça prend un peu plus longtemps. Je m'aperçois, je vais peut-être même prendre le temps d'analyser un peu l'image, voir comment elle est composée... voir qui l'a fait. Éventuellement, la *liker*, si je veux soutenir ou valider telle ou telle photo. Et si vraiment pour le coup il y a un contenu que j'aime bien, je vais même appuyer sur le nom de la personne qui a posté le contenu pour éventuellement retrouver d'autres contenus similaires ou découvrir ce que la personne a posté, découvrir ce qu'elle a posté d'autre ; et du coup ouais, voir s'il n'y a pas du contenu semblable à ce que j'ai vu... quand j'ai lancé Instagram... [...] Ensuite, il y a aussi j'oubliais de parler, mais il y a des stories qui sont tout en haut et elles se défilent... Enfin, elles s'affichent via la photo des contacts que je suis ça on défile **de** de gauche à droite et généralement et si j'ai envie de voir la story de telle ou telle personne je vais appuyer sur sa photo et ensuite je pense que je vais passer de la story à une autre aussi rapidement que je vais défiler de... de haut en bas avec... avec les différents contenus que je vais avoir. Donc en fait, même les stories, je ne vais pas passer énormément de temps dessus, sauf s'il y a quelque chose qui m'interpelle.

IG : Et je trouve, quand tu fais ça, c'est du *scroll* ?

AH : Sur les stories ? Ouais, je considère ça aussi un peu comme du *scroll*, parce que pour moi, le *scroll*, il y a aussi cette notion de rapidité... tu ne vas pas passer énormément de temps dessus. Et je trouve ça. En fait, c'est plus du zapping. C'est vrai ça que je n'ai pas pensé, mais c'est aussi à dire.

IG : C'est quand... Quand tu fais un peu rapide ? C'est le même type de geste ?

AH : Pas forcément, mais c'est toujours un geste très bref, très rapide...

IG : Du coup, si tu peux donner le nom d'un geste entre *scroll*, *snipe*... qu'est ce qui va le déterminer ? C'est la procédure qu'on va faire, le mouvement, le sens du mouvement, du contenu de ce qu'on fait ?

AH : C'est une bonne question. Euh Ça dépend de chacun aussi, comment chacun perçoit le geste. Et la fonctionnalité aussi. Ouais, ouais, mais il y a... pardon je me perds dans mes mots, mais c'est plus comment tu vas lier le geste et le... comment dire... Le temps que tu vas passer dessus.

IG : Tu as dit on *like* ? C'est un mot ? Car... ce n'est pas que le mouvement.

AH : Non, non. Et c'est pour ça que je dis. Ça dépend aussi des gens et aussi simplement, le *like*, c'est devenu une norme. J'ai l'impression que Facebook a imposé quoi, puisque c'est eux qui ont créé le bouton j'aime.

IG : Instagram c'est un réseau social... tu m'as dit que tu fais de la sociabilité sur Messenger... est-ce que tu discutes sur Instagram ?

AH : Ça peut m'arriver oui, s'il y a un contenu. Effectivement, si c'est pertinent. S'il y a un contenu qui m'interpelle. Je vais réagir à la story pour lui faire part de ma réaction... Généralement, sur Instagram, on peut directement envoyer un message à la story, il y a un champ dans lequel on peut mettre du texte ce qui met en pause la story. Taper du texte directement. Ça peut être aussi sous forme de, d'émoticônes. Je crois qu'il y a des... t'as des émojis, en mode « triste », « souris », ou quand c'est le feu, tu as l'émoji flamme, « c'est trop bien ! »...

IG : D'accord. Et il y a des fonctionnalités dont tu n'as pas parlé... c'est tout en bas ?

AH : Il y a la maison, il y a la loupe, pour découvrir, pour faire des recherches sur tout et n'importe quoi. Et ensuite, il y a la partie réelle et il y a la partie shopping. Et pour finir, il y a le bouton qui nous amène sur notre propre profil, notre propre page. Et effectivement, pour le coup, on retrouve le *scroll* qu'on a lorsqu'on est lorsqu'on appuie sur la maison. Sauf que quand on est sur la loupe, par exemple, là c'est du contenu qui est... du contenu dont on n'est pas forcément abonné, c'est vraiment de la découverte. Et les

réels je t'avoue que je ne passe pas énormément de temps dessus... Il me semble que le réel, c'est quelque chose qui vient de TikTok, mais je n'ai pas TikTok non plus.

IG : Le *shopping* tu regardes ?

AH : Le *shopping* non... alors ça peut m'arriver effectivement quand je suis dans la partie découverte de *scroller* dessus... mais c'est vraiment, pour le coup moi je considère... [hésitations] si tu as vraiment envie de perdre du temps c'est là, c'est au bon endroit. C'est vraiment du contenu qui n'est pas forcément... qui est très fort, parce que c'est du contenu qui réussit vraiment à capter ton attention. Mais tu sais... Moi, perso, j'arrive à prendre du recul en me disant que c'est vraiment un truc pour passer du temps. C'est... Ouais, peut-être plus du divertissement. Pour tuer le temps, je crois.

IG : A qui s'adresse alors ? Idéalement, qui passerait du temps là-dessus ?

AH : Je pense que c'est fait pour n'importe qui. Après, il me semble aussi que c'est du contenu qui... qui s'affiche en fonction aussi de ce que tu regardes. Encore une fois, il y a toujours cette idée d'algorithme, et il faut croire que je regarde beaucoup de choses inutiles. [Rires] Bien parce que forcément c'est que des trucs que je ne juge pas intéressants. Et pourtant, ça s'affiche toujours. Donc j'en déduis que... tu vois.

[Pause]

AH : Il me semble qu'il y a une version premium de l'application. Ensuite, il demande de mettre à jour mon mail, et ensuite j'ai une carte qui s'affiche avec tous les centres d'intérêt que j'ai préalablement renseignés. Mais comme je ne la lance pas souvent, je n'ai plus rien qui s'affiche. Ensuite, on a deux boutons directement, un tout à gauche qui nous permet de retrouver toutes nos adresses qu'on aurait enregistrées, et un autre bouton à droite sous forme de plan. Donc, quand on appuie dessus, dans les deux cas, c'est des panneaux qui s'affichent latéralement et à droite, donc sur le plan, c'est tous les... tous les abonnements, tous les contacts avec qui on est ami et si on veut retrouver, par exemple, les adresses de tel ami, on appuie sur le nom de la personne en question et ensuite, on a tous ces centres d'intérêt qui vont s'afficher.

IG : C'est plutôt bien fait ?

AH : Je ne l'ai pas beaucoup utilisé, mais dans le principe, moi, je trouvais ça assez pratique et pour moi, c'était une bonne appli, la preuve je ne l'utilise jamais, mais je l'avais désinstallée et je l'ai réinstallée, car c'est que je me dis que peut être qu'un jour, j'en aurai vraiment besoin de

IG : Il y a des applications que tu as désinstallées déjà ?

AH : Oui, tout un tas, tout un tas d'autres. Je la désinstalle. Si je n'utilise pas ou si je trouve l'application pas très utile, mal faite, je la vais la désinstaller... ça, c'était pour la partie supérieure de l'application. Pardon, j'ai oublié de décrire. Il y a deux boutons au centre, en haut, au centre. On a le choix de passer entre carte et liste. Donc, ça me permet d'organiser selon si on préfère avoir tout affiché sur un plan ou tout affiché sous forme de liste. Ça permet d'organiser tous nos centres d'intérêt ? [...] Ça change la présentation, ça change... Soit ça s'affiche sous forme de carte, soit sous forme de liste. Et tout en bas, le point essentiel j'imagine de l'application, je suppose, puisque c'est un gros bouton « plus ». Ce bouton, qui nous permet du coup d'ajouter soit une nouvelle adresse une fois qu'on appuie dessus, soit explorer autour de vous, donc là, on va faire exprès vous par exemple si on cherche un bar [...] on peut chercher, je découvre, soit l'utilisateur, soit une ville, soit un média. Et ensuite, on a aussi un peu comme... comme Instagram ou Facebook, on a... hm trois catégories. On a une catégorie à la une, une catégorie qui s'appelle « catégorie » [rires] et une catégorie qui s'appelle Ville. Et là une, on se met dans « à la une », on va avoir toute une sélection de... De restaurants ou de bars qui sont susceptibles de nous intéresser, toujours, et là, le défilement se fait de gauche à droite parce que du coup, on a plusieurs, plusieurs catégories : on a « ça bouge en ce moment », ensuite on a « à ne pas manquer ». Je me demande c'est quoi la différence entre les deux ? Les influenceurs à suivre. Donc ça, c'est pour suivre les influenceurs de Mapstr. Et les meilleures cartes du coin... ça du coup, j'imagine que c'est aussi lié aux cartes les plus les plus... populaires. [Silence, cherche dans l'appli] D'accord OK... Et ensuite, on dans la catégorie « catégorie », on a plusieurs classements par thématique du

type voyage, Food & drink, culture, lifestyle, pratique... Toutes sortes de catégories en fait ? Et OK d'accord. Là je vais dans ville, histoire de voir comment ça se passe. Donc là du coup on a plusieurs villes qui sont proposées. [...]. Donc, là, c'est plus pour explorer, j'ai l'impression... non pour préparer éventuellement tout voyage OK d'accord... donc admettons que je parte à New York, je vais appuyer sur New York et voir tout ce que la ville a à me proposer. En fait, OK. Et là, c'est sous forme de *scroll* de haut en bas, on va avoir plein de... de restaurants proposés... Alors là on mélange un peu tout j'ai l'impression... on mélange autant les centres d'intérêt que des. Mapsters du coup... des créateurs de cartes. Je ne sais pas comment on appelle les utilisateurs de Mapstr... des restos des utilisateurs.

[...]

Ouais, c'est ça. C'est ça ? Ouais, voilà, c'est à peu près tout... je reviens en arrière... j'appuie sur... sur la croix, mais ça galère à revenir en arrière. OK, c'est bon, c'est revenu et je commence à me perdre un peu dans l'application. [...] Et en fait, j'ai l'impression que Mapster essaie de faire un mélange entre un réseau social où tu peux interagir avec des gens autour de toi... euh... Je ne sais pas si je peux contacter les gens, en tout cas, il y a cette notion de suivre toujours des utilisateurs pour accéder à leur carte, accéder à leurs centres d'intérêt ou tout simplement voir où est-ce qu'ils ont été aussi, je suppose. En fait il fait un compte, j'ai oublié de préciser. Mais il faut un compte il me semble pour utiliser Mapstr comme n'importe quel réseau social moderne... on peut se suivre si tu veux !

IG : Alors du coup c'est bien fait ?

AH : Après, je n'ai pas été dans le détail, je ne l'utilise pas autant que toi. Donc j'ai moins de recul sur... si c'est une bonne application qui est bien... bien conçue ou pas. Mais en tout cas, ça a l'air.

IG : ça va tu te n'es pas senti perdu ?

AH : Un petit peu quand même. Un petit peu quand même... Parce que là, pour le coup, tu vois, je suis revenu sur la page d'accueil et j'ai trois champs de... où je peux interagir ou choper des informations entre la carte, la liste et des centres d'intérêt ou des utilisateurs, avec en plus des publicités qui s'affichent plus... La partie perso euh... ton compte avec ton style

IG : Tu t'y retrouves ?

AH : Est-ce que je m'y retrouve ? Ouais, ouais, ça va ce n'est pas non plus trop, pas trop mal fait. Mais ça me paraît un peu quand même... Un peu brouillon quand même, d'accord.

IG : Au début tu trouvais ça bien fait ?

AH : Au début ouais, parce que j'avais uniquement ma carte qui s'affiche comme ça. Donc là, ça me paraît être le plus proche de tout ce qu'on avait vendu de l'application, c'est-à-dire retrouver les centres d'intérêt et les cartes de mes potes. Là, je ne trouve personne...

IG : OK, OK, alors est-ce que tu trouves que c'est facile ? Ou est-ce que tu es à l'aise pour décrire toutes ces procédures que tu as fait savoir sur la description ? Tiens tu reposes ton téléphone ! D'écrire, mettre des mots sur tout ça ?

AH : Non, ce n'est pas facile parce que c'est pas une mécanique qu'on fait à haute voix. Tu vois... Et même dans sa tête, on n'essaie pas de décrire ce qu'on fait. Ce n'est pas... pas forcément évident, mais en tout cas, le... L'utilisation, qui en est l'application, est assez simple. On retrouve des codes de, *swipe* de défilement. Enfin, les gestes, en tout cas, qu'on connaît déjà. On les retrouve plus ou moins et on ça, effectivement, on n'est pas totalement perdu.

IG : Mais en général, l'exercice que tu as fait sur Instagram, sur TousAnticovid et sur Mapster...

AH : Parmi ces 3 applications, laquelle était la plus... Après moi, je n'ai pas le même recul sur Mapstr, Instagram, TousAntiCovid... Après moi je ne suis pas anti-vaccin, pas antipass. La manière dont moi je vais percevoir l'application est aussi biaisée par rapport à ce que je pense de ça. Mais l'application en elle-même

après elle a l'air assez quand même OK. Et les informations dont tu es susceptible d'avoir besoin sont plutôt mises en évidence. Donc, oui, ça a l'air d'être une bonne application. Après, encore une fois, je l'utilise pas souvent,

IG : Et du point de vue du design entre ces trois applications

AH : Pour le coup j'ai l'impression que Facebook qui... Instagram, Instagram qui permet de faire pas mal de choses entre faire le réseau social, faire du shopping, découvrir de nouvelles choses et en même temps, gérer quelques communications, pour ces quatre trucs et encore, je pense qu'on peut faire d'autres choses avec, ça a l'air quand même assez effectivement simplifié grâce au design. Autant Mapstr ça a l'air assez éloigné du niveau d'Instagram en termes de facilité d'utilisation. Après, je n'ai pas le recul sur Mapstr, donc toi donc, peut être que tu penses le contraire. En tout cas, moi, en tant que quasiment nouvel utilisateur de Master. Alors oui, je sais, je ne sais pas tout. Mais en fait, même s'il y a déjà des codes de défilement, de *swipe*, etc. qu'on retrouve

IG : Et vraiment sur l'exercice de mettre des mots, est-ce que tu te sentais à l'aise ?

AH : Comme je t'ai dit, ce n'est pas quelque chose dont a l'habitude. On cherche un petit peu ses mots et quand bien même on les trouve, est-ce quand on est sûr d'utiliser de bons mots pour la bonne action tu vois entre... *swiper*. J'ai l'impression que le *swipe* c'est... a priori c'est un geste qui va de gauche à droite, euh... alors que quand on va aller de haut en bas, on va parler de défilement autant de barre de défilement. Alors qu'en soi l'action, c'est plus ou moins la même, seul le sens va différer. Après, pour l'application du Monde, ils avaient vraiment utilisé le *swipe* avec l'effet de carte qui disparaît, là, on est là. Là on retrouve du Tinder pur et dur... pour trouver de quoi tu connais le truc et tu dis que ça va la copier ?

[...]

IG : Je voulais te demander s'il y a des sens en général sur les applications en général. Est-ce que c'est correct de parler d'émotions ?

AH : Oui, je suppose. Parce que tu as quand même une notion, parfois, si tu as une notion sociale, forcément, même s'il n'y a pas un lien direct d'homme homme, il y a quand même un lien. Et ce lien... clairement, il te suscite des émotions. Mais pour revenir un peu à ce que je disais au début de l'entretien quand on consomme le contenu, j'ai l'impression qu'effectivement le contenu aujourd'hui est plus court et toujours plus sensationnel. Donc, c'est bien qu'il y a une recherche derrière... J'ai l'impression qu'on cherche à capter et à te faire ressentir des émotions pour éventuellement regarder tel ou tel vidéo. Genre par exemple type « Je ne suis pas un homme ou une femme ». C'est ce que j'ai vu ce matin. Deux personnes qui se sont fait renverser un abribus. Tu vois direct l'article, une brève qui dure 30 secondes [...]. Mais il y a quand même, j'ai l'impression, de plus en plus de contenus comme celle qui est produite pour être mise à disposition des gens qui veulent consommer quoi, et autant dans des articles qui se lisent que dans des vidéos qui vont pouvoir se regarder de type brut. On va faire des synthèses de l'information de manière vraiment très, très, et, mais concise. Ça provoque pour... après, ça dépend où on se situe, mais ça peut autant provoquer de l'indignation que de la compassion, c'est vachement varié, oui, je pense,

IG : Et parce par exemple quand tu utilisais Tinder, est-ce qu'il y a un schéma un peu émotionnel qui revient ? Est-ce que. La démolition s'accélère.

AH : Après sur Tinder, c'est plus l'émotion, c'est l'excitation qui va plutôt, bien au contraire du dégoût. Si on pousse l'extrême, c'est : « AH : non pas du tout », « elle grave ».

IG : Du coup, j'arrive à la dernière partie, vraiment très courte. On a parlé du design en général, on a parlé des algorithmes au début aussi des services. Il y a plein d'acteurs qui sont impliqués dans la conception de l'application, commente tu imagines ces acteurs qui sont-ils ? Est-ce que tu connais, des gens qui travaillent dans les applis ?

AH : Non, non, je ne connais pas de développeurs d'applications directement... Et après comment ils travaillent ? Non bonne question, je ne sais pas du tout dans un bureau d'études, j'imagine, bonne question. Entre... après c'est le service aussi, si on prend le Monde, ils vont peut-être réfléchir de la même manière de comment ils vont réussir à proposer leurs contenus, comment ils vont te le présenter, et Mapstr comment ils vont le présenter... C'est une bonne question, je ne sais pas du tout.

IG : Prenons Instagram. Combien de personnes différentes sont amenées à travailler autour de cette application ? Est-ce que tu imagines ça plutôt 2 personnes, 10 personnes, 100 personnes ?

AH : Ouais, encore une fois, ça dépend. Je pense que sur Instagram, eux... tout est désigné... Je pense que tout de manière générale, je pense que tout le monde a envie que tu passes énormément de temps sur l'application. Car après, pour quoi faire ? Je ne sais pas, sûrement pour te vendre du contenu sponsorisé qu'on veut te faire passer ce genre de choses, je suppose. Après, est-ce qu'ils ont un intérêt ? Après, il faut voir comment ils se font leur billet dessus. Je ne pense pas que juste avoir l'application ouverte, ça leur suffit pour... Après, il y a la présence de la publicité aussi, j'imagine... Ces applications vivent de publicités qui sont affichées, etc. Mais après ça, c'est une question qui se bah pose dès qu'il y a du contenu sur un écran... Parce que le contenu, il faut bien le produire. Il faut bien trouver une source de financement. Mais clairement, toutes ces applications qui sont... gratuites... parce que oui, il y a forcément de la pub. Après est-ce que les gens vont vouloir euh... ouais désigner leur application et trouver des systèmes pour essayer de te faire passer plus de temps ? Très certainement très, très certainement. Et... mais après aujourd'hui, peut-être qu'ils passent moins de temps, parce qu'ils savent déjà plus ou moins comment... Comment capter des codes pour que tu retrouves... que tu retrouves tes repères, que tu ouvres l'application et du coup, que tu passes du temps de jeu.

IG : Mais prenons Instagram tu imagines qu'il se fait leur argent ?

AH : Bah, Instagram, ouais via la pub sponsorisée, je pense que c'est du bonus pour eux... C'est les marques qui payent, qui payent Instagram pour promouvoir et mettre en avant lors de leurs... leurs objets, leurs produits. Je pense.

IG : c'est la seule façon dont Instagram se rémunère ?

AH : Non, non, non, clairement pas... Il y a aussi derrière, je pense. C'est aussi tous les usages que tu vas faire de... de leur application. Derrière ça, il y a tout ce qui va... tout ce qui est donné un peu Big data, tout ça... [Rires] c'est vrai que je n'en ai pas parlé... Mais effectivement, merci Inès, il y a, à travers la façon dont on va utiliser les applications, des échanges de données et du coup, derrière des profils qui vont être... Induits par rapport à tous les usages qu'on va avoir... et ces. Ces profils-là après ouais c'est source de revente à des entreprises... c'est sponsorisé sur tel domaine spécialiser sur tel ou tel domaine. C'est parfait comme ça. La boucle est vertueuse.

IG : Vertueuse ?

AH : Pour eux [Rires]

IG : Depuis le début de l'entretien, j'ai l'impression que tu portes un assez négatif. Donc, ce n'est pas tout à fait vertueux.

AH : Non, mais c'est vertueux pour eux, eux en tout cas économiquement ils s'y retrouvent bien à développer ça...

[...]

IG : Ils se rémunèrent en vendant des espaces à des marques ? J'ai l'impression que tu me disais quand même c'est un peu ciblé ? ... Via la revente de données Web sous forme de profils ? ... C'est pour cela quand tu parlais des cookies. C'était dans cette optique ?

AH : Ouais, dans cette optique-là bien sûr... parce que [...] Big data. Protection des données, vie privée, tout ça...

IG : C'est un sujet auquel tu es sensible ?

AH : Plutôt oui... Sensible... oui et non, sensibilisé, ouais plus.

IG : OK, OK, OK. Sensibilisé ? C'est quoi tes craintes ou tes peurs, ce qui te pose question ?

AH : Non bah bonne question... bah je ne sais pas [...] ou alors à but purement lucratif, en fait, et ce qui est bon pour eux ne l'est pas forcément pour toi, donc... Et puis, non c'est surtout le fait qu'ils s'enrichissent en fait... grâce à... Grâce à toi, grâce à l'utilisation que tu fais de leur propre service. Mais bon, après voilà, c'est Google. Si c'est gratuit, c'est toi le produit... tout cela... ce genre...

IG : Et pour terminer... Deux questions. C'est qui ce « ils » ? Ergonomes, designers, des professionnels de la communication... tous les services au global ou un service en particulier que tu vises d'une part ? Et du coup, ce qui m'amène à me pose aussi comme question. ... Qu'est-ce que finalement pour conclure un bon design ?

AH : Moi, je dissocie déjà le design et l'usage que tu en fais, ou en tout cas, ce pour quoi ça a été pensé. Et ce « il » généralement, c'est des entreprises ou des grosses boîtes... Et derrière des grosses boîtes, c'est des actions, des actionnaires, tout ça, donc des gens qui sont vraiment là, juste pour le bif. Et après le design... Non, mais c'est très, c'est moi, je trouve ça stylé de faire une belle application, où tu arrives à retrouver de manière pratique et fonctionnelle tout ce dont tu as besoin, c'est génial. Après, effectivement, c'est comment tu... comment tu utilises, par exemple, que ce soit bien fait pour te retrouver facilement. Après, c'est le propre de tous les toutes les applications que tu utilises. Parce qu'encore une fois aussi, je pense que peu importe... même si ton application elle est pertinente, pratique, etc.. Enfin, pratique, utile, pardon... si le design est pourri... Ça met une barrière un petit peu, j'ai l'impression entre ce dont tu as besoin et comment tu vas réussir à obtenir ce que tu veux, et ça, pour moi, effectivement, un bon design, c'est super important,

IG : Même si on n'a pas réussi à avoir la définition de...

AH : Non enfin, c'est compliqué après. Enfin, moi, je n'ai pas fait d'études, donc je pense que je pourrais te prendre que des applications que je considère moi comme bonnes et voir à peu près comme elles sont faites... Mais ouais il y a clairement des enjeux de... temps passé sur une application selon si ton design : n est bien fait ou pas. Enfin, pas forcément le temps, mais en tout cas la fréquence.

IG : Est-ce qu'il y a des questions que tu t'étais posées ?

AH : Non. Enfin... un petit peu...

[Remerciements et fin de l'entretien].

Annexe 39 : Entretien avec BC

Entretien datant du 10 juillet 2021

20 ans, étudiante en école d'ingénieur.

IG : Présentation de l'entretien

IG : D'abord pour commencer qu'est-ce que tu as comme équipement numérique ?

BC : Je les ai ramenés. Donc j'ai un téléphone, une tablette et un ordinateur. J'ai ma tablette.

IG : C'est courant que tu l'aies sur toi ou tu l'as ramenée exprès ?

BC : Non c'est parce qu'après je dois consulter la CAF. Je n'y avais pas pensé.

IG : Alors tu as les 3 devices ? Tablette, tél., ordinateur. Quelle application tu utilises au quotidien ou assez souvent ?

BC : Euh dans des catégories spéciales ou généralement ?

IG : Dans tout ce qui va recroiser les réseaux sociaux...

BC : Réseaux sociaux bah déjà Whatsapp je l'utilise très souvent, alors ensuite je ne sais pas si... J'utilise beaucoup Instagram et Tweeter. Mais je n'utilise pas les applications, je vais sur le site Internet. C'est pour une raison... Je ne sais pas si beaucoup de gens font ça. En fait, quand j'allais sur l'application, ça me prenait beaucoup de temps et du coup [inaudible] et je me dis qu'à aller sur le site, comme il est moins bien fait et je passe moins de temps dessus. OK, du coup, en fait, je vais sur... je vais sur mon navigateur Internet et après je suis sur Twitter ou sur Insta, je navigue et j'y passe moins de temps en fait que sur la vraie application.

IG : Et ça, c'est ton ressenti ou tu as vérifié sur ton temps d'écran.

BC : Bah, c'est mon ressenti et aussi à ce que j'utilise en complément, c'est une application pour limiter le temps d'écran. Ça, c'est dans les paramètres de ton téléphone et j'ai remarqué que j'utilisais beaucoup trop les deux. Avant, j'utilisais TikTok aussi, mais ça, c'était vraiment infernal. Du coup, j'ai supprimé. Ah, et j'utilise Snapchat. Snapchat, j'utilise vraiment l'application.

IG : Snapchat que tu utilises sur ?

BC : Sur le téléphone oui, car il n'y a pas de site qui fonctionne...

IG : Quoi d'autre ? Est-ce que tu utilises des applications de shopping ?

BC : Shopping ? Euh, non, non, je n'ai pas de shopping, j'ai oui SNCF [Rires] j'ai une application.. À ça c'est important aussi, enfin, pour moi. C'est un verrouilleur. En fait, tu lances un temps et ça te permet de ne pas toucher à ton téléphone. Ça, j'utilise beaucoup. Ça s'appelle Forest.

IG : Et ça, c'est là-dessus que tu m'as dit que tu limites ?

BC : Quand je dois travailler, par exemple, je lance par exemple 30 minutes et... En gros, ça m'empêche de... de lancer d'autres applications. Sinon, Shopping ouais non.

IG : C'est 30 minutes par applis ?

BC : Par exemple. Là, j'ai 90 minutes. En fait, ça fait pousser un arbre. Et si tu quittes ça et bah l'arbre il meurt et en fait personne n'a envie de tuer un arbre. Genre, là, tu vois une fois que ce sera fini, je vais pouvoir quitter l'application tranquillement, c'est triste de voir... Personne of course. Parce qu'à la fin tu as une belle forêt d'arbre et tu n'as pas envie de tout gâcher, parce qu'on l'utilise beaucoup avec mes collègues.

IG : C'est tes camarades qui te l'ont conseillée ?

BC : Non, je l'ai trouvé seule sur le Playstore. J'ai cherché limite. Sur ton téléphone ce qui est intégré... en fait s'il y en a un qui est intégré, mais il ne te verrouille rien. Il te dit juste « tu as dépassé la limite ». Mais ça ne t'empêche pas de l'utiliser.

IG : C'est la sanction ?

BC : Parce que tout le monde se dit « je peux rajouter encore quelques minutes » [Rires]...

IG : Et dis-moi, est-ce tu utilises par exemple, YouTube,

BC : Ouais, YouTube ouais, YouTube et Spotify, et Netflix ? Netflix sur le... Et sur ma tablette.

IG : Ça, c'est les principales Whatsapp, Instagram, Tik Tok plus maintenant, Snapchat sur le... Sur le tel, enfin, sur l'appli, Oui SNCF...

BC : Et sur ma tablette j'utilise juste pour écouter de la musique et visionner sur Netflix. En fait je l'ai acheté pour prendre des notes quand je serai en cours.

IG : Tu as un petit clavier ?

BC : Je ne sais pas si je vais en prendre un, mais j'ai un stylet pour écrire. Et du coup j'ai mis des applications pour prendre des notes, mais en vrai j'utilise pas beaucoup. Des apps bureautiques.

IG : Ce n'est pas forcément ce qui va nous intéresser.

BC : Non, je ne communique pas avec d'autres gens dessus.

IG : Est-ce qu'il y a des Jeux que tu utilises ?

BC : Non, je, pas de jeux, mais j'ai une application qui s'appelle WebToon. C'est pour lire des comics ou des mangas, des choses comme ça. Sinon, c'est tout en divertissement, sinon, je regarde YouTube, mais je n'ai pas de jeux.

IG : Et Spotify ?

BC : Et Spotify, ouais, Spotify j'utilise.

IG : C'est pas mal déjà.

BC : Et j'ai une appli de course, ça s'appelle Strava. C'est un réseau de sport un peu, où tu postes [...] C'est aussi pour me forcer un peu à courir.

IG : Ce qui est un peu chiant, c'est que tu dois le déclencher.

BC : Ouais, il faut lancer

IG : Mais du coup, ça prend un peu de batterie. Mais après, c'est pas mal, effectivement. C'est quoi c'est un réseau social de sport ?

BC : Mais en vrai j'ai deux amis dessus. C'est plus pour enregistrer mes perfs et après ils te donnent pas mal de données, de statistiques.

IG : Alors du coup tu m'as déjà fait une petite différence entre tablettes, smartphones, Ordi. WhatsApp tu utilises sur les trois ?

BC : Euh que sur mon téléphone et sur mon ordi, tu sais parfois quand tu travailles à ton ordi, je mets Whatsapp Web. Mais ça arrive très rarement. En fait c'est une page, c'est un navigateur aussi et ça te connecte avec ton téléphone. Comme ça, tu peux répondre directement sur ton ordi plutôt que de prendre des notes.

IG : Et tu as les notifs et tout ? Et est-ce qu'il y a une différence quand tu utilises l'ordi ?

BC : Bah, je l'utilise surtout pour avoir les photos sur mon ordinateur directement, si je communique dans un groupe et bah je les ai directement sur mon ordi plutôt que de repasser par mon téléphone.

IG : Hmm, Instagram, tu y vas sur navigateur en tablette et en desktop aussi ?

BC : Non juste sur mobile. J'ai dû faire une fois en fait. Ce n'est pas représentatif.

IG : Tweeter aussi ?

BC : Twitter, je n'y vais que sur tel, mais j'y vais souvent

IG : TikTok, stu m'as dit tu as supprimé, c'était sur mobile ? Snapchat que mobile ? Je ne sais pas si ça existe en desktop ?

BC : Snapchat, je crois que c'est vraiment une application parce que les autres, en fait de base c'est des sites Snapchat, c'est vraiment une application. Je n'ai jamais testé Snapchat sur site. Parce que comme c'est prendre, prendre des photos bon...

IG : Et Webtoo, c'est que l sur mobile ?

BC : Je dois avoir l'application sur tablette, mais je l'utilise que sur mobile.

IG : [...] Je ne te demande pas si Strava tu l'utilises sur ton ordi. [Rires] Et qu'est-ce que tu fais du coup sur l'ordi ? L'ordi est dédié à quoi ?

BC : Hmm du coup pour taper bah de la bureautique aussi. Quand je devais, quand j'avais cours, je faisais des comptes rendus de TP, des choses comme ça... ah si, quand j'avais cours à distance, j'utilisais Discord.

IG : Ah et Discord tu l'utilises pas en mobile ?

BC : Si, si, je l'utilisais aussi beaucoup... Mais maintenant, je parle moins avec les gens donc je l'ai désinstallé. Mais Discord, si, je l'avais sur mobile et sur mon ordinateur. Et sinon l'ordinateur j'y suis pour jouer à des jeux vidéo et après, je peux naviguer genre... si souvent par exemple, tout ce qui est administratif. Je trouve que les sites, c'est plus facile les accès sur ordi que sur un petit écran. Du coup, quand c'est des choses un peu sérieuses, bah comme faire des demandes de papier je trouve que c'est plus ?

IG : Plus à l'aise ?

BC : J'ai moins peur de faire tu sais de cliquer à un endroit où il ne faut pas et de tout et de tout foirer. Et du coup, je fais ces trucs sur ordi...

IG : Ça t'arrive de mal cliquer ?

BC : Oui parce que parfois, il y a des sites ou pas, ils ne sont pas adaptés à un petit écran... Et du coup, je trouve qu'ils ne sont pas... Ce n'est pas très bien... Et c'est pour ça, la tablette aussi.

IG : Comment est-ce que la tablette se situe par rapport aux deux autres ?

BC : Hm C'est plus facile de lire des choses et sinon... bah après moi je suis quand même assez à l'aise avec mon téléphone. Mais je sais, mes parents ils ne sont pas du tout à l'aise sur leur téléphone du coup, ils utilisent une tablette pour plein de choses.

IG : C'est quoi être à l'aise ?

BC : Bah s'il y a des petits boutons, enfin des petites touches, un petit clavier aussi. Et aussi ils ne voient pas très bien là.

IG : Ils ont au moins 50 ans

BC : Mais après la tablette. Je l'ai eu récemment, donc je n'ai peut-être pas utilisé tout le potentiel. Je l'ai prise pour suivre les cours et pour si j'avais d'autres cours en visio, parce que mon ordi prend un peu de temps à se démarrer.

IG : OK, OK. Du coup, comment est-ce que tu... par exemple dans une semaine comment se répartit en pourcentage, à peu près, sur téléphone, ordi, tablette ?

BC : Bah là avec le déménagement mon ordi je ne l'utilise pas du tout (rires), mais avant... tu veux dire dans une période normale ? Je dirais hm (silence) 70, téléphones, 20 ordis et 10 tablettes.

IG : Mais ça, ce n'est pas en période de cours ?

BC : Non, parce que la tablette, je l'utiliserai plus en période de cours.

IG : OK et quand tu dis sur Instagram, j'y passais beaucoup de temps. Ce beaucoup, c'est combien environ ?

BC : Attend je peux te dire... [cherche dans le téléphone]... « bien-être numériques et contrôles parentaux » ça s'appelle.... Là y a mon temps d'écran... après c'est pendant les vacances on y passe plus de temps... bah je pouvais bien passer une heure, une heure trente sur Instagram.

IG : 1 h 30 sur Instagram ?

BC : Ouais, une heure. J'avais mis la limite à 40 minutes, 40/45 minutes.

IG : En voyant ce temps-là, tu t'es dit je m'en ?

BC : Mais parce que, c'est, c'est diabolique, hein ce qu'ils font. Tu sais c'est les réels, les réels ça se n'arrête pas, et du coup, tu peux passer des heures dessus. Mais oui, non, je fais, je dirai environ une heure 15, une heure trente.

IG : Et là ça t'affichait quoi ?

BC : Bah là comme j'utilise Samsung, tu sais, comme je suis sur un navigateur, bah ça se répartit, entre Instagram et Twitter, et Internet du coup...

IG : Mais combien de temps est affiché ? Si ce n'est pas...

BC : Ah bah j'avoue, c'est un peu honteux. Bah, par exemple. Ah ouais, ça, c'est dimanche. Bah la tu vois mon temps d'écran moyen quotidien, c'est 3 heures. Mais il y a des jours où j'ai 7 h de téléphone. Je pourrais te dire par application plus qu'en général, parce que ça varie beaucoup, quand même. Là, y a écrit temps moyen quotidien sur un mois, je crois que c'est 3 h. Mais c'est pas beaucoup... là c'est un objectif 5 h 30 par jour, aujourd'hui je l'ai respecté, hier je ne l'ai pas respecté, lundi je l'ai respecté...

IG : C'est toi qui l'as fixé ?

BC : Ouais, parce que je voyais un peu en fonction de mes habitudes. Un jour, j'ai vu. J'avais passé 8 heures sur mon téléphone parce que j'avais regardé Naruto toute la journée. C'est beaucoup, quand même. Je me suis dit 5 heures, c'est pas assez. Du coup, j'ai mis 5 h 30, OK, mais c'est un peu dur de... parce que comme il n'a pas de sanction, si tu es lancé dans quelque chose, c'est un peu dur d'arrêter.

IG : Mais pourquoi est-ce que tu mets une dimension un peu moralisante ?

BC : Bah ça ne dérange pas si, en fait, je trouve que, par exemple, sur Instagram, je passe beaucoup de temps à regarder des choses qui ne m'intéressent pas ou qui ne me divertissent pas et qui ne m'apportent rien, en fait, parce que c'est juste du contenu qui passe facilement. Alors que si je passe, par exemple, si je regarde une vidéo de 40 minutes sur moi, là, en ce moment, j'aime bien regarder la mécanique moto, par exemple eh bah si je regarde 40 minutes là-dessus, je me dis c'est pas grave parce que c'est un contenu qui m'a fait plaisir et je ne vois pas ça comme une perte de temps. Mais alors que si je regarde les tik OK pendant une heure, ça un peu m'énerver à force, parce que là, j'aurai l'impression d'avoir perdu du temps.

IG : D'accord, c'est pour ça que c'est diabolique ?

BC : Parce qu'en fait c'est... Souvent c'est juste une excuse pour rien faire juste perdre mon temps sur mon téléphone, alors que si je... je cherche des choses pour mes cours et tout ça me rajoute du temps sur mon téléphone, ça ça ne me dérange pas parce que j'en fais une bonne utilisation en tout cas je trouve.

IG : Du coup quand tu dis c'est diabolique...

BC : Bah je me sens un peu mal après. Bah ça me fatigue et je me dis, mais je donne mon je donne mon attention à quelque chose qui n'en vaut pas trop la peine. Enfin si je passe 10 minutes ça va, mais de la façon

dont est faite l'application et la façon d'accéder au contenu. C'est un peu un cercle vicieux. Et c'est comme quand j'avais plein d'heures parce que je regardais les cours sur mon téléphone, ça je ne vais pas, ça ne compte pas tu vois.

IG : OK, donc ce ce qui est utile. On va dire...

BC : Oui les choses utiles et qui m'apportent du divertissement et tout et parfois quand je vais sur Tweeter, je ressors énervée de l'application parce que j'ai vu des choses... tu sais ce comme tout le monde donne son avis sur plein de choses bla bla bla où tu peux voir des choses qui te rendent de mauvaise humeur. Je me dis qu'est-ce que je fais? Quittons cette ...? Arrêtons !

IG : C'est par rapport au contenu ?

BC : Ouais c'est par rapport au contenu. Alors que sur YouTube, par exemple, j'ai une meilleure expérience, ce que je regarde. Je ne sais pas si c'est l'algorithme qui le fait ou quoi, mais c'est plus des choses qui me touchent plus et qui sont mieux faites aussi. Quand tu regardes une vidéo YouTube de 20 minutes, bien structurée plutôt que des reels Instagram de 10 secondes à chaque fois, c'est plus... tu as l'impression d'avoir appris quelque chose, parfois ou juste ça te divertit...

IG : C'est sur la qualité ?

IG : Ouais, la qualité, du contenu.

IG : OK et tu disais, l'algorithme, justement.

BC : Ouais

IG : Il a quoi l'algorithme de YouTube ? Qu'est-ce que tu remarques,

BC : Bah c'est plus... personnalisé sur, sur Instagram, ce qui est enfin, bien, bien sûr, c'est des choses qui ont été... Des thèmes qui m'intéressent, mais ils sont assez larges quand même. Sur YouTube, j'ai plus mes petites, mes petites habitudes.

IG : C'est quoi tes habitudes ? Tu regardes des chaînes ? Tu t'abonnes ?

BC : Bah parce que par exemple Instagram c'est souvent juste des petites vidéos humoristiques. Ça me fatigue vite.

IG : Je veux dire, est-ce que tu te navigues juste en regardant ce qu'on te propose,

BC : Ouais, sur YouTube ou sur Instagram ?

IG : Les deux ?

BC : Sur Instagram, les gens, enfin les comptes auxquels je suis abonné. je ne les regarde jamais presque. Ce que je fais, c'est que je regarde les premières stories genre ceux de mes amis. Je *scroll* quelques secondes pour voir les nouveaux posts et après direct, je vais dans l'onglet « explorer » parce qu'en fait ça ne m'intéresse pas trop en fait que les gens que je suis... Je sais, c'est un peu... C'est juste, c'est juste pour être, enfin une façon de garder contact. Mais je suis pas là « oh qu'est-ce qu'ils ont posté ? » Généralement, je quitte assez vite cet onglet et je vais dans la page explorer.

IG : Et la page « explorer » elle est bien faite ? C'est ce que tu dis tes « habitudes ? »

BC : Attends, je vais aller voir, on est dans le.. Dans le direct là. Tu vois, j'ai ouvert, j'ai ouvert mon navigateur et j'ai enlevé tweeter qui est toujours ouvert.

IG : D'accord ?

BC : Je ne sais pas toi ce que tu as sur ton... fil Instagram en bref, c'est des... Je ne sais pas toi qu'est-ce que tu as sur ton onglet « explorer » ?

IG : J'ai du shopping, cuisine...

BC : Ah moi j'ai des vidéos de cuisine, ça, ça va, mais je ne vais pas regarder une heure moi, j'ai beaucoup de posts humoristiques, des captures d'écran de Twit, y'en a plein sur Insta (rigole)

IG : Est-ce que tu n'arrives pas à voir pourquoi on te les suggère ou est-ce que c'est vraiment aléatoire ?

BC : Non, ce n'est pas aléatoire, par exemple, j'aime bien la K-pop, donc il y a plein de posts sur de la K-pop et des vidéos de chanteurs. Hmm je crois que ça, il y en a un peu de jeux vidéo aussi, parce que j'en suis parfois. Sinon, ouais c'est des, ce n'est pas trop, de... Il n'y a pas, il n'y a pas d'autres thèmes qui ressortent.

IG : C'est la même chose que sur YouTube ?

BC : Un peu, il y en a qui se recourent ouais. [Silence], Mais c'est comme ça, un peu comme sur YouTube, je vais rarement dans mes abonnements sur YouTube, je vais plus sur l'accueil et ce qu'on me propose ?

IG : Et les reels par contre, ce n'est personnalisé ?

BC : Si un peu, c'est pour un public de mon âge, avec par exemple ah si je regarde beaucoup d'animé. Et du coup, ça rejoint ces thèmes-là. Mais ça, ça, je veux dire, ce n'est pas personnalisé dans le sens, si je vais sur le téléphone de mon pote, ils ont un peu tous les mêmes choses de notre catégorie. Mais moi, je trouve ça moins personnel et parfois, je tombe vraiment sur des choses qui n'ont aucun lien avec ce que j'aime (rigole). Alors que sur YouTube c'est plus rare !

IG : C'est mieux ?

BC : Ouais, un peu mieux.

IG : Et quelle différence entre YouTube et Spotify ? Est-ce que tu écoutes de la musique sur YouTube ?

BC : Ah non pas du tout c'est horrible d'écouter de de la musique sur YouTube ? Bah sur Spotify déjà on peut verrouiller son téléphone. Moi ce que j'aime, c'est écouter de la musique, verrouiller mon téléphone et faire autre chose. Du coup, là, on peut... Et en plus, il n'y a pas de pub parce que j'ai un abonnement. Si je n'avais pas d'abonnement, je n'utiliserais pas Spotify. [Silence] Sur YouTube, je vais voir des vidéos quand on m'en propose, c'est ça. Si la vignette a l'air intéressante, parfois je clique, mais jamais je ne me dis « tiens j'écouterai bien toute une playlist ». Parce que ce n'est juste pas pratique, il y a plein de pub et tu ne peux pas verrouiller ton téléphone. Tu ne peux pas fermer, tu ne peux pas écouter en arrière-plan c'est ça le terme, je crois.

IG : OK, donc là ce que tu me dis me fait penser à d'autres choses. Tu m'as dit Twitter, il est toujours ouvert, toujours, en arrière-plan ?

BC : Tweeter je garde toujours la page parce que c'est juste que j'y vais un peu toutes les heures.

IG : Ah bon ?

BC : Ben ouais, c'est un peu addictif,

IG : Mais tu m'as dit que tu étais plus sur Instagram que Twitter.

BC : Tweeter, on y passe peu de temps, mais j'y vais souvent. Tu sais, tu regardes ta TL, ça dure 5 minutes et dans deux heures, je peux aller checker. On a du contenu souvent.

IG : C'est quoi tchecker ?

BC : Bah je regarde.

IG : Est-ce que tu as des comptes que tu veux voir ou c'est juste un ensemble de choses à voir ?

BC : Non, un ensemble de choses à voir, parce que du coup, il y a beaucoup de tweets. Ils sont retweetés par des comptes que je suis. Donc ce n'est pas forcément eux qui les twittent, mais ce que ça apporte devant... Aussi les tweets de mes amis, ça fait. Mais oui, c'est un peu. Je sais que je suis un peu plus addict à Twitter.

IG : Ça fait plusieurs fois que tu dis addict ?

BC : Bah ouais, parce que j’y vais le matin. Je mange toujours mon petit-déj avec en regardant Twitter, si je n’ai pas eu Internet depuis longtemps, hop je vais sur Twitter. Quand je suis dans le métro, je vais sur Tweeter, quand je vais aux toilettes je vais sur Twitter... ça prend, je n’y reste pas des heures, par ce que c’est.. Tu sais qu’ils mettent.. Une fois quand tu *scroll* après il n’y n’a plu grand-chose d’intéressant. Du coup, je quitte vite. Puis je reviens vite.

IG : C’est ça être addict ?

BC : Ah bah, je me dis, mais quand même, je vais souvent, parfois sans y réfléchir aussi. Je suis là, j’attends quelque part, je déverrouille mon téléphone et je dis tiens « je vais sur Tweeter ».

IG : D’accord. Et du coup, là, c’est un peu différent que checker ? Ou c’est checker ?

BC : Ouais, ouais, je tchèque, mais aussi Tweter, je l’ai plus.. Comment dire.. Je l’ai personnalisé dans le sens où j’ai bloqué des choses. J’ai masqué des choses pour avoir une meilleure hmm une meilleure expérience d’utilisation.

IG : Je note tout de suite vu juste avant de tout oublier. Est-ce que la pub, ça te soule ? Sur ces réseaux ?

BC : Sur YouTube ça me soule beaucoup... Sur Spotify, ça ne me soule pas vu que je paie, mais sur sur YouTube ça me soule beaucoup, mais je fais avec. Et sur Twitter il n’y a pas de pub.. Enfin il y a des Twitt pros.. . Quand... tu sais y a des gens qui paient pour que leur tweet soit.. Enfin ça ne me dérange pas. Et Instagram n’y a pas de pub sur Instagram ? Ah si oui, ils mettent des liens pour acheter des choses. Ah si, ouais non, ça ne me dérange pas parce que comme tu peux *scroller* rapidement... le problème de YouTube c’est que les pubs sont... tu sais tu ne peux pas les passer. Ça, ça énerve l’utilisateur.

IG : Ça t’énerve ?

BC : Je ne suis pas énervée devant mon écran. C’est juste que je ne sais pas ça.. Ça gâche l’expérience. Tu es dans une bonne vidéo sur YouTube des avec toutes les cinq minutes. Limite tu veux moins regarder de vidéos.

IG : Ça décourage ?

BC : Euhh bah en fait c’est juste que dans tous les cas, je vais continuer d’utiliser l’application donc.. Je n’ai pas le choix en fait. C’est un peu frustrant.

IG : Et alors, du coup, c’est quoi tu m’as parlé d’expérience utilisateur plusieurs fois ? C’est quoi une bonne expérience utilisateur ?

BC : Sur Twitter, souvent, j’avais du contenu qui me choquait et du coup, je faisais en sorte de masquer tout ça. Il y a moins de filtres et tout ça. Après bon à part les pubs je ne vois pas d’autres.. Je trouve qu’elles sont relativement bien faites. C’est quanf même fait pour avoir une bonne expérience pour essayer de plus d’atteindre possible (?)

IG : Et alors, en dehors du contenu publicitaire, il y a d’autres choses qui font l’expérience utilisateur ?

BC : Bah trouver du bon contenu, donc ça, ça rejoint un peu l’algorithme, je pense. Du coup sur Instagram comme il y a moins de contenu qui m’intéresse, ça me plaît moins. Alors que sur YouTube, c’est plus cela.

IG : OK, et est-ce que le design, par exemple, fait partie de l’expérience ?

BC : Je n’ai pas de problème... enfin.. Moi ils me conviennent. Je réfléchis à des problèmes, mais je trouve que c’est très intuitif quand même... Peut être que mes parents trouveraient ça moins... ils seraient moins d’accord. Mais si je vais sur Yotube, est-ce qu’il y a un truc qui me dérange vraiment ? (regarde son tél.) Non, je ne me dis pas, « Ha j’ai moins réussi, je n’ai pas réussi à faire ça.. » ou « C’est plus compliqué », après j’ai l’habitude de me...

IG : Quand tu dis, c’est intuitif ? Comment tu te définis intuitif par l’habitude ?

BC : Ouais.... c'est.. Je sais, je connais, je sais comment ça fonctionne en général un téléphone, donc je peux me débrouiller sans chercher, sans demander de l'aide. Et il faut que ça se sente aussi.. En fait il ne faut pas que je cherche 40 ans ce dont j'ai besoin.

IG : C'est dur à définir ?

BC : Mais par exemple, je sais que dans d'autres applications, quand il y a trois petits points, ça sera des paramètres. Si je suis sur YouTube et que je cherche les options des choses comme ça et que je vois trop de petits points, je saurais cliquer là-dessus.

IG : Tout à l'heure, je vais te passer mon iPhone, est-ce que tu te sentiras à l'aise pareil ?

BC : Bah je pense que je serais moins à l'aise parce que je n'ai jamais eu d'iPhone. Enfin, je n'ai pas... J'ai peut être eu quelques mois quoi, mais c'est juste une marque différente. Mais je pense que je peux me débrouiller quand même.

IG : Est-ce que tu vois une différence dans l'expérience utilisateur ?

BC : C'est surtout esthétique, enfin visuel. Ah si une fois, j'ai utilisé un Mac et tu sais sur Windows tu as la petite Croix rouge, tu sais les trois boutons en haut des onglets... eh bien, j'étais chez des potes et du coup, enfin les Mac et les Windows c'est pas tout pareil. Du coup, là j'étais un peu en mode « houla », comment on fait les choses ? Mais sur mobile, j'y arriverai mieux que sur l'ordi, je pense, ça ne me fait pas peur, je suis autant à l'aise pour chercher des choses sur mon ordi que... comme ça.

IG : Est ce qu'il y a des trucs qui peuvent être désinstallés ? Plutôt que tu aurais désinstaller ? Des choses qui seraient rédhitoires, qui ont vraiment gâché l'expérience ? En dehors de la pub ?

BC : Là, je vais voir sur le Play Store, on peut voir toutes les applis qu'on a téléchargées. Il y a une chose qui m'a vraiment fait « ah c'est bon j'en ai marre ». Déjà j'ai désinstallé TikTok parce que c'était tellement addictif. C'est juste que personnellement je trouvais que ça me prenait trop de temps, mais je n'avais pas de problème avec l'appli en soi. Hmm tak tak tak... parce que je ne me souviens pas... Ah si, par exemple, les applications pour apprendre des langues. Bah je les désinstalle parce que c'est tout le temps payant. Ah si ça me fait penser à des choses. Ouais, ou des choses qui demandaient mon attention tous les jours, où je devais faire quelque chose tous les jours. Et du coup, ça s'appelle Be rings. Je ne sais pas si tu connais ? En gros, à un moment donné, tu recevais une notification et tu dois prendre une photo. Et en fait le concept c'est de montrer à tes amis comment tu es vraiment dans la vie. Du coup, il fallait prendre des photos chaque jour... tu avais 3 minutes pour prendre une photo et pour montrer ce que tu faisais. Et du coup, tu voyais celle de tes amis, ce qu'ils faisaient à un instant T dans la journée. Je suppose que c'était dans l'idée d'être sans filtre, tout ça, mais ça m'a soulevé parce que je ne voulais pas faire ça chaque jour. Donc, quand ça demande trop mon attention, que ça envoie trop de modifications, ça sert ça souvent, je passe à autre chose.

BC : Je cherche d'autres applis que j'ai pu.. tak tak tak. Aussi, parfois, j'ai désinstallé des jeux parce que j'y joue une fois et après ça m'intéresse plus. Moi, ça ne dérange pas d'installer des choses et de les installer tout juste après .. Comme ça je teste des choses.

IG : Quand tu dis moi, c'est parce qu'il y a des gens qui ne veulent pas installer ?

BC : Ben ma mère, parfois elle hésite.. Ils hésitent un peu.. Alors que c'est juste, ils ne savent pas s'en défaire. Après, je ne sais pas... dans tout ce que j'avais installé, est-ce qu'il y avait quelque chose qui était rédhitoire ? Non.. Je n'installe pas grand-chose en fait... Ah s'il y a une application que je déteste, c'est celle de la Banque Postale. Mais je suis obligé de les garder. Elle était vraiment... elle était beugué elle était vieille. Elle n'était pas intuitive pour le coup. Mais là, ils ont fait une mise à jour. Nouveau design. Tout ça, c'est un peu mieux. Ils ont dit « une version plus claire et fonctionnelle ». Je pense qu'ils ont eu des plaintes. Et des mauvais avis. Mais ça, j'étais un peu obligé de la garder pour tenir compte...

IG : Et qu'est-ce que tu en penses ? Est-ce plus clair ? Fonctionnel ? Intuitif ?

BC : Euh c'est toujours un peu lent. Ça se voit, ils ont un peu changé les couleurs. C'est des nouvelles polices, mais c'est toujours un peu lent au centre de l'application.

IG : C'est lent la vitesse de chargement ?

BC : Mais ça va, c'est clair. C'est quand même assez clair.

IG : C'est marrant que tu remarques que ce sont. Ça, fait ne fait pas forcément partie des critères auxquels on pense qu'on parle du *design* ?

BC : Bah moi c'est dans l'utilisation en général, mais c'est vrai que si une appli est vraiment lente.

IG : Par exemple, Instagram, sur navigateur, c'est plus lent

BC : Oui, c'est lent, mais du coup, ça fait c'est ce que je recherchais un peu parce que ça me force à moins utiliser. Là je tire parti de ça.

IG : Quand tu dis... tu as parlé plusieurs fois de ton attention ?

BC : Ou il y a des applications, comme tu le sais, ils t'envoient toujours des motifs pour te que « eh vous travaillez » pour faire ci, ça. Ça te donne presque moins envie d'y être.

IG : Mais ça, c'est ça, ça te mobilise ton attention ?

BC : Euh mobilise... pas longtemps, donc. Je ne saurais pas... je la fais passer quoi, mais c'est le fait que ça revienne, ça me gêne.

IG : Et TikTok, ça mobilisait ton attention ?

BC : Bah l'application, elle n'a pas de fond. Je ne sais pas si tu l'as déjà utilisée? En gros dès que tu arrives sur l'application, il y a une vidéo qui se lance et c'est ton feed de vidéo et tu peux *scroller* mais à l'infini, il y a toujours plein de vidéos et avec de la musique... du coup ça te cap.

BC : [...] Par exemple sur Instagram s'il y a un post avec plein de choses écrites, ce n'est pas sûr que je clique et que je prenne le temps de tout lire. OK, alors que si c'est une vidéo... je ne sais pas si c'est général. C'est juste que je l'ai remarqué avec la vidéo.

BC : [...] Facebook, j'ai eu un compte. En prépa intégrée, il fallait avoir Messenger pour être au courant de tout. Mais je ne l'utilise jamais et je n'aime pas trop le concept de Facebook. Je ne l'ai jamais utilisé, donc je ne pouvais pas garder de compte. Du coup je l'ai désinstallé et je demandais les informations.

IG : C'est quoi le concept de Facebook par rapport à TikTok ou Instagram ?

BC : Ça m'intéressait moins de sur les statuts de personne... Et aussi quand c'était en pleine, quand les jeunes utilisaient Facebook, moi, je n'avais pas de téléphone. Quand j'ai eu un téléphone, les jeunes de mon âge ils n'utilisaient pas Facebook... on utilisait autre chose. Et puis, il n'y avait pas de contenu divertissant. Ça n'est pas fait pour ça vraiment. Je crois, je dis ça...

IG : OK, OK, ça fait beaucoup de choses d'un coup.. C'est des choses auxquelles tu as déjà pensé ?

BC : En vrai oui, tout ce qui est limite de temps. Mais même mes amis, on n'en parle pas ensemble. Mais je sais que aussi ça les concerne. Ils sont concernés par leur temps d'utilisation et. Et si souvent on en parle dans les médias, c'est un sujet que j'entends, du coup je pense qu'on fait attention. Après l'utilisation précise des applications, je n'y ai pas tant réfléchi que cela. [...] Le contenu j'y réfléchit. Est-ce que j'ai envie de voir ça ? Il se passe tellement de choses tout le temps que ça.

IG : Et vous en parlez entre vous ?

BC : Oui, on parle beaucoup de ce qu'on voit sur... sur les réseaux après est-ce qu'on parle de notre utilisation, précisément comme la on fait, non, mais on discute de ce qu'on voit.

IG : J'ai l'impression que tu es tiraillée ?

BC : En fait, j'aimerais avoir une utilisation.. Saine, un peu... Parce que c'est facile d'être submergée par tout le contenu qu'on peut qui trouver ce que. J'essaie de... pas d'arrêter, mais juste de canaliser et d'organiser un peu mieux.

IG : Pourquoi submergée ?

BC : Il y a beaucoup d'informations tout le temps et parfois je me dis que je retiens tant d'informations constamment sur des sujets qui ne m'intéressent pas.. Il y a beaucoup de.. De polémiques, de débats sur les réseaux, tout le temps. Ce qui fait qu'on a une grosse tête après avoir laissé ton téléphone.

IG : Et par exemple plusieurs fois tu as utilisé le terme *scrolled*, tu as fait comme ça... tu as dit « je *scroll* je *scrolle* », est-ce que ça a un rapport avec le fait d'être submergée ? Que fais-tu quand tu fais ça ? Qu'est-ce que c'est *scrolled* en fait quand tu dis ça ?

BC : Je passe à autre chose... [rires] je fais défiler... tu peux reformuler ta question ?

IG : Qu'est-ce que c'est ce « je *scroll* » ?

BC : Je navigue en fait dans l'application.

IG : Comment on pourrait le traduire ? C'est un anglicisme...

BC : Oui, techniquement, non. Juste techniquement, le geste, c'est de.. Avec son pouce ou avec ton doigt, de faire glisser, de faire glisser sur ton écran pour faire défiler une page, des informations, qui sont ... Sur ton écran.

IG : Et est-ce qu'il y a d'autres.. Tu as dit un geste ?

BC : Oui ? Est-ce que tu veux d'autres gestes ? Ouais, il y a le fait de *liker*... par exemple, sur Instagram je fais deux... je tapote deux fois et je ne dis pas que je tapote, je dis que je *like*. Le *swipe*, par exemple, je ne l'utilise pas dans mes applications en fait. Ah, si... Bah sur Snap un peu.. Tu n'as pas Snap ? Tu sais comment c'est. Ça, c'est un *swipe*. Le *swipe* je dirai c'est pour passer à d'autres parties de l'application.. Dans.. Sur Snapchat... Après, je sais qu'il y a d'autres utilisations, comme sur Tinder, par exemple.

IG : Ouais, ben justement, tu vois comment il est le *swipe* sur Tinder?

BC : Ouais, j'ai plein d'amis qui m'ont montré.

IG : OK. Eh bien, par exemple, est-ce que ce le *swipe* de Tinder qui permet de s'approprier les profils ??

BC : Je dirai que ce n'est pas pareil que le *swipe* de Snap

IG : Pourquoi ?

BC : Bah sur Snap c'est juste.. Euh... Que tu veux utiliser une... comment dire... c'est pour faire une autre action ? Mais ça n'a pas de... ça n'a pas de répercussions sur ton profil ou ton feed ou quoique ce soit. Mais il y a plein d'applications qui sont.. Tu sais elles sont réparties en plusieurs catégories.. Un menu ! Et aussi pour naviguer sur un jeu.

IG : Et ça tu dirais que c'est un *swipe* ou un *scroll* ?

BC : Non, c'est ça, je dirai que c'est un *swipe*. Bah *swipe*, c'n'est pas... quand on dit « *swiper* une vitre », en anglais, pour nettoyer.. Du coup, ça me paraît plus naturel que *Scroller*. *Scroller* je ne sais pas ce que ça veut dire. Je ne sais pas si ça vient... si ça veut dire quelque chose.. Si on peut utiliser dans la langue sans faire référence à l'écran, alors que *swipe* c'est juste...

IG : Du coup, le *swipe* qui permet de passer d'un menu à l'autre et le *swipe* de Tinder, sont différents.

BC : Le geste et le geste est le même, mais ça n'a, pas du tout les mêmes répercussions. Et aussi le *swipe* de Tinder, tu le fais consciemment. Alors que quand je *swipe* dans un menu, je n'y pense même pas.

IG : C'est à dire ?

BC : Bah comme il n'y pas de.. D'action liée au *swipe* presque... alors que sur Tinder tu hésiterais presque...

IG : Ah c'est un rapport aussi à l'habitude ?

BC : Oui à l'habitude je dirais. Pareil je n'utilise pas Tinder.

IG : Tu ne te dis pas « je suis en train de passer » ?

BC : Non pas du tout. Mais en vrai le *scroll* aussi c'est un peu une habitude, j'y réfléchis..

IG : Je voulais juste avoir par rapport un autre dans Instagram, ça t'arrive de regarder ton fils d'actu ?

BC : Bah oui, quand même. C'est juste que ça m'intéresse moins.

IG : Mais on peut être amené à faire le même geste pour faire des photos.. Et ça, c'est un *swipe* ?

BC : Si, oui c'est un *swipe*, c'est comme un menu.

IG : Donc, c'est le même verbe anglais ou la procédure identique, mais par contre.

BC : Je dirai la même catégorie que... je ne sais pas. Si le *swipe* de Tinder on peut le retrouver exactement.. Si sûrement, mais je ne connais pas.

IG : OK, c'est un *swipe* pour faire un choix.

BC : Oui, sur Insta tu n'as pas de choix... Ce n'est pas un.. Tu tapotes.. Ah si je crois que c'est dans une story de quelqu'un.. Quand il y a plusieurs parties tu tapotes pour passer de.. Pour voir la suite. Et sinon, pour passer la story de quelqu'un d'autre, il faut *swipe* c'est ça ? Euh, bah je le fais nature.. Enfin, comment dire, tu *swipes* quand tu veux passer la story de quelqu'un d'autre, mais si tu laisses la story découler naturellement, tu n'auras pas besoin de *swiper*... enfin il y a une nuance là... haha je ne sais pas si c'est important. Est-ce que c'est un *swipe* ? Oui c'est un *swipe* c'est pour passer à autre chose.

IG : Donc, comme geste des écrans il y a le *like*, tu as dit le *like* ce n'est pas tapoter ?

BC : Si c'est en tapotement, mais je ne dis pas, je « tapote ».

IG : Et alors, quand est-ce que tu dis « je tapote » ?

BC : Bah jamais ! Comme geste tu vois je « zoom », je fais le geste de zoom genre le pincement des doigts. Quand tu es sur Insta et que tu dois stalker quelqu'un... tu regardes la tête de son petit copain « ouais OK d'accord »... « Je tapote », le verbe, vraiment tapoter, c'est pour expliquer aux vieux comment faire.. je dis « là Maman tu tapotes » et ça fait ça ! [rires]

IG : Tu ne dis pas que tu cliques ?

BC : Non clic je dirais c'est avec une souris. C'est vraiment, là, comment moi je le vois. Si je voulais dire « je dois appuyer là » ? Je dirai j'appuie, tu touches ça et voilà. Parce que clic c'est vraiment le bruit pour moi, donc.

IG : Ben, quand tu prends une photo, il y a un bruit ?

BC : Moi je n'ai pas activé, mais oui, je vois ce que tu veux dire.

IG : Et si tu veux verbaliser l'action que tu fais quand tu prends une photo ?

BC : Je prends la photo, je dirai. Tu veux que je fasse le geste ? Je fais comme ça ! Si là je disais, je tapote. « Tu touches les gros boutons ». Mais oui clic, je pourrais... enfin la personne comprendrais en fait.

IG : Donc il y a pincer, *liker*, *tapoter*, *scroller*. Et *scroller*, tu fais beaucoup ?

BC : Bah *scroller* par exemple sur Instagram je fais que ça.

IG : Ah oui, ça, c'est encore autre chose. Ouais, ça, c'est la lecture.

BC : Ouais, ben si. Je vais lire quelque chose.. Généralement, quand on lit quelque chose sur mobile, tu sais, on ne tourne pas... il y a en a parfois faut tourner comme ça. Mais sur cette application en soi, il faut juste *scroller*. Et là, il y a des chapitres qui défilent.

IG : Et pourquoi là, quand tu m'as montré ton geste tu n'as pas dit « je *swipe* » ?

BC : Ah ouais, ça, c'est. Je pense que c'est par rapport à l'application parce que parfois, je lis des livres en PDF. Et ça, c'est... tu sais quand tu vas sur une Kindle ou quelque chose comme ça, eh bien il y a l'animation

d'une page qui se tourne en fait. Tu vois, c'est visuellement, si tu fais passer comme ça, il y a la page qui se tourne. Du coup, je dirais tourner. Mais s'il n'y a pas l'animation visuelle, je ne dirais peut-être pas tourner.

IG : Moi ça me fait penser à un cercle, tourner.

BC : Non, une page.

BC : [...] J'avais pris mon téléphone pour voir.. [...] Si je tapote une fois, enfin je fais « déverrouiller mon téléphone » soit en appuyant, soit en faisant ça, et là je tapote.

IG : Ah oui, mais tu fais un double ?

BC : Oui, un double, mais ça, c'est parce que dans les paramètres ils disent qu'il faut appuyer deux fois. Ce n'est pas moi qui l'ai choisi.

IG : Ce que j'ai noté, c'est que c'était un peu artificiel. Tu n'utilises pas ce terme ?

BC : Non, car pour moi « tapoter » aussi il y a le sens de plusieurs touches. Du coup c'est un peu précis..

IG : Et quand, par exemple..

BC : Je ne sais pas comment on appelle.. C'est un *scroll*, là de faire ça, d'abaisser ...?

IG : Pour avoir le menu ? Un élément...

BC : Je réfléchissais aux gestes que je faisais justement ? Pour expliquer à quelqu'un qui n'a jamais un Samsung, je dirai « faire glisser de haut en bas ». Parce que toi tu le fais moins sur ton tel.

[...]

BC : C'est par rapport pour modèle, mais quand je dois faire de haut en bas, l'écran est un peu haut, un peu grand, du coup c'est un peu compliqué parfois. J'y pense plus « ah mon doigt n'arrive pas ». Après le *scroll* c'est très naturel je trouve. Quand je lis des choses, c'est... Ça facilite la lecture, c'est agréable, je dirai. J'utilise qu'un doigt, et c'est, c'est fluide. Quand je lis quelque chose, c'est bien fait. Il faut que l'appli soit bien (sens développé).

IG : Un écran tactile sans « *scroll* » ce serait dur à imaginer.

BC : J'imagine un écran tactile sans *scroll*, soit pas comme ça serait très dur à imaginer.

IG : Ce que j'essaie de comprendre, c'est comment un truc qui est technique comme ça devient naturel. Ouais. Comment toi, tu perçois ce qu'est ce que tu mets dans le naturel ?

BC : Mais il y a des applications qui sont faites comme ça, ça te pousse à faire ça.

IG : Est-ce que tu pourrais me faire un peu une journée type ?

BC : Une journée type en dehors de la pandémie ? Alors, je me réveille. La table du petit-déjeuner est déjà mise et je commence à prendre mon petit-déj, et généralement mon téléphone est éteint. Je n'aime pas le laisser allumer quand je mange. Ou alors je le mets en mode avion. Mais généralement, je mets une alarme le matin quand j'avais cours à distance et je le mets en économie d'énergie et en mode avion. Pas d'onde pendant mon sommeil. On me l'a dit quand j'étais très jeune et ça a dû rester en moi « faut faire attention aux ondes ». Et aussi, il y a plein d'histoires de téléphone qui explosent dans le sommeil, il faut faire attention. Et comme ça, on économise surtout la batterie. Donc je l'allume le matin et je fais mon café, ma barre de céréales et après j'ouvre. Est-ce que si je devrais donner un ordre : j'ouvre Whatsapp pour voir les messages de mes potes. J'ouvre vite fait pour voir les messages qu'on m'a envoyés dans mon sommeil et après je vais sur Twitter. Je mange comme ça, je vais sur Insta quelques minutes, après je range, je m'habille tout. Disons que je pars en cours sur le trajet j'écoute de la musique. Dans les transports, j'écoute, j'écoute la musique pendant tout mon trajet, jusqu'en cours et dans les transports. Je vais être sur mon téléphone. Du coup, peut-être que je vais aller sur Insta ou retourner sur tweeter, ça, je ne saurais pas te dire. Et après, disons 20 minutes j'arrive en cours. Et en cours à la fac quand j'avais cours en présentiel, je l'utilisais pas trop parce que bon.. En amphi je pouvais l'utiliser un peu. Mais si on a la pause repas, je vais rechercher un petit peu et après, je serai avec mes amis. Et si je suis avec mes amis, je ne l'utilise pas, non..

IG : Tu n'utilises pas quand tu es avec tes amis ? Et eux ils l'utilisent ?

BC : Non, bah par exemple on mange et une fois qu'on a mangé, on fait une petite pause où on s'assoit, on s'assoit sur la pelouse. Là, on va peut-être regarder nos téléphones chacune quelques instants, mais s'il y a une conversation, oui, je ne vais pas m'écarter. Juste pour checker son téléphone. Je garde plus mon téléphone quand je dois attendre ou quand je ne suis assise avec personne ou quand je suis chez moi à me reposer. Mais si je suis avec d'autres personnes dans un événement social et tout j'ai pas forcément envie.

IG : Et du coup, la journée se termine ?

BC : Ouais je rentre chez moi, j'enlève mes chaussures, je prends des gâteaux et je vais sur YouTube., j'enlève mes chaussures, je prends les gâteaux et là, je vais sur YouTube. Parce que ça prend un peu de temps. Et je sur YouTube je regarde en général des vidéos entre 10 et 20 minutes et du coup, le matin, je n'ai pas le temps et en cours quand je suis à la fac je fais d'autres choses. Mais quand je rentre et que j'ai par exemple une heure de repos à ne rien faire, je vais m'allonger sur mon lit, sur mon canapé et je me dis « tiens je regarderai bien une vidéo d'une heure ». C'est un peu un moment détente. Et le soir par exemple, après mangé.

IG : C'est même un moment dédié ?

BC : Et le soir, par exemple, après mangé, j'ai un moment dédié, comme tu dis, Netflix par exemple, sur ma tablette. Quand je suis seule chez moi le midi je cherche toujours un petit épisode le midi. Je pense que beaucoup de gens ont du mal à prendre leur repas sans regarder quelque chose s'ils sont seuls. Ou mes parents quand ils regardent tout le temps la télé. Quand on mange. C'est aussi c'est ce que je me dis, je n'ai pas forcément le temps de regarder la journée en cours et tout du coup, le soir, j'en profite d'un truc de 20 minutes comme ça, je peux avancer.

IG : Mais est-ce que c'est le ? Est-ce que le temps de la vidéo, c'est vraiment ça qui fait que c'est dédié ou est ce qu'il te faut un environnement Web ?

BC : Parfois, j'attends des vidéos de certains créateurs et du coup, je me dis à qu'il faut que je les regarde posément, avec un petit verre de jus et un biscuit tu vois. Mais par exemple. Ouais, il y a des créateurs qui ne sortent pas des vidéos souvent, mais quand il le faut, c'est des vidéos très travaillées. Parfois, je regarde des choses d'ingénierie ou des projets un peu loufoques, tout ça qui prennent du temps. J'aime bien profiter pleinement, ne pas regarder ça entre deux stations de métro.

BC : Ou alors, quand j'écoutais un peu de la K-pop et qu'il y avait mon artiste qui sortait une vidéo que j'aimais bien, là aussi, c'est un moment un peu dédié, je ne regardais pas ça rapidement dans la rue,

IG

Alors que TikTok, Instagram, tweeter ça ?

BC

Bah ouais, dans le métro. TikTok c'était quand j'étais en vacances et que je n'avais rien à faire de mes journées.

[PAUSE]

IG : Donc, on reprend et... alors rapidement de toutes les applications qu'on a citées c'est laquelle que tu as préférée ?

BC : L'application ou le contenu ?

IG : L'application

BC : La plus facile d'utilisation ? C'est ce que je préfère utiliser ? [silence] Whatsapp s'est bien fait, j'aime bien. Et sur YouTube je peux, j'aime bien aussi.

IG : Et avant de passer à la phase où je vais te demander de manipuler ton système ? Est-ce que tu peux fermer les yeux et me dire que si je te dis « écran tactile », à quoi ça te fait penser ?

BC : Alors vraiment je ne sais pas pourquoi, les écrans tactiles dans le métro, les plans de métro interactifs, je crois que ça m'a marqué. Et sinon, il y a autre chose qui m'est apparu, c'est les écrans tactiles de science-fiction dans les films ?

IG : Ah ouais, lesquels ?

BC : Ben tu sais quand il y a des hologrammes, ils peuvent toucher les hologrammes.

IG : Tu as un film en tête ou une série ?

BC : Je ne sais pas, je crois que dans Minority Report, un truc comme ça, ça m'avait marqué. Alors qu'il y en a juste ici..

IG : C'est exactement ce que j'allais te dire, car on parle d'application depuis tout à l'heure, mais tu n'as pas pensé au ???.

BC : En fait, donc, quand tu as dit « écran tactile », j'imagine tout de suite quelque chose de très grand

IG : De massif ?

BC : Ouais de massif un peu !

IG : Et est-ce que tu pourrais définir, ta définition à du tactile.

BC : Du tactile ? Ce qu'on peut contrôler avec son doigt, je dirais, oui. Et quelque chose, d'interactif.

IG : C'est le doigt et l'interactivité, la réponse de l'écran ? Très bien... alors avant que tu prennes ton téléphone en main et la tablette, est-ce que tu pourrais me faire trois mimes de toi sur un ordinateur, après toi sur une tablette, après toi sur un téléphone. Mettons que tu es sur une application, comme YouTube ?

BC : Alors sur mon ordinateur, je ferai comme cela, avec ma souris, car je serai en train de jouer à LOL. C'est très important, je serai concentrée comme cela. Si j'étais sur ma tablette, mon utilisation... ah oui sans la tablette, je serai.. Je la poserai, car je serai en train de regarder Netflix. Et sur YouTube, j'alternerai comme cela. Si je suis allongée sur mon lit, je serai comme cela.

IG : C'est pratique ?

BC : Pour regarder, ouais. Après pour écrire j'écrirai avec mon stylo.

IG : Mais du coup le stylo, c'est du tactile ? Tu m'as dit c'est le doigt ?

IG : Haa c'est une bonne question..

BC : Un stylet c'est un peu comme un faux doigt en fait. Ça imite le doigt, je dirais, parce que l'écran ne fait pas la différence entre un doigt ou un stylet.

IG : Et toi sur un téléphone ?

BC : Là, c'est quand je me trompe du coup, j'efface..

IG : Pourquoi tu te trompes ?

BC : Parce que j'écris mal [Rires]. Et que je n'ai pas le correcteur automatique. Ou sinon comme ça. Sinon, comme ça aussi...

IG : Ah bah, c'est différent,

BC : Bah il y a plein de choses à faire sur un téléphone, je peux faire ça aussi.

IG : Ah Tu peux mais on n'en a pas parlé de ça. Tu n'as jamais dit que tu faisais des appels,

BC : On n'aime pas appeler les jeunes de nos jours.

IG : On n'aime pas ? Tu es sûr de toi ?

BC : Oui, il y a des mêmes là-dessus. Il y a des même là-dessus, c'est stressant de passer des appels. On envoie un petit texte.

IG : Pourquoi le texto, c'est moins stressant ?

BC : C'est un peu une blague ? Jamais je n'appelle mes amis, si je veux communiquer avec eux, ce serait par écrit. Pendant le confinement on se faisait des appels à plusieurs, mais ce n'est pas représentatif de mon utilisation. Alors que les parents s'ils veulent prendre des nouvelles de leurs amis, il les appelle généralement.

IG : OK, alors est-ce que tu as des applis sur tablette ou est ce que tu peux, mais sans me montrer, c'est toujours pareil. Est-ce que tu peux aller sur une de tes applis et me dire ce que tu fais précisément, c'est-à-dire que moi, je ne vois pas l'écran, je ne vois pas ton contenu, mais tu me dis, « voilà je suis en train de faire ça, je fais ça » ?

BC : OK, alors là je vais sur l'application « note » et là je crée une nouvelle note et... tiens, je vais faire une liste de courses [Rires]. Tac. Avec mon stylet je sélectionne euh un crayon parce qu'on peut choisir sur les notes on peut choisir.. Je n'ai pas le droit de te montrer ?

IG : SI tu peux bien sûr, je ne veux pas que ça te gêne

BC : Non, on s'en fout, c'est pour te montrer. Donc là je fais ça, je trouve ça..

IG : Mais du coup tu ne me dis plus ce que tu fais.

BC : Donc je clique pour sélectionner un stylet. Par exemple, si je veux écrire avec un crayon, je fais la section et après j'écris, je me dis tien, il faut que j'achète des patates [Rires]. Après je clique sur « titre » et je vais lui donner un nom. OK, je valide. Et après, je ferme, j'appuie sur le bouton d'accueil pour partir.

IG : Alors là tu as une souris ?

BC : Euh j'ai un stylet.

IG : Tu m'as dit que tu « clic » et et tu m'as dit le clic c'est la souris ?

BC : Bah ça dans ma tête, c'est un peu une souris, c'est un doigt ou c'est une souris ?

BC : C'est, pour l'écran, il ne fait pas la différence. Là y a un bouton ici qui ai fait du bruit quand, il y a un bouton ici et parfois ça fait clic.

IG : Alors, par exemple, tu as YouTube ?

IG : Ouais, mais je n'ai pas Internet sur ma tablette, enfin, il faudrait que je fasse un partage, de connexion.

BC : [...] Le stylo, c'est quelque chose de précision pour écrire ou dessiner. Je ne l'utilise pas pour toucher ou faire d'autres choses. Donc là j'arrive sur la page. Je vais changer mon compte YouTube parce que je ne suis pas sur le compte que j'utilise généralement.

IG : Mais en termes de procédure, qu'est-ce que tu fais exactement ?

BC : J'appuie sur ce bouton sur mon compte pour sélectionner un autre compte, mais je n'en ai pas enregistré un autre, donc je vais le garder finalement.

[...]

BC : Bah, par exemple, ce que j'ai fait récemment, je vais chercher le résumé des J.O. sur France TV. Du coup je vais dans la barre de recherche, je tape France TV Sports. Il me le propose. Je le sectionne. Et là j'ai les résultats de la recherche et là, il y a « résumé de la demi-finale de hand ». [...] Après, je ne sais pas si c'est ce qui fait qu'on en a parlé et si ce n'est pas aussi, car elle se fait là.

BC : Là il y a une pub que je peux passer, donc je la passe.

IG : Pour la passer, tu fais quoi ?

BC : Il y a un bouton. Et là je mets en grand écran et je tourne mon écran. [...]

IG : Est-ce que maintenant, tu peux prendre ton smartphone et pareil me dire sur Instagram ce que tu fais ?

BC : Quand tu vas sur ton ordi, pas de position, j'essaie de me retrouver mon autre mot de passe. J'y suis allé ce matin, il a dû se connecter [...]. Ce que je fais là, j'ai les stories que je n'ai pas vues. En plus des stories de mes amis, du coup ça m'intéresse plus.

IG : Et comment tu fais pour les passer ?

BC : J'appuie sur le côté. Je ferme les onglets stories soit en faisant la croix, la croissance soit en faisant le bouton « retour » et après je regarde deux trois postes. Ah parfois je ne tapote pas pour *liker*, parfois je clique direct sur...

IG : c'est quoi la différence ?

BC : [Hésitations, silence] Parfois je regarde la description en faisant... c'est vrai que c'est très bizarre de dire ça... [...] Les commentaires, je ne les regarde jamais. Après je vais sur l'onglet « explorer ». Tu vois, comme ce n'est pas l'application, c'est un peu lent, ça met du temps à charger. 25. [...]

BC : [...] Je reviens en arrière et je continue mon exploration. Hmm je *scroll*.

IG : Il y a d'autres fonctionnalités ?

BC : Il y a... Ça, c'est quoi ? Ces activités... c'est par rapport à ton profil, les gens qui te mettent des commentaires.. [...] Ça, c'est pour quoi ? Ah c'est la page pour poster des photos.. Ah si moi, j'utilise pas mal la fonctionnalité « Enregistrer ». Instagram, tu vois de quoi je parle ? Tu sais ça met un petit.. À droite là, sur ce petit bouton et ça te l'enregistre. Tu vois par exemple, si j'appuie là, ça le sélectionne et après tu vas dans ton profil et là, tu retrouves le même onglet. Et c'est juste ce que tu as mis de côté pour des postes que tu veux revoir, qui t'intéressent.

IG : Et tu arrives à voir c'est un dessin ? Je veux tes mots !

BC : Moi, je pense que c'est un marque page Web. Ça ressemble à un marque-page.

IG : OK et tout à l'heure, tu m'as parlé des reels ?

BC : Bah là, ouais, mais ça, c'est pour ça que j'utilise le site. Tu vois, quand tu cliques sur un reel, normalement ils en mettent d'autres et ça se lance. Automatiquement. Ouais, voilà, je ne sais pas si tu en regardes sur Instagram, mais ça se lance tout de suite. Alors que sur le site, il faut cliquer pour lancer la vidéo et ça, déjà, ça fait gagner du temps parce que c'est du coup tu ne cliques pas sur toutes les vidéos. Et tu en regardes moins !

[Phase de test]

BC : Je *scroll* vers le bas monde et j'ai mes... euh ouvrir mon carnet... Parce qu'il y avait un autre nom... Je ne fais pas grand-chose d'autre en vrai. Ah si, attend je reviens en arrière, je *scroll*, et là je regarde les chiffres.. Les statistiques pour ne pas paniquer. C'est juste que je regarde si la courbe de vaccinés augmente. C'est pour se tenir au courant, je suppose. Et aussi il y a des il y a des gros chiffres colorés, ça attire le regard des autres. Qu'est-ce donc ? Là, je clique sur voir tous les chiffres. [...] Je *scroll* oui bah, je n'ai pas de.. On ne peut rien faire. Ce n'est pas très compliqué.

IG : Dans ses différentes applications. Est-ce que, ce est-ce que, qu'est-ce que tu préfères comme design ?

BC : Comme design, comme expérience ? C'est très agréable, d'utilisation, parce qu'en fait tous les chapitres sont à la suite. Du coup tu as une lecture non interrompue. Ça, j'aime bien.

IG : Tout à l'heure tu as dit « fluide » ?

BC : Oui, ça, c'est fluide. Ensuite [cherche dans son tel] Whastapp j'aime bien, car pour partager des photos, des documents, des audios, vidéo, c'est très facile. Et puis c'est clair, ça beug pas, c'est bien fiat. Netflix c'est très agréable aussi à utiliser. C'est... si je veux regarder ou si je veux lire ou si je veux visionner quelque chose. Je n'aime pas être interrompu et j'aime bien que si je dois aller chercher des épisodes dans trois parties différentes, ce soit un peu.... [...]

BC : Il y a beaucoup de choses sur Mapstr. Il y a beaucoup d'éléments à cliquer un peu partout quoi.

IG : C'est pour me faire plaisir que tu utilises cliquer ?

BC : Non, je me rends compte que toucher. C'est un peu bizarre aussi. Mais aussi, tu sais, quand tu appuies sur un bouton sur un écran. Parfois il y a... Pas une animation, mais un effet visuel. Il y a un peu une ombre. Et c'est pour représenter le fait d'appuyer comme un clic.. Par exemple. Je confonds.. Ah voilà, là, si je vais si je vais dans mes contacts et que j'appuie sur un contact et bah tu vois, il y a un truc et ça.. Et ça, ça me fait penser au clic. Un peut aussi. J'essaie de comprendre, pourquoi je dis clic. [...]

IG : Est-ce que le fait de mettre en mots tu m'as dit c'est quand même compliqué, de mettre en mots toutes ces activités si on regarde vite fait sur la vidéo, je t'ai dit me montre pas et tout, mais tu me montres souvent. Et du coup, une question que je me pose plus que, c'est que dès que tu l'as pris.. Alors que j'avais comme idée que les gens ne voulaient pas me montrer.

BC : Oui, mais aussi parce qu'on se connaît.

IG : ET par exemple, le fait de mettre des mots est ce que c'est compliqué ?

BC : De te montrer ? Par exemple, je ne te montre pas mes discussions Whatsapp. Mais par exemple, mon feed Instagram ou Tweeter, je ne trouve pas ça. Ce n'est pas très personnel, mais ça ne me dérangerait pas que quelqu'un d'autre le voie.

IG : Dans le métro, par exemple ?

BC : Non, je suis pas trop en train de cacher. Mais une fois sur une fois, je partageais mon écran sur un projecteur et j'avais ouvert une vidéo YouTube.

BC : Je te demandais surtout si c'est plus facile de montrer que..

BC : Que d'exprimer à voix haute ? Euh ouais, bah c'est toujours plus simple que de laisser la personne voir que d'expliquer. Et puis comme je sais que tu connais, je t'explique moins.

IG : Enfin, du point de vue de ton corps, est-ce que ton corps est mobilisé par ces différentes applications ? Tu m'as parlé d'énervement. Est ce que les émotions face à ton téléphone ? De la joie..?

BC : C'est un peu fort quand même, parfois.. En fait si un peu de frustration, par exemple, si ton téléphone ou l'application est lente, que tu es pressée ou que ça ne marche pas, que tu arrives pas à sélectionner quelque chose, c'est un peu frustrant parce que tu dis bon, il y a des gens qui travaillent dessus pour que ça fonctionne pas. C'est fait pour fonctionner quand même s'il vous plait. Après la joie, c'est.. L'énervement dont je parlais, c'était surtout face au contenu que je voyais.. Ah par exemple tu as une petite notification, « oui, tu viens de poster une photo, plein de gens ont liké ta photo... » Ça fait plaisir une petite notification comme ça,

IG : Émotion, donc c'est fort tu m'as dit..

BC : Pas émotion, mais satisfaction quand tu fais un tweet drôle et que « pouh ! » quelqu'un d'autre que tu as.. Mais je sais que je ne vais pas le laisser, enfin laisser les écrans impacter trop.. Mon état de... mon humeur en tout cas. Si je vois que ça commence à me tendre, je pose mon téléphone, je vais toucher de l'herbe.

IG : C'est important pour toi ?

BC : Euh, de ne pas le laisser... enfin de ne pas se prendre trop la tête pour juste des réseaux sociaux hein ! Parce que, en fait, ce n'est un peu rien finalement.

IG : Bah ce sont des vraies personnes non ?

BC : Oui, mais euh comment dire, enfin.. Ce n'est pas tout.. Il y a d'autres choses à part. Après comme émotions, euh, ça peut m'apporter du réconfort. Ça aussi, je regarde souvent des vidéos... euh.. Apaisant ou avec des gens que j'aime bien et tout ça peut me ça peut me mettre... me changer un peu. J'ai dit que ça ne changeait pas mon humeur, mais ça peut m'apporter... oui... Tu disais quoi de la joie ? C'est du

divertissement. Est-ce que j'ai déjà sauté de joie ? [silence] Ça ne va pas être l'application en elle-même en tout cas. Ça va être les contenus, ce que j'échange.

IG : Alors, tu m'as parlé, tu as dit si c'est lent.. Oui, il y a des gens qui travaillent là dessus, justement, qui sont les gens selon toi ?

BC : [rires] Les développeurs... Qui qui est la cause de mon problème ? Je rigole ! J'exagère. Qui sont les gens qui travaillent sur les applications ? Il y a aussi ceux qui travaillent sur l'interface utilisateur, je crois que c'est UX, UI, des choses comme ça. Après, il y a des community managers qui sont sur les réseaux sociaux aussi, mais ça, c'est un peu... Mais ça, ce n'est pas sur l'application en elle-même. Il y a les graphistes aussi qui, je pense, doivent concevoir des polices ou des choses comme ça. Tous les éléments visuels de l'application après. Après il y a les... qu'est-ce qu'il y a après ? Je ne connais pas tous les métiers..

IG : OK, mais tu imagines plusieurs métiers ?

BC : Oui

IG : Et par exemple, quelle est la différence entre un développeur, un designer et un ergonomiste ?

BC : Bah, le développeur, c'est celui qui écrit le code, non ? De l'application. Toutes vraiment, ses fonctionnalités enfin.. Le cœur de l'application. Après tu m'as dit un designer ? Je dirai que c'est esthétique. Et ça peut rejoindre l'ergonomiste, je pense le designer. Pour tout ce qui est... enfin l'aspect pratique.. Je savais que j'ai lu quelque chose quelque chose qui disait que, pour *scroller* avec une souris sur un ordi, il y a une petite barre sur le côté et tu, tu fais et tu cliques sur la souris... eh bien ils ont rajouté des petits traits pour avoir la sensation de.. D'agripper quelque chose. Je ne sais pas si tu vois ce que je veux dire?

IG : Sur la souris ?

BC : Non, sur la sur la barre, sur le côté pour faire défiler bah ils rajoutent des petits traits, pour donner la sensation d'agripper quelque chose et de l'abaisser. Et du coup, ça doit être en rapport avec l'ergonomie. Je pense. Et le design oui je dirai sur le côté esthétique, les couleurs, la forme... Pour les formes en général.

IG : Est-ce que, si je te dis les GAFAs, par exemple ?

BC : C'est quoi ? Google, Facebook, tout ça, Amazon ?

IG : Est-ce que ces personnes elles travaillent pour les GAFAs ou sont dépendantes des GAFAs ?

BC : Elles sont employées, non ? Après, on peut développer des choses indépendamment.

IG : Et comment tout ce monde là ? Des designers, des développeurs, des ergonomistes, des interfaces, etc. Comment, à ton avis, il se rémunère ?

BC : Hmm... Si c'est gratuit, ça veut dire dire que c'est toi le produit, c'est une pote qui m'a dit ça... [rires] déjà, il y a beaucoup de publicité. C'est la première chose. Ensuite, c'est vrai que.. Par exemple sur Twitter, il n'y a pas de pub encore. Comment ils gagnent leurs vies ? Je sais que plus on a de l'audience, plus on monétise les vues et.. Sur YouTube, il y a tout un système pour gagner de l'argent.... enfin, on est rémunéré par YouTube, ça, je le sais.. Enfin les créateurs, mais après sur une application, par exemple, comment Instagram est devenu.... c'est une bonne question. [silence] Des marques qui ont... après ça rejoint la publicité.. Des marques qui achètent pour être vues sur Internet. Toi, tu sais ?

IG : J'ai une petite idée, mais ce n'est pas du tout. Je ne cherche pas la vérité, mais comment tu le perçois ?

BC : Je ne sais pas techniquement comment on fait de l'argent, mais je sais que plus ça attire l'attention, plus les gens s'intéressent à un produit et ça le fait grandir. Mais techniquement, je ne saurais pas où va l'argent.

IG : OK, mais tu m'as dit « ça capte mon attention »... il n'y a pas de l'argent au moment où tu regardes...

BC : Je ne sais pas.. C'est peut-être avec les données personnelles ?

IG : Peut-être ! C'est quoi les données personnelles ?

BC : Tu veux une longue liste ? C'est ton nom, ton adresse, ce que tu aimes, ce que tu achètes, ce que tu commentes.. [rires] des données médicales bien sûr. Et ça comment ils se font de l'argent avec ? Ils les vendent à des conglomérats [rires], mais ça, je pense qu'il y a une part de vrai. Mais ça, je ne sais pas s'ils font le gros de leur chiffre d'affaires là-dessus ! Comme Whatsapp, et tout comment ils se font de l'argent avec nos communications, c'est un peu flou, hein :

IG : Comment ça fonctionne à trouver ça ? Et est-ce que justement, tu fais attention pour tes données personnelles ? C'est un truc que tu fais... ?

BC : Les cookies, tout ça ? Ça, j'avoue, je... je ne prends pas mon... longtemps pour sélectionner tout ça. Je vais un peu, je vais un peu vite, j'accepte un peu comme ça. Après ce que je fais, je fais attention à ce que je poste. Ce que je publie sur mon identité. Mais tout ce qui est cookies tout ça, non... parce qu'il faut le faire à chaque site.

IG : Même la première fois que tu l'as vue ?

BC : La première fois, ouais, mais après ça a été tellement généralisé que c'était trop dur de, enfin, de le faire tout le temps en fait. Par exemple, si je vais sur un site et qu'il me demande, l'accès à ma caméra ou des choses comme ça ou à mes contacts. Ça, je dis non. Même sur les applications, il y a des applications qui, par un jeu et il te demande d'accéder à des contacts. Là, je dis non, ça n'a pas d'utilité dans mon utilisation de l'application. [...] J'ai des adresses poubelles pour toutes les choses que je ne veux pas utiliser régulièrement. Je n'en ai pas beaucoup, parce que je pense à la planète.

IG : Pourquoi ?

BC : Ça consomme enfin, c'est très polluant tous les e-mails et tout... j'ai eu un exposé là-dessus...,

[...]

IG : Avant de conclure, est-ce que tu veux revenir sur certains termes ? Tu m'as parlé de fluidité, d'intuitivité..

BC : Oui, bah la fluidité, c'est parce que j'imaginai dans mon... Mon utilisation et c'est dans un cas assez précis quand même, c'est quand je lis quelque chose sur mon téléphone. Ouais.. C'est ce que j'avais dit ? [...] C'est avoir accès à du contenu sans interruption, ou sans son bug, sans ralentissements, ou alors sans pub aussi. Juste avoir du contenu... sans... sans pause. Que ça soit devoir faire un autre geste ou une publicité. Fluidité je voulais aussi dire en fait faire le moins d'action possible, un peu comme regarder la télé.

IG : Un peu passif ?

BC : Ouais.

IG : Ensuite, intuitif, tu as défini par l'habitude ?

IG : Oui, avec ce qu'on sait déjà, ce qu'on sait déjà en fait, dont on n'a pas besoin de mode d'emploi ?

BC : Ouais, voilà, exactement.

IG : Et enfin tu as utilisé le terme de geste. Du coup, je voulais savoir s'il faut trouver une catégorie qui enveloppe le *scroll*, le *like*, tu m'as parlé du pincement, du *scroll*, du *tap*, du *clic*. Bref, est-ce qu'il y a une supracatégorie qui permettrait d'englober tout ça dans le même panier ? Ça, c'est..

BC : OK... [silence], c'est un peu... c'est.. C'est les outils pour utiliser son téléphone.

IG : Geste ? Gestualité ? Manipulation.

BC : Pour moi, c'est.. C'est des instruments pour utiliser ton téléphone.

IG : Pour conclure est ce qu'il y a des réponses sur lesquelles tu veux revenir ?

BC : Beaucoup de choses. Non, je ne sais pas... [...]

IG : Et il y a des questions que tu t'étais posées comme ça. Au-delà de ta réflexion sur ton temps d'écran, etc. Est-ce que ça t'a paru des questions saugrenues ou étranges ?

BC : Ah ça ne me paraît pas saugrenu parce que je sais ce que tu fais. Ça ne m'a pas surpris.

[Remerciements et fin de l'entretien].

Annexe 40 : Entretien avec TD

Entretien datant du 7 mars 2022

68 ans, à la retraite, artiste peintre.

IG : Présentation de l'entretien

D'accord, on va parler d'applications et du téléphone, en général. Et vraiment, s'il y a des choses que tu ne veux pas aborder, on en parlera. Alors déjà, on va, on va un petit peu parler d'abord de toi. Quelles sont les applications que tu utilises et que même si tu devais dire par rapport à l'ordinateur, justement, et qu'est-ce que tu utilises sur ordinateur parce que tu es sur téléphone ?

TD : Alors, sur l'ordi d'abord. Donc, je... J'utilise ma boîte mail, Hotmail. J'utilise mon application, Société Générale, pour avoir mes comptes en ligne, tout ce qui correspond à une banque, faire des virements, enfin bref, etc. Consulter ses comptes. Idem pour le CCP. Enfin, la banque ou la Banque Postale. Je n'ai pratiquement rien sur La Banque Postale, mais j'ai encore des petites bricoles. J'utilisais pour le chômage Pôle emploi, mais j'en ai plus besoin maintenant. Alors, j'utilise beaucoup Google, alors tout simplement pour me renseigner sur tout et n'importe quoi : l'orthographe d'un mot, un dictionnaire de synonymes... je ne sais pas, tu vois ce matin, j'ai écrit sur les Jack Russel. J'ai regardé sur les Jack Russel... tu vois, des petites choses comme ça. Voilà donc Google G, Facebook. Je suis sur Facebook. Alors un petit peu. C'est un peu prétentieux, ce que je vais dire, mais c'est un peu comme Gatsby le Magnifique qui faisait des fêtes en haut et regardait les gens en bas. Tu vois, je n'aime pas trop, mais je n'aime pas le côté show off de Facebook, les gens qui se mettent... Par exemple j'ai eu récemment des amis que j'aime bien. Ils sont allés à la manif à la République contre la guerre en Ukraine, ce que je trouve tout à fait louable. En revanche, ils ont plus photographié eux-mêmes, je peux te montrer. Ils se sont photographiés eux-mêmes à la manif pour bien montrer. « On y était » que... que de montrer les drapeaux et de photographier les gens. Je n'aime pas ce côté-là. Je n'aime pas le côté exhibitionniste de Facebook. Voilà, quelques fois, je partage des choses qui m'amuse. [Regarde son tél.] Voilà. Est-ce que quelque chose d'autre ne voit pas grand-chose d'autre que je regarde ? Non. Alors oui, c'est ça. Pas grand-chose. D'autre part, quand... alors, Pinterest, à non, Instagram. Alors Instagram, normalement. Ceci dit, je devrais l'utiliser, mais je ne sais pas le faire. Je suis complètement idiot parce qu'en fait, je me suis fait faire un site. Ce n'est pas moi qui l'ai fait parce que je me suis vu faire un site pour ma peinture, puisque tu sais que je peins... Et je fais une exposition cet été. Un site qui est pas mal du tout. Si tu veux, tu pourras le consulter. [...] Et le monsieur qui m'a fait ce site qui est très gentil, me dit, il faut il faut que... Il faudrait que j'alimente sur Instagram, je ne sais pas le faire. Donc, c'est un peu idiot. Bon, ceci dit, je n'ai pas beaucoup à dire puisque je me suis mise à cette autobiographie. Mais voilà. Et puis j'utilise Word. Évidemment, ça, c'est comme tu peux voir avec ça en faisant des tas d'erreurs, comme tu as pu voir aussi. Voilà.

IG : Et alors ? Ce qui va plus m'intéresser là pour continuer, c'est par exemple Facebook et après on reparlera d'Instagram, Facebook tu utilises plusieurs ordinateurs ou plus sur ton téléphone ?

TD : Eh ben, j'utilise plus sur mon téléphone parce que souvent, je consulte, je ne sais pas... À mes moments creux quand j'attends un rendez-vous dans le métro... voilà, mais c'est plus agréable de le regarder sur ordinateur. Mais je n'ouvre pas mon ordinateur pour regarder Facebook. Tu vois Facebook ? Je considère un peu comme une... une petite récréation, donc je n'ouvrirai pas mon ordinateur pour ça. Voilà.

IG : Et quel quand tu me dis Gatsby le magnifique ? Oui, c'est par qui est ce qui te fait penser à ça ?

TD : Ben c'est-à-dire que, de fait d'être Facebook, tu vois beaucoup de choses. [Silence] Je ne me prends pas pour Gatsby le Magnifique, mais... si tu n'es pas sur Facebook, il y a des choses que tu ne vois pas. Je me mets quelquefois dessus, mais je n'aime pas le côté des gens qui... On les voit en Grèce. On les voit, à un concert, on les voit, des trucs et machins, ça... Ça, je n'aime pas, mais ça m'amuse de voir les gens et c'est très amusant de voir le caractère des gens... parce que c'est assez révélateur, c'est assez révélateur... de ce que mettent les gens sur Facebook.

IG : C'est révélateur d'eux-mêmes ?

TD : Bah pas complètement... mais enfin, on voit quand même... moi, ces amis que j'aimais beaucoup, ils m'agacent par moments tellement ils sont tu vois... le côté. « Regardez, c'est nous. Les plus beaux », les plus sympas pourtant ils ne sont pas toujours les plus jeunes, mais ils sont tout le temps en train de se mettre en avant. Je n'aime pas ce côté mis en avant, voilà...

IG : Et... Je me demandais si tu utilisais Gatsby le Magnifique par rapport au fait, qu'on a une position un peu en hauteur ; où on voit des choses et du coup plus sur mobile d'impression ?

TD : Non, c'est juste un petit peu... C'est juste parce que j'aime bien voir. Mais je n'ai pas tellement envie de... de m'exhiber moi-même. Je mets des choses, je poste des choses. On peut dire que je partage pas mal de choses sur Facebook. Ah oui, je partage pas mal de choses, mais je ne me mets pas... je ne sais pas en position de yoga dans un temple hindou. Enfin tu vois ce que je veux dire ?

IG : Est-ce qu'au-delà de toi, partager, est-ce que tu interagis avec des gens ?

TD : Oui, oui, alors moi. L'avantage de Facebook quand même, c'est un léger avantage. Il y a des choses qui sont complètement idiotes... Je suis horrifiée par les fautes d'orthographe. Ça, c'est quelque chose que... j'ai... Renoué avec des gens à cause de Facebook, tu vois.

IG : Donc, tu échanges dans la messagerie ?

TD : Non, quelquefois, je regarde, je regarde, je regarde parce que non, je... quelques fois il ne m'arrive pas pas tellement souvent d'inviter des gens, mais pas beaucoup. J'ai revu d'anciens Jules et tout... Mais est-ce que quand on regarde la page Facebook de quelqu'un, il le sait ?

IG : Ah bah, ça dépend. Tu écris des choses sur les photos ? Tu *likes* des contenus ?

TD : Non, rien, non plus.

IG : Rien, jamais, non ?

TD : Je regarde, par exemple, je ne sais pas, moi, aller n'importe quoi, Jean-Martin. Je regarde ce qu'il a mis, si voilà...

IG : Voilà, il ne saura pas si... et en règle générale, pas dans une démarche d'aller commenter les photos ?

TD : Si, mais pas la photo de gens que je connais... Je n'irai pas relancer un ancien Jules en commentant ses photos. Mais je n'ai pas tellement de Jules... Ou même quelqu'un de savoir ce que quelqu'un est devenu... C'est amusant, on le voit sur Facebook et il n'est pas bon. Mais bon, je vous dis que ce que je sais, j'ai déjà pas mal d'amis. Je n'ai pas le temps. Qu'est-ce que j'ai besoin d'aller chez toi, tu vois ?

IG : Mais par exemple, si Sophie met des photos ?

TD : Oh bah oui, oui, oui, oui, oui, oui, souvent. Puis il y a des gens avec qui j'ai sympathisé sur Facebook, des gens qui m'avaient demandé comme ça. Et comme on a beaucoup de points en commun, ça peut. Ça crée des liens.

IG : Et mettons une photo de Sophie. Oui, est-ce que tu *likes*, qu'est-ce que tu fais ?

TD : Oui, oui, oui, oui, oui, je fais des commentaires, bien sûr. Oui, oui, oui. Oh oui, je fais des commentaires. Je ne me contente pas de... Je fais des commentaires, mais pas... et toujours gentils.

IG : Et qu'est-ce que c'est ? Tu as utilisé un *like*... mais qu'est-ce que c'est pour toi ?

TD : Bah *liker*, ça veut dire qu'on aime... qu'on apprécie... il m'arrive de partager, quand... quand vraiment ça me plaît, je partage. Tu voudrais regarder mon Facebook, ce que j'ai partagé ?

IG : Je vais voir, mais je, je voudrais bien que tu me que tu me redises avec un ou d'autres mots. Qu'est-ce que ces fonctionnalités-là ? Qu'est-ce que tu dis... comment tu les traduis ?

TD : OK, c'est quoi ? Bah par exemple, je vois quelqu'un poste, je ne sais pas quoi je suis. Bah écoute on va voir mon Facebook, tu verras. Il n'y a rien de secret, malheureusement. Voilà Facebook. On voit alors...

IG : Est-ce que tu je ne sais pas ce que je peux me décrire, me mettre des mots sur tout ce que tu fais comme si je pouvais, je me voyais à mon Facebook déjà tu voir ?

TD : Bah voilà mon Facebook déjà, tu veux voir ?

IG : Ouais, mais je préfère que tu me dises alors bon, qu'est-ce que tu fais là, exactement ? Avec le téléphone en main, tu peux mettre des mots sur tout ce que... que tout ce que tu vas faire ?

TD : Bah là, par exemple, j'ai partagé parce que ça ne m'amuse pas comme ça [...]. Tu vois à quoi il ressemble ce chien ? Poutine ! C'est tu vois ça, ça m'amuse « quand tu as révisé le Mali et que le sujet du bac est l'Ukraine ». [Montre son téléphone] C'est ce genre de truc que j'aime bien. Tu vois un peu bon aussi. [Montre son tél.] Celui-là est excellent. Là.

IG : ça par exemple c'est du contenu que tu trouves amusant ?

TD : Oui, amusant ou amusant. J'aime bien les trucs amusants ! Bon, là, c'était Lucchini, ça m'a plu qui disait Voilà, c'est aussi le truc. Qu'est-ce que c'est ça ? Ça, ce n'est pas moi qui l'ai mis... Là, c'est des gens qui m'ont mis... ça j'ai mis. Tu vois, éviter des gens négatifs, 2019, éviter les gens positifs, éviter les gens positifs... [Rires] J'ai un côté potache, tu vois, tu vois ce que je veux dire et de l'exprimer. Et puis, ce n'est pas méchant... [...] Et exceptionnellement, j'ai mis celle-ci. Elle est trop mignonne avec celle-ci. Tu vas donc c'est Alice, Anatole qui joue le con [...].

IG : Et là, qu'est-ce que tu fais quand tu vois ça ?

TD : Ça, je l'ai mis, tu vois ! Par exemple, on était à Disney. Bon, ça, ce n'est pas... C'est rare... que j'aime une photo. En fait, c'était un truc sur un ami mystique. Ça, c'était la... C'est mon œuvre. Oui, bon, je fais des choses comme ce n'est pas souvent.

IG : Tu ne me décris pas du tout ce que tu es en train de faire. Je voulais que tu me dises...

TD : Bah je suis en train de dérouler [cris !] pour te montrer... En quoi... comment je me sers de Facebook

IG : Déroulé et qui se déroule ?

TD : N'importe quoi. Toutefois, quand je regarde Facebook quelquefois je me fâche à cause du fait que c'est addictif et que je me fâche contre moi-même. Parce qu'en fait, je trouve que c'est une perte de temps. Parce que c'est assez. Quelques fois tu vois des extraits de films, alors tu commences à regarder... Après, j'arrête. Puis donnons un deuxième. Et puis après, tu vois, je ne sais pas quoi. Catherine Deneuve qui raconte je ne sais quoi, Lucchini ? Euh n'importe quoi... Et tu passes un temps fou ! C'est quand même une grosse perte de temps.

IG : Une grosse perte de temps ?

TD : Ouais. Ah oui, quelquefois je me dis, je pourrais faire d'autres choses en attendant, mais c'est addictif. Ils sont malins. Tu sais quelquefois tu vois des trucs marrants, des comiques, des... des chansonniers qui racontent des trucs assez marrants, tu commences à regarder... Et puis après, tu vois encore autre chose. C'est quand même une perte de temps. Mais l'aspect positif, c'est qu'effectivement, sans se mouiller beaucoup, sans envoyer du courrier, etc. J'ai un cousin germain qui est chirurgien à Toulouse... il poste pas mal de choses. Je lui réponds, parce que je suis assez d'accord avec ses idées. Tu vois, je mets un petit commentaire, voilà. Mais je ne... quelquefois je serais tentée de balancer une vacherie. Par principe, je ne mets aucune vacherie, d'accord, parce que je trouve ça odieux. Je trouve que sur Facebook, il y a des gens qui mettent... Quand j'ai envie de véhiculer de vacheries, je n'écris rien. Il y a des gens qui mettent des choses, mais épouvantables, mais vraiment épouvantables, en plus truffées de fautes d'orthographe. Tu vois ce que je veux dire, ça m'agace ? D'accord.

IG : Alors, qu'est ce qui est ? Qu'est-ce qui est addictif et qu'est-ce qui est une perte de temps ?

TD : Alors ce qui est addictif, c'est tous les petits trucs qui passent, tu sais. Genre extrait de films, euh... sketches amusants ? Euh... Je ne sais pas. Oui, c'est ça, une personnalité qui parle... alors quelquefois c'est intéressant quand même, mais vite, ça te bouffe ton temps. Et en plus, ça fait mal aux yeux.

IG : Donc, c'est addictif, mais négatif ?

TD : Oui, enfin ça ne m'apporte pas beaucoup de choses. Voilà. Alors quelques fois, ils te donnent des conseils, genre... remède, de bonne femme, comme on dit, tu sais. Comment enlever une tache de je ne sais quoi, etc. C'est quelques fois pas mal. Mais tu pourrais passer enfin, tu vois et avec Facebook, on passe du coq à l'âne. Tu es d'accord ? Complètement du coq à l'âne. Mais tout n'est pas nul, évidemment, sinon...

Mais... enfin voilà.

IG : Et alors ? Je sais, ce que je vais vous dire sur le déroulé que tu m'as dit que ça déroule. C'est addictif et du coup, il y a quelque chose de physique dans le fait puisque ce n'est pas les choses qui viennent toutes seules. C'est toi qui viens les chercher... ?

TD : Ben tu ouvres Facebook. Bah, ça parle de Macron, ça parle d'une blague sur le camembert... Ça parle de tout et de rien. Et alors, tu fais comme ça [mime]... Et puis tu vois tout. Ça peut être le meilleur comme le pire, enfin le pire. Heureusement, je ne suis pas sur le Darknet, je ne vois pas des choses horribles, mais enfin bon...

IG : Et alors ? Pour revenir sur ce que tu fais comme ça, donc il y a ce premier geste, de déroulé. Est-ce qu'il y a d'autres gestes du téléphone ? Comment est-ce que tu te décrirais face à ton téléphone ? Quels sont les différents gestes qu'on peut faire ?

TD : Je suis généralement assis parce que bon... dans mon lit quelques fois parce que le soir, je mets mon réveil sur mon téléphone, puis je... je bifurque et je vais sur Facebook. Et quelques fois, ça dure longtemps parce qu'on commence à regarder des trucs. Et puis voilà...

IG : Et puis tu bifurques ?

TD : Je bifurque. Oui, je mets mon réveil en route. Puis, comme, je dis tiens « il y a 66 nouveaux posts sur Facebook » donc je vais regarder. Et là, voilà... je zappe [rires]

IG : J'aime bien cette idée de tu vas dans le réveil... ? Et hop ?

TD : C'est ça, c'est exactement ça. [...] Je ne zappe pas tellement à la télé... Je ne suis pas tellement une zappeuse de télé. C'est plus sur... là.

IG : Et tout à l'heure, tu m'as... dis... on va revenir à Instagram. Qu'est-ce qui fait que tu vas moins sur Instagram ?

TD : Parce que parce qu'en fait, ce monsieur m'avait dit votre site, il faut l'alimenter... il faut l'alimenter. Mais je ne sais pas me servir d'Instagram, je ne sais pas, mais c'est vrai, j'y ai pensé. Tu vas penser que je suis complètement débile... Mais je ne sais pas très bien m'en servir parce qu'effectivement, je pourrais mettre... des parce que les gens qui ont, parce que ça coûte cher, quand même de faire un site. D'après les gens, il n'est pas trop mal fait. Tu pourras le regarder, mais c'est vrai que je devrais de temps en temps en remettre un nouveau tableau que j'ai fait, etc. Puisque les gens ce qu'ils veulent, c'est voir quoi.

IG : Et qu'est ce qui fait que sur Facebook tu ?

TD : Alors il m'arrive de mettre des tableaux sur Facebook, ça, c'est quand même lui, ça.

IG : Oui et pourquoi sur Instagram ? Tu l'as sur. L'appli ? Est-ce que ça te dérangerait de l'ouvrir ? Et puis de me dire ce que tu vois et parce qu'il y a quelque chose d'une incompréhension...

TD : [ouvre l'appli] Instagram. Voilà, je ne sais pas ce que c'est ça, c'est ma belle-fille qui poste tout ça. Tu vois ma nièce..., il y a des gens qui postent des tas de trucs sur Instagram, il y a même des peintres que je ne connais pas et c'est pas mal, mais tu vois... J'aimerais bien poster... Je vois toutes mes copines d'atelier, elles ont un truc sur Instagram. Je n'ai pas... que ça serait quand même bien parce que j'ai quand même pas mal des choses anciennes que j'ai faites. Mais bon,

IG : Mais qu'est-ce que tu vois sur ton écran ?

TD : Je vois des photos que ma belle-fille a postées.

IG : Donc, là tu es sur l'accueil.

TD : Je ne sais pas que je suis dans Instagram.

IG : Et qu'est-ce que tu peux faire, par exemple ?

TD : Faire ça, ça et ça

IG : c'est quoi ça ?

TD : Ça veut dire que j'aime bien. Mais bon. Ajouter à commentaire, je peux encore, à la limite ajouter un commentaire. Du genre, « dommage que ça ne sente rien », je ne sais pas toujours un commentaire un peu bon, mais est-ce que c'est que l'ami n'a pas tort ? Enfin bref, vous voilà donc là,

IG : Donc là tu déroules aussi ?

TD : C'est la même chose que je déroule, mais après, ça peut durer des heures, tu comprends que c'est un peu pénible.

IG : Et je ne comprends pas ce que tu n'as pas, ce que tu comprends pas dans...

TD : C'est-à-dire que si je voulais mettre un de mes tableaux sur Instagram, je ne vois pas comment faire.

IG : Là, tu ne vois pas je peux te montrer, mais je suis sûr que va trouver !

TD : Publier, comment faire publier ? C'est moi. Et moi, je ne sais pas, mais je ne sais pas ce que c'est que ce chat. Je m'en fiche, donc ça, c'est votre story. Je ne sais même pas faire une story, c'est pour. C'est une histoire, c'est votre histoire. Je ne sais pas. Il y a des gens que vous ne saurez, mais je pas de story ? Voilà, c'est une histoire dans mon histoire. Alors si je voulais publier quelque chose, je fais ça, non ?

IG : J'ai besoin que tu mettes des mots...

TD : Est-ce que j'appuie sur la flèche ? Qu'est-ce que je fais de cette flèche ? Non, non, mais je vais te dire que je suis nulle. [...] C'est vrai que je pouvais mettre des tas de trucs sur Instagram. Mais même à voir où tu vois parce que j'ai vu tous mes amis peintres, elles mettent beaucoup de choses et je ne dis pas que je vais vendre mes peintures, mais ça peut aider quand même... Ben voilà, comment on fait pour... Je pense qu'on a un petit plus ? [...] Plus. Publier..., plus publier.

IG : Qu'est-ce qu'on peut faire d'autre sur Instagram ? Comment tu appelles ça, c'est ça ?

TD : C'est c'est le *like*, grosso modo le cœur. Je suppose que ce n'est pas... Et la flèche ? Je ne sais pas tout ce que c'est, ça... attend... la flèche, ça, ça me ramène. J'ai toutes mes copines qui sont peintres. Là, maintenant, j'ai la flèche... Elle est peintre. Instagram, 31 publications. Voir le profil... Tu vois, elle met des choses, c'est mon prof, ah oui, c'est bien ***. C'est aussi une copine qui fait... « voir le profil », il n'y a pas grand-chose. Mais il y en a plein... elle... Je connais très bien de voir le profil. Elle a mis plein mal de choses. Tu vois, tu ne vois pas. Elle n'a pas mis que des peintures, elle a mis ses chaussures, mais bon...

Bon, et si tu voulais... [...] Tu vois, elle a 74 ans, quand même... il y a des limites. C'est ridicule.

IG : Qu'est-ce qu'on peut faire d'autre là ? [...] Je veux que tu mettes des mots sur toutes les actions que tu fais vraiment. Ce qui m'intéresse d'aller chercher le... tu vois quand tu me dis, je déroule, je *like*, j'appuie ou je vais là. C'est ce que je veux essayer que tu me dises, que tu peux-tu mettre des mots dessus ?

TD : Ben là, j'ai un peu compris. J'ai compris qu'avec la flèche, je pouvais voir les gens... enfin ça me ramène aux gens. J'ai compris que je pouvais publier. Ce n'est pas mal. Je vais essayer tout à l'heure. Et puis, ça m'arrange pour mon site. Qu'est-ce que je n'ai pas ? Qu'est-ce que j'ai compris ? J'ai quand même pas mal d'applications, il y en a plein, je ne sais pas à quoi ça sert... LinkedIn, il y a plein de gens qui me contactent. Je ne veux pas me mettre, mais tu vois, je suis vraiment, mais je te jure... Messenger, je n'y vais jamais. Une fois, j'ai vu un message qui me dit six mois c'est ça, tu vois le genre, c'est quoi pour vous ?

IG : Messenger C'est quoi ?

TD : [...] Je confonds, je ne sais pas tellement j'ai Whatsapp, mais j'ai Whatsapp. Ça, je sais à peu près m'en servir, les sœurs.

IG : C'est quoi la différence entre Messenger et Whatsapp ?

TD : Je ne sais pas ça comment il y en a eu, mais deux appels manqués pour le rappeler...

IG : Messenger Messenger, c'est lié à Facebook.

TD : Ah oui, oui, mais c'est parce qu'en fait ce que ce garçon [...]. Et je le retrouve sur Facebook, car je l'ai un peu perdu de vue : je le vois sur Facebook alors je lui dis « coucou Philippe comment vas-tu ? » Bon, c'est normal. Il m'a téléphoné, mais tout de suite, tout de suite. Il m'a téléphoné et je n'ai pas pu... Je passe pour la fille complètement con... mais j'avais plein de choses à faire et c'est un grand bavard, il est capable de parler pendant trois heures. C'est un grand bavard. Il est tellement, il parle français comme toi et moi. Je lui dis que je risque quand même... Il faut que je le rappelle parce que c'est quelqu'un de très sympa, mais juste le fait qu'il a appelé.

IG : Tu t'es dit, mais ce n'est pas ce que tu attendais qui t'appelle tout de suite.

TD : Si je suis à l'aise de m'appeler, je pensais qu'il m'appellerait par des voies plus normales que Messenger... je peux le rappeler sur Messenger ? [...] Je sais que mon cousin, quand il va au Maroc, tu vas, je fonctionne d'une façon très empirique. Mon cousin qui est souvent au Maroc puisqu'il a acheté un petit truc, une petite baraque, un petit truc me téléphone sur Whatsapp parce que lui, c'est gratuit. Bon, excuse-moi j'ai un très gros problème à l'œil [...] Je me demande aussi si le fait d'avoir d'avoir beaucoup écrit sur ordinateur et voilà bon. Et je sais qu'on peut appeler sur Whatsapp en plus... Bon, quand il y a eu confinement. Ma fille et mon gendre étaient à Padirac et le petit, évidemment, avec eux. Et donc, du coup, maintenant je les vois, je vois ça. C'est quand même sympathique. Je n'aime pas tellement me voir sur Whatsapp parce que je suis horrible, mais ça, c'est une autre histoire. Mais tu vois, c'est de voir le petit... L'autre jour, ma fille était... c'était dans un très joli hôtel et elle m'a fait le tour de l'hôtel. Elle a montré c'était amusant pour moi, mais Messenger, je ne sais pas. Je ne sais pas du tout.

IG : Et ça te soule ?

TD : C'est à dire que ce n'est pas que ça me soule. Mais dans la mesure où je ne sais pas m'en servir, ça me soule. Si je savais m'en servir ça ne me soulerait pas. [...] tu tombes sur un dinosaure.

IG : Maintenant, je rebondis sur quelque chose que tu m'as dit. Mais tu as parlé de l'ordinateur, de tes yeux. Tout à l'heure, tu m'as parlé de dérouler en montrant avec le corps et les prix comment est le corps par rapport à son corps ? Justement, par rapport à l'ordi.

TD : Quelquefois, quelques fois, j'ai un peu de culpabilité parce que j'ai perdu mon temps et je sais par exemple, quand je regarde mon portable le soir dans mon lit. Eh ben, ce n'est pas bien. Je me sens un peu énervée. Comment dire ? Je me dis qu'il ne faut pas que je fasse un faux pas, mais je ne le fais quand même pas toujours. Mais maintenant, j'évite même. [...] J'évite même de laisser mon portable dans la chambre. [...] Je mets la salle à manger, OK, mais comme je mets le réveil, je me sers du réveil matin parce que mon radio-réveil ne marche pas quelques fois. J'ai envie de dormir, mais qu'est-ce que j'ai besoin de me lever si tôt ? Ça m'a obligé : é à me lever les. Ça m'agace mentalement, mais c'est vrai que j'évite de le mettre dans ma chambre. [...] parce que j'ai l'impression quand même que je dors moins. J'ai dans ma tête un petit peu d'énervement ici. Quelque chose qui m'agace quelque part, comme un agacement bon. D'ailleurs on le dit assez.

IG : Oui, mais quand est ce qu'il y a d'autre ? Au-delà de la fatigue, ou du nerveux ? Est-ce qu'il y a des émotions, d'autres émotions qu'on peut avoir face à l'écran quand on est sur Facebook ? Tout à l'heure, tu m'as dit aussi l'addiction. Dans le même genre, de registre... des affects et des émotions générales. Qu'est-ce qui te viendrait à l'esprit ?

TD : De l'amusant... voilà ce que je partage, ce genre de choses que je partage. Ça ne mange pas de pain. Ne vais pas mettre des choses, à moins que ce soit une cause qui me tiennent beaucoup à cœur. Quand Lucchini dit un truc intéressant, on apprend des choses quand même... mais enfin si tu veux c'est un peu la folie et le fracas du monde. Ça a un petit côté... c'est joli et c'est une allitération, car j'adore les allitérations.

IG : Donc, on va prendre une autre application. Est-ce qu'il y a une application que tu as sur ton téléphone et que tu n'as jamais utilisée ?

TD : Oui il y en a 150 ! Oui, alors j'avais une application qui s'appelle pour manger, tu sais qui s'appelle. Je ne sais pas comment ça s'appelle... Yuko. Qu'est-ce que j'ai ? Calculatrice contact, ça. Je n'ai jamais ouvert... contacts dans les pages. [...]. Messages, appareils photo. Ça, je m'en sers beaucoup. Horloge, Fran prix, je m'en sers. Qu'est-ce que c'est, ça ? C'est mon gendre qui m'avait fait ça. Je ne sais même du tout. Je ne sais même pas ce que c'était, cette appli.

IG : Je voudrais que tu ailles sur cette application-là. Je voudrais que tu la découvres. [...] Je fais tout ce que tu vois. Tu me dis ce que tu comprends, comme tout à l'heure avec Instagram...

TD : Mais... ben ça doit être un truc de géolocalisation, non ? Il y a la Seine, il semblerait. C'est marqué 3e arrondissement de Paris, République. Alors là, tu vois des restos, des bars... restos parce qu'il y a des fourchettes et des couteaux, des bars, parce qu'un verre de musique je sais pas un truc, une boîte ou je n'en sais rien. Oui, hashtag. Enfin c'est un hashtag... Je ne sais pas... Ça veut dire quoi ? Euh, Inès Garmon, je ne sais pas. C'est un plan, un plan avec. Est-ce que tu cherches des restaurants dans ce quartier ? Enfin, vous on me dirait qu'est-ce qu'elle cherche ? Je dirais peut-être qu'elle cherche des restos ou une boîte, où aller prendre un verre. Ce que je me trompe ?

IG : Non, pas du tout. Mais tu peux toucher l'écran...

TD : Chez Heang, 5, rue de la Roquette. OK, oui, donc, restaurant, oui, qu'est-ce que c'est ? Et autres lieux à voir autour d'accord.

IG : Tu fais quoi ?

TD : J'ai tapé sur... un truc et c'est marqué chez Heang, 5, rue de la Roquette coréenne Barbaque. Autre lieu à voir autour... modifie les autres lieux sans cette avenue. J'y vais demain, avenue Ledru-Rollin. Bon, y aller, ça, je sais faire. Donc, y aller, ça je sais faire. Je sais faire. Parce que souvent, quand j'ai un rendez-vous dans un endroit que je ne connais pas, « je fais y aller ». Le métro... [...] Wat else ? Bar,-bar... C'est quoi ? Ça fait ce que c'est à essayer. Brunchs, recommandés aussi, site web. Ça propose à mon avis, des restaurants dans un quartier branchouille. Trois relations ont ce lieu, Marie ****, café, goûter, vu...

IG : Donc, c'est qu'est-ce que tu as fait pour arriver à cette JJG ?

TD : J'ai fait comme ça avec mes doigts [...] J'ai... j'ai fait du tactile [cri]. Voilà, d'accord. Autre lieu à voir demain, demain je vais manger dans un restaurant qui s'appelle Un singe à Paris, où le singe à Paris ? Il pas ? C'est extraordinaire. C'est juste dans ce quartier, Oberkampf, tout au sud-ouest, pas loin de Ledru-Rollin.

IG : Oui, enfin, je regarde, mais là, tu fais plein de choses sur l'écran. Qu'est-ce que c'est faire du tactile ?

TD : Eh bien, monter, descendre, zapper. Je ne sais pas quoi ajouter ? Appeler site web ? Allez-y, allez-y, allez 33 minutes. Du coup en voiture, à pied 100 minutes, ça fait un peu loin en voiture, 42 minutes, en métro, mais on sait comment faire. Ils vont te dire comment on y va. Donc, 70... départ 70 rue du théâtre, voilà prendre le 87, c'est ça, le métro et ils ne disent pas... ah si le 10 et le 8, le 6 et le 8 42 8. D'accord, ils disent quand même ils disent bon télécharger l'appli... accessible. Donc, je ne sais pas ce qu'ils font là. C'est beaucoup. Ils en donnent des possibilités. [...] Moi je sais faire des trucs comme ça, mais je le fais avec Google, par exemple. Je vais demain à un resto qui s'appelle Un singe à Paris qui, paraît-il, est très bien. [...] Mettons qu'on se soit donné rendez-vous direct au restaurant, je taperai un singe à Paris, ils me mettraient 10, rue Patates. N'importe quoi, je taperai et juste après et je ferais une petite flèche s'y rendre par. Je ne sais pas quoi d'une petite... une petite icône... A et là, il dirait qu'il fallait que je prenne, que je prenne le métro.. Il faut que j'aille à Oberkampf, je ne sais pas quoi. Donc je fais ça avec Google, voilà.

IG : Est-ce que tu as quand même tout de suite repéré qu'il y avait quelque chose d'un peu similaire ?

TD : Un peu, oui, oui. Ben oui, quand même. Je ne suis pas complètement idiot.

IG : Oui, mais en fait, c'est ce que j'essaie de faire. Oui, j'ai vraiment besoin d'aide. Voir comment tu qualifies ça, qu'est-ce que tu me dis ?

TD : Mais on va dire que c'est un peu le même genre. C'est certainement même le même genre. Peut-être que celui-là, contrairement à quand je fais des.... Te donne de tous les restaurants du quartier. Mais moi, généralement, je ne cherche jamais tous les restaurants du quartier. Tu vois ce que je veux dire. On me dit rendez-vous à.... Pourquoi à la Tour d'Argent ? Malheureusement... Je tape la tour d'argent, quai de Tournelles ou je ne sais pas quoi. Puis j'y vais aller. Metro, ligne Jussieu. Après la ligne Machin, je tape Tour d'argent. [...] non, mais par exemple, tu veux qu'on le fasse là ? Mon portable. Alors on va dire à la tour d'argent.

IG : Là, tu fais quoi ?

TD : Alors je vais te montrer ce que je fais. Mais là-bas, j'ouvre mon portable et quand tu, je me dis que je tape. Je cherche Google, alors je veux. Je parcours les icônes de mon portable. Voilà et je mets La Tour d'Argent à Paris. Je fais, je le fais souvent, oui, mais souvent, quand je vois la Tour d'Argent à Paris, donc je fais ça. [...] Itinéraire 76, rue du Théâtre, Tour d'Argent, donc... La ligne du 10, c'est ça ?

IG : C'est quoi ça ? L'action que tu fais ?

TD : Eh bien, c'est le métro. Eh bien, je cherche, j'appuie sur le machin, j'appuie. Et là, ils me disent qu'il faut que je descende à Cardinal Lemoine. Voilà, voilà. Et 6 minutes à pied,

IG : Tu appuies fort ? Ou, doucement, tu m'as dit, je fais du tactile, faire mes appuis.

TD : Normalement, je suis toujours un peu charrue. J'appuie toujours trop fort, trop fort par rapport par rapport à tout... Par exemple, d'une écriture assez, je suis et je fais les choses. Et oui, voilà, voilà. Tu vois, je joue la ligne 10. Je ne sais pas combien de temps ça dure. Voilà, voilà, ça me dit quelque chose.

[...]

IG : Et quand justement, tu fais sur Google, tu fais en vocal ?

TD : Oui, je fais souvent du vocal, sauf quand ils ne comprennent pas, alors je passe à l'écrit.

IG : Alors pourquoi le vocal ?

TD : ça va plus vite.

IG : Et qu'est-ce qui fait que ça ne comprend pas quelquefois, quelques fois ?

TD : Pas. Qu'est-ce que j'ai récemment tient en écrivant mon texte ? Il y avait un truc qu'il ne comprenait pas... alors j'ai écrit sur

IG : Et ça, c'est sur le téléphone ou sur l'ordinateur ?

TD : Téléphone.

IG : Et alors, tu me parles du coup d'écriture et l'écriture, c'est quand il y a un clavier ?

TD : J'adore écrire à la main. J'ai plein de stylos... C'est un peu ma marotte. En revanche, comme il fallait dans ces ateliers d'écriture, rendre sa copie d'actif en plus d'être une graphie, on dit comment mapuscrit on dit ?

IG : Moi, je dis tapuscrit, mais je crois que c'est un peu ampoulé.

TD : Oui, parce que Tapuscrit va le tapuscrit. Parce que, du coup, j'ai une écriture... lisible [...] Et donc, je qu'il fallait rendre sa copie tapuscrite pour moi. Et du coup, j'ai écrit sur ordinateur et je me suis aperçu... C'est en écrivant la pièce de théâtre. Je me suis aperçue qu'en fait, ce n'était pas mal parce que je rate, je rate beaucoup, je rate... je rature, je rature beaucoup, je rature beaucoup, je reviens, etc. Et finalement, quelquefois, j'arrive plus à me relire ou alors c'est complètement confus, ça me prend des heures. Bon, bref. En revanche, avec un ordinateur, ben forcément, je j'enlève... touche machin. Ce n'est pas bien parce que d'après nos intervenantes, quand on écrit, il faut garder même les ratures. Mais bon, je ne le fais pas parce que j'écris sur ordinateur. Je n'ai jamais, jamais, jamais pensé de ma vie que j'allais écrire sur ordinateur.

IG : Et alors, est-ce que quand tu écris, donc c'est la même chose, c'est quand même de l'écriture ?

TD : Ben oui, oui.

IG : Et quand tu écris un texto ? Et alors, c'est quoi c'est de l'écriture aussi ?

TD : Alors j'adore ! Oui, moi, j'écris des textes littéraires, c'est-à-dire que je déteste. Comment t'expliquer ce fait ? Je fais une phrase entière ? Je ne sais pas pourquoi c'est comme ça. Je textote énormément trouve. [...] On s'envoie des textes drôles... Quelquefois. On textote pas mal avec *** de textos, puis c'est pratique. Les textos, ça, j'aime bien ça, les textos. Et alors ? Mais malheureusement, ce n'est pas du tout au goût du jour. Moi, j'avais un Jules. C'est toujours très sympa les textos.

IG : Pourquoi ?

TD : Parce qu'on peut se dire des choses simples. Je n'envoyais jamais les textos pour le moment, mais il y en a... Je suis tombée une fois sur une copine de Sophie qui s'est trompée et qui m'avait envoyé un texto je ne te dis pas elle était gênée la pauvre. Non, non, non, non, non, mais c'est sympa. Texto, si c'est quelque chose de sympa. Puis ça va vite, ça à la fois. À la fois, on peut dire des choses très gentilles, très claires. Ça, c'est génial. Les textos, ça c'est très bien. [...] Quand tu m'as demandé, j'ai répondu par texto, mais rapidement, clairement, parce que je t'avais dit que j'étais vraiment sous l'eau avec cette histoire de texte à pondre et alors que j'en ai déjà pondu deux autres. J'avais commencé à envoyer deux autres avant quand même...

[...]

TD : Le texto alors... alors c'est dans l'ordre pratique. C'est indéniable, ça va beaucoup plus vite, c'est pratique. On ne dérange pas, c'est un peu comme le mail, on ne dérange pas les gens, c'est plus poli. Limite, envoie un texto, tu ne dis pas tu as comme un coup de fil, tu ne déranges pas les gens, tu dis l'essentiel. Ça peut être amical, toujours. Je n'écris jamais des textes... Si, une fois que moi même à ma nièce. Mais je n'aime pas dire des choses méchantes comme ça, ça reste. Non, c'est pratique et amical ou amical. Ça peut être le petit truc que tu as. Ça vraiment un texto, je trouve ça génial. C'était vraiment une chose de bien. Et alors, je vais te raconter un épisode qui est arrivé dans le Lotte il y a une trentaine d'années, à peu près... avant les portables, c'est un épisode tragique. Il y a un chef de gare, une petite gare dans le Lotte qui a donné l'ordre d'un train de partir et il s'est approché. Il s'est trompé parce qu'avec un autre train qui arrivait de là-bas, bref, enfin, pas tout de suite. Mais bon, il a appelé la gendarmerie, un hélicoptère. Tu ne sais pas combien de morts... on a retrouvé des têtes dans des champs. C'était horrible et je me dis c'est cette chose parce que Floirac, on en a parlé, ça a été... vraiment un truc dramatique... Ils se sont [...] Il y aurait eu les textes, on aurait pu arrêter les trains. La gendarmerie, un hélicoptère... tu vois comme quoi, c'est horrible et j'ai pensé avec mes cousins. C'est absolument affreux... parce que mon cousin était chirurgien à Toulouse. Il y était... des têtes dans les champs... C'était joli, ce qu'on voyait... Je me suis dit à l'ère des textos, ils auraient tout de suite pu arrêter. Et d'ailleurs je ne sais pas si tu vois de vieux films, quelquefois de gangsters, et ils téléphonent d'une vieille cabine rouillée et ils n'arrivent pas à se prévenir... maintenant avec les textos. Les textos, ça a changé beaucoup de choses, l'im-mé-dia-teté. Ouais, ça a changé beaucoup de choses. Alors en bien. Forcément, l'accident de train... « Accident ferroviaire à Loirac dans le Lot » [...] Tu te rends compte ?

IG : Du coup, ça me fait penser à quelque chose qui est que toi tu as quand même bien vu arriver les téléphones. Est-ce que tu as un souvenir du moment où, justement, on est passé ? Moi, je me souviens des cabines téléphoniques, je m'en souviens très bien. Mais.. Je n'ai peut-être pas forcément la maturité pour. Est-ce que tu as un souvenir de ce passage à cette instantanéité ? Comment tu l'as vécue ?

TD : Ah oui, alors ? J'ai eu un premier portable... Non, non, non, non, non, non. Mais j'ai eu un portable fallait taper, il y avait des touches, il fallait des touches saillantes et il fallait taper le nombre de lettres... Par exemple, tu avais trois lettres sur chaque touche. Il fallait taper le nombre de lettres...

IG : Des touches saillantes ?

TD : Oui, enfin des touches sur lesquelles on appuyait. Ce n'était pas tactile, ce n'était pas comme ça. Un doux flottement de la main, c'était les *tap tap tap tap* constamment. Bref. Et j'avoue que moi portable j'étais ravie et c'était vraiment pour moi. C'était une... Mais écrire un texto, ça représentait... C'était beaucoup plus compliqué si tu veux plus. Voilà. Non, c'est oui, ça a été... Justement, quand je vois de vieux films un jour, tu vois un vieux film de gangsters avant l'ère des portables ? Pareil, je dis... ce film n'aurait plus de raison d'être maintenant parce que d'un coup de portable. [Claquement de doigts]

IG : Je vois très bien... avec Lino Ventura, Lino.

TD : J'imaginai Lino Ventura téléphoner à Gabin ou... ces films n'auraient plus de raison d'être. Il y a des films, j'ai même à mes enfants un jour, je ne sais plus quel film. Il n'y a plus de raison d'être parce qu'un coup de portable et l'histoire se terminent.

IG : Eh ben voilà, voilà qui est ce que tu te souviens d'avoir eu des difficultés, par exemple, au moment du tactile ? Est-ce que c'était quelque chose de facile ?

TD : Le tactile comme ça ? Je me rappelle... on m'a dit « tu n'y arriveras » pas ? Je me rappelle, ça m'avait vexé quand même. Et au début, oui, c'était un peu comme... Enfin, je me suis dit j'avais l'impression d'avoir les doigts gourds et je vais pouvoir y arriver. Finalement, j'arrive, j'arrive comme tout le monde, les doigts pour gourds, gourde. Tu ne connais pas l'expression ? Je veux bien que tu voies les doigts gourds. Ça veut dire que je ne joue pas, j'avais l'impression d'avoir des grosses, pattes d'ours que je n'avais pas. Comment expliquer, en fait ? Pas du tout. Ils vendaient des stylos avec des petits bouts ronds.

J'en ai acheté un. Finalement, je l'ai perdu parce que j'en ai fait bon. Bref, peu importe, je me débrouille très bien maintenant là, mais je suis lente. Une fois, je me rappelle je me suis fait draguer par un mec dans le métro, j'étais en train d'écrire un texto. Je ne faisais pas attention et il faut comme ça. Et moi, je n'ai plus pas.

C'est plus long... Il y a 20 ans, on aurait conscrit c'est la même génération. On aurait été conscrit parce que vous n'êtes pas... Je vois très bien que vous avez, puis après me demander s'il peut prendre un verre... J'ai dit non, il ne s'est pas fait dire quelque chose.

IG : J'ai l'impression, c'est qu'il y a un genre de toi... Tu m'as parlé de doux flottement de la main. Ouais, à l'écran.

TD : Ouais, il y a quelque chose de de très... j'admire les jeunes. Je les vois quelques fois dans le métro à écrire à toute blinde... Ce n'est pas du doux flottement. C'est vraiment une cavalcade. Moi, ça serait plus, comment dire. Enfin... C'est un peu plus lent. Voilà quelques fois j'hésite à envoyer un texto dans le métro, pour pas que les gens se moquent de moi parce que non, parce que je suis lente, d'accord... Pas par rapport aux jeunes qui font Tak Tak.

IG : Il y a quand même quelque chose. Oui, de même, c'est une activité qu'on fait sur son téléphone. Les gens le voient ?

TD : Ben oui, forcément, forcément... et souvent, moi quand j'allais chercher mes petits-enfants un peu loin. J'avais eu une heure de métro et du coup, j'en profitais pour écrire mes mails. D'accord, j'écris pas mal de mails par jour sur mon téléphone. Tu vois ça parce que ça gagne du temps. Plutôt que de rester une heure... souvent je lis dans le métro. Mais je n'aime pas la vacuité, c'est-à-dire que je n'aime pas perdre mon temps et on le perd vite. Parce que tous ces trucs, ça, ça nous amène beaucoup de confort, mais aussi une perte de temps parce qu'il y a même du confort. Ces conneries-là avant, mais, mais. Mais aussi une perte de temps. Par exemple, l'autre jour, mon fils que j'adore, qui est très mignon. Ils sont arrivés. C'était mercredi matin dernier. Ils se sont installés sur ce canapé et ils ont commencé tous les deux à regarder leur portable. Mon fils et sa petite copine venaient de lui, ce pour quoi elle veut jouer un truc. Et je me suis dit si vous voulez voir, vous, ce n'est pas très sympathique. Et ma belle-fille, mon fils sont revenus chercher la gamine. Ils sont restés complètement sur le canapé, à côté, leur portable. Ta mère le fait souvent aussi. Je lui dis « tu es trop sur ton portable » et ça, je trouve ça... C'est un truc que je déteste, que je trouve odieux, c'est les gens... Une fois, je me suis fâchée avec ma fille parce, elle était quand on dînait, elle était sur son portable et ça me rendait folle. Et ma mère ne supportait même pas le petit bruit...

[...]

Il y a une petite nouvelle dans ce recueil d'une petite qui sort avec un type qui sort sans cesse son portable. Et du coup, ça fout tout par terre. Et ça, c'est vraiment. Je trouve ça relativement odieux attend, je vais te dire... [TD : sort son téléphone : qui a écrit Je voudrais que quelqu'un m'attende quelque part ?] Anna Gavaldà. [...] Et dans ses nouvelles qui sont excellentes, ça avait beaucoup de succès... Il y a une nouvelle où il y a une fille qui sort avec un type qui lui plait et où on fait le contraire. Je ne sais pas. Manque de pot, il sort son portable et ça fout tout par terre...

[...]

Je trouve aussi que mon fils, ça ne me rend folle. Il vient ici, il s'assoit et prend un café. Il regarde son portable.

IG : Pourquoi ?

TD : Parce que c'est pas du tout convivial. Il n'y a pas d'échange. Ça coupe tout. Ça coupe tout... et moi quelques fois quand je vois dans le métro, tu regardes partout autour de toi, tout le monde est scotché sur son portable. Bah je trouve que c'est quand même bizarre et en plus, ce n'est pas très bon pour la santé. Je ne sais pas comment t'expliquer alors comment. Et ma belle-fille, c'est à devenir fou. Déjà, j'ai dit j'ai du mal avec elle, mais elle sait si c'est systématique. Elle est tout le temps... tout le temps... presque comme s'il était, comme on dit... Elle l'avait carrément dans la main... Comment on dit, greffé ! mais qu'il y a des gens. Et ça, je ne supporte pas. Quelquefois, je me dis que moi aussi, mais je ne regarde pas que je suis avec des gens....

[...]

Moi aussi, par exemple, j'ai une de mes amies que je vois à Londres. Elle n'est pas mariée... Mais elle n'a jamais de message, ne dit rien. Et à chaque fois que je recevais, un texto, ça la rendait malade. De jalousie. Mais encore je n'ai pas 50 textos par jour. Mais bon, à part ça, je sais, il y a l'effet... Pratique, sympathique, convivial, mais aussi l'effet de l'effet contraire qui est vraiment l'espèce de mur. C'est un mur... C'est l'insupportable l'incommunicabilité de l'être. Parce que du coup, en fait, mais on communique, on ne communique pas, on regarde des conneries et en fait, on n'arrive plus à communiquer avec des êtres.

IG : Ce que tu disais avec la non convivialité, c'est ça. Ah oui, je veux bien un petit. Tu défends quand tu définis la convivialité. Qu'est-ce ? Qu'est-ce que c'est ?

TD : Un échange, mais un vrai. Un échange non virtuel. Alors c'est très pratique, les textos, on ne peut pas tout le temps être avec les gens, ça permet de garder des relations. Bon tout à l'heure, ma petite manucure est-elle est vietnamienne... elle ne peut pas le Vietnam. Et c'est bien, quand tu habites loin de tout, etc. Ou côté en vacances ou quoi ? C'est bien parce que ça rapproche les gens. Mais ça, c'est le côté très positif. On s'est tout de suite beau, mais le côté que ça, ça les rapproche. Mais ça peut aussi énormément les éloigner parce que du coup, tout est... [Hésite] C'est trop virtuel, à la limite. Alors moi j'avoue que j'ai du mal, de plus en plus de mal avec le téléphone bien que je sois bavarde, moi, j'ai des amis, juste ce n'est pas possible. [...] Il y a des amis... Ce n'est pas possible tout de même, tu ne peux pas dire fleurs. Elle fera trois quarts d'heure avant de parler de fleurs. Tu dis chaussures, on parle à toi, car il y a des gens qu'il y a des gens qui sont vraiment chronophages, chronophages. Et le téléphone, c'est pénible. Alors là, c'est pratique à ces gens-là de leur envoyer un texto... Non, mais il y a du bon et du mauvais.

IG : Alors là, c'est beaucoup sur la communication. Facebook et Instagram. On a regardé aussi le téléphone comme source d'information. Oui, et ce faisant, tu fais des achats avec ton téléphone ?

TD : Non, je ne sais pas faire du tout. Une fois ou deux, j'y suis arrivée. Il y a toujours un truc qui ne va pas. Je ne sais pas pourquoi, donc je ne fais pas beaucoup d'achats et en plus, je vais te dire une chose qui m'est arrivée assez récemment et qui mérite d'être dite. Pas plus tard que début décembre, en regardant mes comptes, j'ai vu que sur ma carte bleue avait été prélevé 954 euros. Je regarde, je dis, je regarde le relevé de carte bleue. Il y avait deux hôtels Porte de Versailles et encore un autre truc, je ne sais pas ce que c'était. Alors que ma carte était dans mon porte-monnaie. Elle n'était pas... Donc j'ai fait opposition. Ils m'ont remboursé. Mais comment ça se fait, ma carte ? J'aurais perdu ma carte, j'aurais compris, mais elle était dans mon sac. Il paraît qu'il y a des gens dans l'autobus ou je ne sais comment ils peuvent te scanner ta carte. Tu as entendu parler de ça ?

IG : Mais par contre, ce n'est pas pour des sommes aussi importantes ?

TD : Ah bah... Ma dentiste m'a dit 1800 euros l'hôtel de La Belle au bois dormant à Disney.

IG : Mais du coup, comment ils font ?

TD : Mais je ne sais pas. Ah non, mais si tu veux, il paraît... Alors moi, je ne fais jamais d'achats sur Internet. Il paraît qu'il y a des hackers, je ne sais pas. J'avais juste acheté un billet de train, effectivement,

pour rentrer de Padirac. Et c'était G qui l'avait acheté, qui avait fait les manips sur mon téléphone parce que moi je ne sais pas faire, bref, ou sur mon ordi. Donc, je n'achète pas sur Internet, à moins que je n'achète pas aussi pour d'autres raisons. Moi, je, dans la mesure où j'ai quand même plus de temps que le commun des mortels du fait que soit la retraite, je ne puis je le vois ne sais pas.

IG : Tu n'utilises pas par exemple, en tout cas téléphone pour acheter un livre acheté une robe, non ? Et est-ce que tu utilises pour, dans le cadre d'une recherche d'information, par exemple pour préparer ton shopping ou regarder des produits ou tu vas sur place ?

TD : Moi, je n'aime pas trop. C'est comme je ne vais pas sur Meetic, non plus, pour trouver un mec.

IG : Et est-ce que tu fais des photos ?

TD : Ah oui ? Ah oui !

IG : Qu'est-ce que quand tu fais une photo sans prendre le téléphone ?

TD : Je photographie. Je vais sur l'appli photo, appareil photo et je prends une photo à l'appui sur un bouton rond... enfin ce n'est pas un bouton en appuyant sur un rond blanc. Voilà écoute je te dis les choses...

IG : C'est exactement ce que je veux.

TD : Alors évidemment, là, c'est aussi un grand avantage. Ce n'est pas que... c'est parce que maintenant, les appareils sont comme ça maintenant... Et c'est bien parce que bon, si la photo ne plait pas, tu la jettes, et ça, c'est vachement bien. Et puis je sais quand même recentrer les photos.

IG : D'accord, donc, tu fais des manifs ?

TD : Et puis je peux les envoyer sur Whatsapp, sur... voilà.

IG : Voilà donc, est ce que tu peux me dire toutes les activités que tu fais avec tes mains ?

TD : Quand je fais une photo ? Je sors mon téléphone, je me mets sur l'application, j'ouvre mon téléphone, je fais mon code gnanna, je vais sur l'application appareil photo... je m'arrange quand même pour que la photo soit bien centrée ou à peu près... quelques fois, quelquefois je sais que je vais la recentrer. Mais enfin, bon, voilà, je photographie. Je vais ensuite sur mon appli Galerie, je regarde le résultat... tout de suite. Soit c'est poubelle, soit c'est bon. Il y a une option... Il y a une petite boîte, une petite poubelle dessinée. Je vais voir la photo si elle me plait et puis tu sais souvent, on prend des photos du genre la photo d'un médicament pour ne pas oublier... la photo de choses qui, qui n'a rien d'esthétique, juste pour garder une trace. Bon. Enfin, pour garder une trace, pour savoir, pour se rappeler. Enfin. Comme... pour Mémo, donc, avant on aurait hésité. Avant, ça aurait fait cher comme ça, c'est l'avantage. Et puis bon, par exemple. Donc après, je la recentre ou pas.

IG : Comment tu recentres ?

TD : Il y a une petite, il y a des petites applications avec un petit pinceau dessiné... un crayon un crayon. Après, ça fait un rectangle un carré [mime].

IG : Et tu fais avec les mains ?

TD : [rires] Non pas avec les mains... Si avec les mains ça fait un rectangle, et tu pousses et. Attends comment je fais ? [Fait] Oui, oui, oui, oui, des lois avec les doigts, avec les doigts, mais oui, avec les doigts.

[**TD :** sort son téléphone]

TD : Tiens il y a celle-ci

IG : Donc là tu zappes ? Tu m'as dit.

TD : Je défile.

IG : Il y a déroulé et défilé ?

TD : Il y a il y a déroulé, par-là, vers le bas et déroulé vers le. En position horizontale. De haut en bas et de droite et à gauche. De haut en bas c'est déroulé, de gauche à droite, c'est défiler. Ça. Donc, je ne veux voir que le bonhomme. Ouais, donc, je fais ça, crayon. Donc, du coup, ça fait ça. Et là, je fais ça assez avec les doigts, oui, et avec ça. Voilà. Et je fais sauvegarder, ça... Et je fais sauvegarder. Et voilà.

IG : Et là, si tu veux me montrer un endroit plus gros sur la photo, tu dois zoomer.

TD : Ah bah je zoom... C'est une expression un peu bizarre, mais je zoome. Je zoom sur Alice. Très bien. Je zoome sur Alice.

IG : Comment tu as zoomé ?

TD : Bah j'ai fait ça... J'ai pris mes doigts... [rires], mais j'ai pris mon pouce et mon majeur avec mon pouce et mon majeur en diagonale. En diagonale où. Selon ce que tu veux zoomer. Zoom et voilà, tu vois ça. [Mime en même temps].

[...]

Alors je fais ça, je zoome dans le zoom. Où est-ce que j'ai mis le pinceau ? J'ai le pinceau... le pinceau où. J'ai mes pinceaux. Voilà donc je zoom, je zoom Alice. Euh... C'était un peu délicat, franchement c'est délicat. Voilà pourquoi c'est délicat parce qu'il faut, parce qu'il ne faut pas rater... Il faut bien. Que ce soit bien. Et je vais un petit peu faire ça. Voilà, je zoome. Alice uniquement Alice avec... Voilà et je fais ça. Je fais sauvegarder. Je me suis trompée. Je vais carrément mettre qu'Alice. Et voilà, j'ai la photo d'Alice.

Je vais carrément mettre qu'Alice mettons que je zoom que sur Alice. Sauvegarder voilà, j'ai la photo d'Alice, mais je voulais exactement où j'essaie. Mais je sais faire, je ne sais pas faire les choses, mais je veux les mots sur ces choses.

[...]

IG : Je veux que tu mettes les mots sur les choses...

TD : Je pourrais dire aussi que je bidouille, je bidouille, je bidouille, pour zoomer, etc. Mais ce n'est pas évident. Il y a beaucoup de choses que j'ai et que j'ai... Comme mes enfants sont très, très doués. Tous ces trucs là, mais ils ne m'ont jamais rien expliqué du fait que je suis seule. Je me suis quand même... dans mon genre. Je fais des erreurs comme tu as vu tout à l'heure avec l'ordinateur, mais j'arrive quand, je fais quand même des choses. [Rires]

IG : Tu es un peu autodidacte ?

TD : Bon, ça complètement autodidacte. Je ne suis pas douée pour ces choses électroniques. Je sais pas pourquoi, je ne suis pas très douée, mais j'ai dû... Je m'y efforce quand même parce que bon, j'ai dû faire des efforts, ne serait-ce que pour que quand je travaillais, je travaillais avec un ordi, il fallait enregistrer, etc. On ne peut pas vivre de nos jours, enfin, le peu que... je ne fais pas grand-chose, mais quand même un minimum. J'ai dû quand même avec ces histoires de... d'autobiographie.... Je suis bien obligée de....

[...]

Lecture d'un passage récent. Formation Pole Emploi, qu'elle a mis dans son autobiographie.

TD : Donc, en fait, je parle d'une formation que j'ai fait en 2000 suite à un bilan de compétences. Quand j'étais au Pôle emploi, c'était après mon divorce. Il a fallu tout de suite que je ne me mette dans le grand bain à la première étape. C'est marrant, mais je ne peux pas tout lire, tout ce que j'ai lu, ce que tu veux.

[...]

TD : Voilà, donc j'ai dû commencer et j'ai dû effectivement... à peine étais-je inscrite, il a fallu quand que je m'initie à l'informatique. C'est un peu bête, le problème, ils t'apprennent pendant je ne sais pas de combien d'heures passées dans un sous-sol verdâtre de la rue de Liège. Ils t'expliquent le fonctionnement d'un disque dur, etc. je n'en ai rien à faire, tu vois ce que je veux dire. Et à chaque stage, j'en ai refait un avec un type beaucoup plus sympa... J'en ai refait un à la mairie, le type est très bien, mais il a quand même... [...] Qu'est-

ce qu'on s'en fiche de l'historique d'un ordi, à moins que tu veuilles être réparateur ou faire de l'informatique à haute dose, ce qui n'est pas mon cas !

IG : Donc, si, par exemple, justement, je te demande comment fonctionne un écran tactile ?

TD : Non, ne me demande pas ça. Je te dirais que je n'en sais rien ou pas du tout. Non, je n'en sais rien. Et je m'en fiche. Je m'en fiche, j'ai d'autres compétences. Voilà.

IG : On n'a pas besoin de savoir comment fonctionne le tactile ?

TD : Ben non. Est-ce que, par exemple, je ne sais pas non plus... Je ne sais pas non plus comment fonctionne le moteur d'une voiture. Bon, et je m'en fous. Enfin à la limite je sais qu'il faut de l'essence, de l'huile de temps en temps. Voilà, enfin, je sais, je ne sais pas du tout comment fonctionne une voiture, mais je sais conduire une voiture. Pas très bien, mais je sais.

IG : Et quel imaginaire tu associes au tactile, par exemple ? La bureautique j'ai un peu l'impression que tu associes à...

TD : [Rires] un sous-sol vert verdâtre ! C'est exactement ça. Alors, le tactile le tactile... la bureautique, c'est carrément un sous-sol verdâtre. Faudra que tu tu montres quand même la partie de ta thèse ou tu auras sorti... À quoi ? Je ne sais pas pourquoi. Un portable rose ?

IG : Ah ouais, comme le tien ?

TD : Oui, car c'est quelque chose de très rare. [...] Il y a une chose qui me... qui m'embête. Comme je n'ai pas de ce... comme je n'ai pas de, d'iPhone... Je déplore le fait que le choix soit limité. Comme je n'ai pas d'iPhone, je déplore le fait qu'avec les Samsung, tu es très limité pour l'achat des coques des costumes trouvés sur Internet. [...] Au moins, je vais dire qu'on le voit. Parce que voilà. Et je ne sais pas pourquoi... Je dis un portable rose. Pourquoi un portable rose parce que je le voulais ? Et voilà pourquoi.

IG : Et si tu devais mettre un autre mot que le mot tactile ?

TD : Digital, digital.

IG : Pourquoi ?

TD : Parce que Digital, ça vient de doigt et quand même, on se sert de ses doigts. Je ne vois pas tellement un manchot ou la Vénus de Milo, se servir d'un portable... elle aurait du mal.

IG : Elle peut parler, parfois tu fais la recherche vocale.

TD : Ah oui, enfin, oui, oui, oui, oui, on peut aussi. Mais tu vois ce que je veux dire...

IG : Quand tu dis j'appuie je déplace je déroule. Si tu devais mettre un terme un peu générique dessus. Ce serait quoi ?

TD : Je bidouille. Moi, j'ai dit oui. C'est assez ça, pour ce qui me concerne

IG : C'est des gestes ?

TD : Ben oui, ont bidouillé, ça peut faire bidouiller. Je pense que c'est quand même gestuel, non ? Est-ce que bidouiller..., je traficote. C'est un peu péjoratif. C'est un peu cocasse, mais c'est parce que c'est la façon aussi dont je m'en sers. Oui, c'est un peu d'autodérision, voilà, parce que pour quelqu'un qui sait très bien servir de tous ces engins... Mon gendre, par exemple, je le fais hurler de rire et il doit penser que je sors de la préhistoire.

IG : Bon, lui, il fait quoi ? Il ne bidouille pas ?

TD : Il sait faire ça tout de suite et tout faire pareil. Il sait tout. Il est très, très, très en prise avec ces choses-là... vraiment il sait.

[...]

IG : Est-ce que tu as quand même une idée de qui est derrière Facebook ? Qui travaille, qui fait ces applications ?

TD : Facebook... Je ne sais pas comment il s'appelle déjà le gars...

IG : Zuckerberg ? Oui, mais d'un point de vue des gens qui travaillent dans ce milieu-là, ce que tu as vu et ce que tu peux, on va dire. On va dire que ce sont des designers ingénieurs qui font ça. C'est quoi un bon design ? Qu'est-ce qu'est un bon design ? Là, ça sonne, ça me plaît. C'est bien là, mais je m'y retrouve.

TD : Un bon design, mais aussi du point de vue artistique ? Quand on parle de design et de design. Pour moi, ça touche les domaines artistiques, plastiques, artistiques. Aussi bien pour des meubles que... Ça peut être une affiche, ça peut être tout ce qui touche, ce qui touche à aux arts appliqués, aux Beaux-Arts, aux arts décoratifs, voilà.

IG : Mais en termes de téléphone,

TD : Tu parles du design d'un téléphone, d'une application mobile, d'une application ?

IG : Comment tu appellerais ça la virtualité d'une application ?

TD : C'est des logos ? Oui, c'est toujours un designer qui fait un logo, rien... ne sort de rien. Ce n'est pas transparent. Oui, oui, c'est un logo, un design, oui, mais tu veux dire le design qui fait, qui veut dire Facebook ou juste le design ?

IG : Non. On va dire plus largement qu'est-ce qu'une bonne application pour toi ? Est-ce que c'est quelque chose qui va être facile ?

TD : C'est quelque chose ou quelque chose qui soit facile, praticable, praticable..., qui tourne rond, c'est-à-dire qu'il ne faut pas faire. 50 manips peuvent avoir des parvenir, accessible, accessible... Facile. Enfin, voilà.

IG : Et qu'est-ce qui fait que c'est facile ?

TD : Parce que tu y parviens facilement. Ça ne demande pas... d'avoir fait polytechnique..., tu appuies dessus... facilement... facilement atteignable, mais je n'aurai jamais parlé de design, le design, ça me dit, rien du tout.

IG : Qu'est-ce que le terme aurait cherché ?

TD : Pour une application en elle-même, pas pour rien. Rien, enfin, je ne sais pas, je ne me suis jamais posé la question en ces termes, non, vraiment. Là, tu me poses une colle. Peut-être que ça... Si jamais ne ça me vient je t'enverrai un texto.

IG : À l'inverse, Instagram, ça t'a rebuté...

TD : J'aimerais bien y accéder, mais je n'arrive pas... [...] L'accessibilité... J'avoue que je suis à peu brontosauve au niveau de toutes ces applications, là, mais c'est vrai, je vois des gens qui y vont. Des gens, c'est inné en eux. Qui n'arrêtent pas d'être sur des applications... qui savent tout faire. Moi, pas du tout... Un petit peu quand même.

[...]

IG : Et est ce qu'il y a des choses que tu, que tu attends ? Des gens qui font des applications, à part l'accessibilité qui est plutôt la façon fonctionnelle... ?

TD : Bref, pour ce que j'attends des gens pour un réseau social, ce qui est le plus le plus important, même d'un point de vue éthique, c'est que c'est quelque chose que tu as du point de vue éthique, c'est une vaste chose. Une chose qui me qui me crispe de façon invraisemblable, c'est l'orthographe et qui devrait... Je ne sais pas, moi. Quelquefois, je m'amuse à regarder des commentaires... Je ne parle pas de caractères haineux, il y en a, mais je dis ça, c'est bête. C'est très méprisant ce que je dis. On voit quand même quand on lit certains commentaires. Franchement, ce n'est pas possible quoi... C'est... un étalage de l'inculture et de la connerie humaine. Assez affligeant ?

IG : Mais ça, c'est les utilisateurs. Ce n'est pas les gens qui font...

TD : Mais ils devraient peut-être, je ne sais pas. Ce serait... ça avec le politiquement correct, ça ne serait pas possible, mais je trouve qu'il y a vraiment... Ce que je reproche aux réseaux sociaux. J'ai horreur. Alors, ce terme, ce terme, je déteste ce terme. Quelquefois... On demandait dans le questionnaire de Proust je ne sais quel questionnaire. Quel est le mot que vous détestez le plus ? C'est, je dirais, tout de suite, les réseaux sociaux. D'abord, ça ne sonne pas bien. Réseaux sociaux, je n'aime pas ça. Et je trouve que ces réseaux sociaux, il y a quand même du bon. Faut pas non plus exagérer ? Mais ça dit tout et son contraire, ça, ça déforme. Il y a des *fake news*, il y a des choses ordinaires, c'est... ça manque de... je ne sais pas ça le manque de réserve, de hauteur. Voilà, ça dégouline.

[...]

Ça dégouline de tout. Tu sais, c'est comme si on prenait de bombes de chantilly, puis qu'on la laisse jusqu'à peu après. Je crois. C'est les mots des gens qui étaient les mots, les infos, le trop plein, le dos, le trop fort, le trop de n'importe quoi. Donc je suis, je suis, je suis vache, ça dégouline.

[...]

Mais je m'en sers quand même.

IG : Avant ça, j'ai bien compris, tu disais, il y a un aspect qui est très utile, très pratique.

TD : je n'aime pas les expressions clichées, mais on ne peut quand même pas ne pas vivre avec son temps. Même... quand bien même on dit qu'on n'est pas du tout comme ça, on est tous influencés. Voilà, on est tous très... On n'est pas sur Mars, on n'est pas une grotte. Bon, ça, c'est vrai. Donc, il faut quand même ne pas rejeter en bloc tous ces... Il y a des gens... Je connais la belle-mère de ma fille, ils sont spé, les gens pas vaccinés, etc. Elle n'a pas de portable, elle refuse catégoriquement d'avoir un portable. Moyennant moyennant une fois, on avait rendez-vous dans un musée, j'étais malade comme un chien. J'ai dû y aller, je ne pouvais pas la prévenir.

[...]

Parce que c'est alors qu'elle avait dit et elle avocate en plus. Finalement, elle a fini par un acheté et ma fille lui avait dit. Elle est assez avec elle, lui avait dit Christine, ce n'est pas possible, ne veut pas. Ah, mais, je ne suis pas comme T devant moi, ma fille, avait dit : qu'est-ce qu'elle a T ? Et elle n'est pas bien. Je ne suis pas comme T et à le dire, je ne suis pas la conne du quoi. À quoi bon ? Ben oui, mais bon. Mais il y a des gens qui n'ont pas de portable. Il n'y a pas beaucoup, mais ça existe.

[...]

Il y a des choses qu'on ne peut pas. C'est comme les gens qui n'avaient pas le téléphone il y a 30 ans. D'où là un. Je n'ai pas eu le téléphone alors tu imagines le machin.

IG : Et il y a une chose, dont on n'a pas parlé. Est-ce que ça t'arrive de regarder des films ou des séries sur son téléphone ?

TD : Une fois j'ai regardé un film à Padirac, ça m'a coûté bonbon...

[...]

IG : Oui, il est un terme dont on n'a pas du tout parlé et on l'a déjà entendu parler, par exemple, du thème fluidité. Est-ce que cette fluidité pour l'écran ?

TD : Non, je n'en ai pas spécialement. Bien sûr que la fluidité après... On peut, d'un tissu. Oui, oui, la fluidité, oui, oui, ça peut se peut le faire. Oui, quand ça dégouline, ça peut être fluide.

IG : Et intuitivité, ça fait sens aussi pour toi, pour l'écran ?

TD : Pour moi, ce n'est pas intuitif [rires] parce que je ne suis pas douée pour mon gendre, c'est intuitif, tu vois ? Je ne suis pas née avec. [...] J'ai eu un métier qui... qui ne nécessitait pas une grande connaissance. En fait, un minimum quand même... Hein.

[...]

TD : Moi je vois mon petit-fils, on me raconte une histoire qu'un gamin... il voulait lire, un livre, un livre pour enfants... au lieu de tourner la page, il disait qu'il faisait ça [appui] tu connais cette histoire ?

[...]

Mon petit-fils a 3 ans. Il attrapait mon portable pour regarder les photos. Il savait très bien ce qu'il fallait faire. Il n'avait aucun problème, aucun problème... Tu sais que moi, quand j'ai mon portable, celui-là. Pas celui à grosse touche... Quand ça a sonné, je n'ai pas su décrocher. Je n'ai pas sûr décroché.

IG : Ben en même temps on n'avait jamais vu.

TD : Ben oui, mais je n'ai pas su décrocher. Après j'ai su qu'il fallait faire comme ça. Mais je n'ai pas su vraiment naturel. Pour moi, ce n'est on n'est pas né avec ! Mon petit fils et on raconte cette histoire de je ne sais qui m'a raconté. Au lieu de tourner une page, et bien, il faisait ça, OK, glisser et glisser glisser. Oui au lieu de tourner la page et oui. Donc non, on le sait, bah oui.... Puis ils voient leurs parents... mais par exemple, parce que je fais beaucoup sur mon portable. Ainsi des petits fils. Les petits films de Walt Disney, genre les trois petits cochons, genre les dessins animés. Ça, je fais avec mon portable. Il y en a un qui sait faire. Il sait faire, quand ça ne lui plait pas.

(Pas des films qui me coûtent une fortune)

[...]

[Remerciements et fin de l'entretien].

Annexe 41 : Entretien avec DG

Entretien datant du 5 juin 2021

32 ans, travaille dans les services aux entreprises.

IG : Présentation de l'entretien

DG : Je ne me sers que d'Uber Eats et j'ai Fnac, Darty, Zalando, Showroomprivé, euh, si j'ai envie de faire un peu de shopping, mais c'est très rare... Je regarde souvent, mais je m'en sors très peu au final. Voilà, c'est ça.

IG : Uber Eats et Deliveroo ?

DG : J'ai Deliveroo, mais vraiment, je me sers que d'Uber Eats ou Pizza Hut à la limite.

IG : OK, alors si, on prend justement les premières que tu m'as dites. D'abord tu m'as parlé des réseaux sociaux, puis de la Française des jeux, du podomètre, de Spotify et de Netflix.

DG : Ce n'est pas le podomètre, c'est... ça se synchronise avec le podomètre, c'est une application distincte qu'on télécharge, ça s'appelle Wewalk.

IG : D'accord. Si on prend celle-ci. Puis, même toutes en fait, si je rajoute banque, commandes de nourriture, donc Uber Eat et Pizza Hut : comment est-ce que tu décrirais sur une semaine ou une journée type ton usage de ces différents, de ces différentes applis ?

DG : La fréquence ? Euhhh, bah, je pense comme à peu près tout le monde, moi, moi Instagram et Facebook, c'est quasiment, c'est. Ça tourne tout le temps. Ça tourne tout le temps, en plus, enfin, même au travail, j'ai le droit, ce n'est pas le cas de tout le monde, je suis souvent en train de jeter un œil dessus. Les applications, euh, pour ce qui est de la commande de nourriture, ouais, entre une et trois fois par semaine, ça dépend de la motivation. Hmm, celle pour la marche c'est tous les jours parce qu'il faut se connecter une fois par jour pour valider le nombre de pas qu'on a fait. Et Spotify, c'est aussi, au moins une fois par jour pour les trajets en métro, ce n'est pas systématique, mais c'est assez souvent. Et le soir, je synchronise parfois Spotify sur ma télé quand j'ai envie d'écouter de la musique. Et pendant ce temps, en même temps, tout le temps, Instagram, Facebook tournent et Netflix et Amazon aussi : le midi, à la pause déjeuner, et le soir, le soir à la maison.

IG : D'accord. Il y a plusieurs choses que tu as dites, je veux bien que tu reformules un peu, que tu me dises ce que ça veut dire. Qu'est-ce que ça veut dire « ça tourne » tout le temps ? Qu'est-ce qui tourne ?

DG : C'est tout le temps en background, enfin, les applications sont toujours ouvertes et, toutes les... je peux jeter un... À moins que je sois vraiment pris dans un gros boulot, je peux jeter un coup d'œil à ces ceux-là, Facebook et Instagram, au moins une fois, une fois toutes les 15/20 minutes. [Silence] Alors, ça peut être juste un coup d'œil. Ou alors être pris dans un petit moment de consommation de 20 minutes à *scroller*. [SILENCE] Facebook, ça me sert surtout en fait, mon fil d'actualité Facebook, maintenant, c'est surtout des actualités, des news plus que... Plus souvent que les actualités des contacts de toute façon, pour moi dans mon entourage, plus personne ne s'en sert vraiment pour poster des statuts. Ou alors, à moins qu'il y ait un événement particulier, des photos, ce genre de choses.

IG : Donc, quand ça tourne, c'est toi qui tournes ou c'est l'application qui tourne ?

DG : C'est l'application, elle est tout le temps en marche, donc moi je me connecte et ça... elle n'est jamais éteinte quoi.

IG : Comment tu le sais ça qu'elle n'est pas éteinte ?

DG : Bah comme je suis dessus toutes les 20 minutes, ça se rafraichit. Je ne fais pas de pause, d'une heure ou deux, très peu.

IG : Est-ce que sur ton téléphone tu as une appli qui dit combien de temps tu passes par jour ?

DG : Dessus ? Non je ne crois pas, enfin, peut-être, mais alors celle-là je ne l'ai jamais utilisée, si jamais en j'ai une... C'est peut-être par défaut sur Samsung. [Silence] Il y a peut-être un indicateur, je ne me suis jamais intéressé.

IG : Donc le temps passé c'est ton estimation ?

DG : Ouais, ouais.

IG : Et ça va te paraître un peu bizarre, mais est-ce que tu pourrais me mimer la différence dans l'utilisation... tu as déjà utilisé un ordinateur, donc d'un ordinateur, tu as déjà utilisé une tablette, et un smartphone... est-ce que tu pourrais me mimer, par exemple, mettons tu es sur Instagram, et tu te connectes sur l'ordinateur, puis sur une tablette, puis sur ton smartphone

DG : Oui, bah Instagram sur ordinateur je suis allé une fois deux minutes. Une tablette que je n'ai jamais faite. Moi quand je suis sur Instagram, c'est du, c'est du *scroll*. Je fais défiler, je *like*... ou alors, les stories. Je lance une première story, et j'en fais quinze ou vingt minutes. [Silence] Je fais rarement, quand je vois qu'il y en a beaucoup qui s'enchaînent, je les fais défiler rapidement, parce que les gens qui font 40 stories sur un truc bon on s'en contrefout. Si je vois que j'ai un ou une amie qui va dans un endroit qu'on aime bien ou qui m'interpelle, j'envoie une réaction ou un message ou... ou je l'insulte.

IG : Donc, mettons-tu as ton téléphone là, tu m'as dis-tu *scroll*, un truc comme ça ?

DG : D'abord, la connexion, c'est du *scroll* : voir les dernières publications des comptes sur lesquels je suis abonné... Une fois que j'ai fait ça, les stories : je remonte en haut de page, je fais un tapotage pour remonter en haut de page. Je lance la première story, je ne regarde pas les Réels. En général, au début il y a des Reels, et bon les Reels ça me soule. Je lance la première story et je les fais défiler en avance rapide jusqu'à ce que je tombe sur une qui m'intéresse. Je la regarde au bout. Si, y a un truc qui m'a interpellé, bah voilà j'en voir une réaction, un message.

IG : Tu fais comme ça ?

DG : Ouais, ouais, un coup sur un coup sur l'écran pour faire apparaître les principaux smileys. Ou alors je fais apparaître le clavier, même pour... ça peut être une story qui dit « voilà, je viens d'arriver à tel endroit. À quelle heure vous venez ? » là je réponds : je suis là dans une heure. Ça peut être un message court, informatif aussi.

IG : Et par exemple sur ton tel sur, Facebook, qui fait quoi ?

DG : Facebook, c'est du *scroll*, du troll [silence] et du Messenger, beaucoup de Messenger. Je suis même plus actif par Messenger pour discuter que par SMS.

IG : En tout cas tu as l'impression d'être plus disponible sur Messenger ?

DG : Oui, j'envoie aussi des textos, hein... Je sais, c'est pratique Messenger, car on voit directement si la personne est connectée ou pas, si elle a mis un vu.

IG : Et d'ailleurs tu me n'as pas cité Whatsapp dans les applications que tu utilises ?

DG : Whatsapp, j'ai Whatsapp, mais je ne sais pas pourquoi, c'est une application qui m'énerve par moment. Je passe mon temps à l'installer, la désinstaller. Là où je peux la garder, c'est quand par exemple je vais en Espagne, ouais, là je la garde. Mais c'est parce que ça fait tellement longtemps que je l'ai qu'il y a plein de gens à qui je n'ai pas envie de parler qui sont dessus, trop de contacts inutiles.

IG : Donc comme tu dis tu passes pour regarder, rafraichir l'historique,

DG : Ouais, en fait, j'agis plutôt bah sur le compte qui m'intéressent vraiment, que ce sont des amis ou des trucs de repartage, de, d'actu, d'actualité, ou moi je ne suis pas mal abonné à des comptes un peu « artistiques ». Donc pour partager une publication sur un joli tableau, ça fait intello... [ricanement]

IG : Pourquoi ? Pourquoi ça fait intello ?

DG : Ça fait que par exemple, quand moi je fais une story, par exemple de 4, 4 écrans, je ne passe pas les soirées les plus intelligentes du monde, ça peut être moi, avec les copains, en train de trinquer. Après, ça peut être une vue d'ensemble de la soirée. Après ça, peut être un reportage d'un article d'actualité sur tel ou tel ou tel sujet. Et bah je peux aérer tout ça au milieu, quand j'ai vu un compte que j'aime bien, qui, par exemple je te dis n'importe quoi, le Musée du Louvre, qui a remis une photo de tel tableau, bah... [Silence] Je trouve que pour le séquençage de la story, ça avère un petit peu, c'est sympa...

IG : Le séquençage ?

DG : Ouais enfin la narration de la Story, si tu as envoyé un truc à quatre ou cinq écrans avec de la musique dans tous les sens, euh, des grosses typos qui viennent, eh bien ça fait... Esthétiquement, je trouve que ça fait bien d'avoir un truc un peu culturel intéressant qui vient aérer. Et puis ça montre, ça partage un peu ses goûts aux gens. Qu'on n'ait pas que des photos de gens qui gueulent, ou de verres de bière. Ou des vidéos de trois secondes en train de prendre un shot de whisky.

IG : C'est ça quant du tu dis aérer ?

DG : Oui c'est ça, c'est marquer une cassure un peu...

IG : Et tu penses que ce terme, quand tu parles de séquençage, de cassure, il y a quelque chose de l'ordre du...

DG : Pour moi, surtout quand tu as plusieurs écrans de story. Au final tu as un peu une narration, dans ta story. Au lieu de voir que des trucs bêtes et bah d'autres trucs, c'est comme ça que je le vois, avoir un truc, un peu esthétique, un peu joli, ça peut... C'est purement esthétique...

IG : Tu as dit que tu utilises du coup toute la journée. À la fois en sourdine, certaines applications, mais ton mobile en général... Combien d'heures par jour, tu m'as dit que tu penses que tu utilises ?

DG : En heure ? Mises bout à bout ? Ça doit faire la moitié de ma journée, je pense, parce que déjà, rien que le soir, à partir du moment où je rentre, je suis quasiment vissé dessus tout le temps. Même quand je regarde la télé, j'ai toujours un œil sur Facebook. [Silence] Et parfois même, ça peut être des situations simultanées. Par exemple pendant l'Euro. Moi, je regardais mes programmes le soir, je mettais mes séries sur Netclik ou Amazon, et à côté, j'avais mon téléphone qui diffusait le match qui m'intéressait. [Silence] Il était en off, en muet. Il était devant moi. Puis de temps en temps je jetais un œil, et quand le match était intéressant, bah je mettais le volume et je regardais tout en ayant la télé qui balançait... le...

IG : OK. Et de toutes les applications que tu m'as citées, c'est laquelle, tes 3 préférées ? Tu veux que je te redise celles que tu m'as dites ?

DG : Mes trois préférées ? Je pense c'est Instagram [silence] Ah YouTube aussi, je ne te l'ai pas dit ?

IG : Non

DG : Euh YouTube. YouTube, je m'en sers pour [silence], parfois comme Spotify pour mettre des playlists musicales. Je cherche une playlist sur Spotify. Il y en a qui font largement l'affaire sur YouTube. Et pour avoir des sujets d'informations, un sujet d'actualité... [silence] YouTube, je suis souvent dessus. Je dirai

Instagram, YouTube, et Facebook. [Silence] Même si Facebook, d'un point de vue de goût, ce n'est pas celle que j'aime le plus, parce que maintenant. On est tellement de cette première génération Instagram. On l'a vu, on a vu évoluer... c'est une application pour boomers déphasés à côté de leurs pompes et râleurs, alors... Mais comme je suis un peu troll aussi, je cherche un petit peu à tomber là-dessus. Mais comme ma télé n'est pas branchée... Je n'utilise pas ma télé comme télé, juste comme un moniteur... Du coup, je suis les actualités sur Facebook puisque je suis abonné aux chaînes France Info, Le Monde...

IG : Et du coup, Messenger, tu accèdes par Facebook ?

DG : Non, par l'application.

IG : Et si on peut revenir à YouTube, vite fait, tu regardes un peu... par exemple tu m'as dit que tu likais des trucs sur Instagram, donc tu es actif ? Est-ce que ça t'arrive de *liker*, par exemple, les contenus sur YouTube ?

DG : Non, sur YouTube, je *like* pas, je ne fais pas de... pas de favoris. Quand je regarde un truc en fait je le cherche je n'ai pas d'abonnement. Je n'ai pas de chaînes, je n'ai pas d'abonnement,

IG : Tu regardes par exemple les suggestions ?

DG : Bah ouais parce que les suggestions après elles se font en fonction de, en fonction des... Des recherches. Je crois que ça peut correspondre. C'est un peu comme le, je ne sais pas comment s'appelle le... le fil, le fil de suggestions d'Instagram aussi. Pour les comptes utilisateurs ou quoi, vu ça peut, ça peut être intéressant aussi. Là, par contre, je n'ai pas d'intervention active, pas d'abonnement, pas de *like*, pas de commentaire...

IG : Et tu regardes ce qui existe ?

DG : Sur YouTube ? Alors moi YouTube c'est vraiment le contenu de la vidéo que je cherche. Je regarde beaucoup de vidéos d'animaux.

IG : Et pourquoi, à ton avis, tu me n'as pas cité YouTube tout à l'heure ?

DG : Je ne sais pas, je n'ai pas... parce que je n'ai pas un cerveau qui puisse réfléchir sur plusieurs sujets en même temps. J'ai déjà dit Instagram, Facebook

IG : C'est peut-être la façon dont les applis sont classées sur son téléphone ?

DG : Non, elles sont classées un peu n'importe comment. J'ai tenté de faire deux ou trois dossiers. Moi, j'ai un dossier, « la bouffe » où il y a Domino's, Pizza Hut et Uber East. Je me sers que de Ubereats et Pizza Hut. J'ai un dossier pour... La téléche... Netclik, Amazon. J'en ai un autre pour... tiens il n'a même pas de nom tout ce qui est shopping en fait, Fnac, Darty, Showroom privé ASOS, Cdiscount. Je n'ai jamais rien... Je regarde parfois dessus, surtout là c'était les soldes, je cherchais une paire de New Balance, une paire d'Air Max. Mais je n'ai jamais, jamais acheté. Et la seule fois où j'ai utilisé une application comme ça pour acheter, c'était par le compte de ma copine.

IG : Et par exemple, est-ce que tu aimes bien l'application qui compte les pas ?

DG : Là, ça fait doit faire 3 ou 4 mois maintenant et je l'aime, pff. Je me connecte 3 minutes, même pas 2 minutes par jour, en fin de journée à 23 h 30 pour valider les pas que j'ai faits et c'est tout. En fait, elle ne sert pas vraiment à autre chose plus que ça. En fait, ça ne convertit pas une note tout de suite en argent. Ils ont une espèce de... entre guillemets de monnaie interne. En fait, on doit faire un certain nombre de pas par paliers/jour. Chaque nombre de pas correspond à ce qu'ils appellent des wards et au bout de tant de wards, on peut le convertir en tant d'argent ou de cadeaux ou de...

IG : et tu as déjà converti en argent ?

DG : Non, mais en gros, pour se donner une idée, à raison de... 20 000 pas par jour au bout d'un an, on peut se virer 70 euros. Et au début, en fait, au début, j'étais archi motivé parce que, euh j'étais motivé parce que... À marcher tout. Et en fait, c'est un peu restreint, mais bon c'est normal aussi, parce que sinon... Mais on peut faire qu'un tour de cadran par jour. C'est-à-dire qu'on peut faire plus de 20 000 pas par jour, il va te les compter, il n'y a pas de problèmes, mais il ne va pas te les décompter en ward. C'est-à-dire que dans laquelle tu auras atteint le pallier maximum de la journée. [Silence]

IG : Et tu as beaucoup de paliers ?

DG : Je vais te dire ça [regarde le tel] et donc, là, maintenant, en ce moment... Comme je me force plus, au début quand je l'ai eu, je me forçais vraiment à marcher parce que je pensais que je pouvais faire plusieurs... En gros voilà 20 000, pas correspondre à 25 wards. 20 000 pas correspondent à 25 wards. [Silence] Pour faire un virement de 20 euros, le premier virement possible il est à 3 000 Ward, donc en gros, pour te faire ton premier virement il faut...

IG : Et qu'est-ce qui fait que, du coup, tu continues de le faire ?

DG : Bah je ne continue pas vraiment. Disons que je n'ai pas supprimé l'application et tant qu'elle est là, je valide. Parce que peut être que... En fait, on y pense plus. Et puis, dans un an, quand je verrai tout ce que j'ai accumulé... Je me dirai « ah tiens peux me sortir, je peux me faire un virement de 70euros ». [Silence] Disons que c'est comme si tu as... c'est une utilisation passive en fait. Elle est là, ça tourne.

IG : Et toi, tu es actif ?

DG : Bah, moi, je me n'en sers pas,

IG : Mais tu marches ?

DG : Je marche, oui voilà, mais dessus après sur l'application je ne fais rien de plus.

IG : Mais tous les jours, plus et tous les jours, tu la rebootes ?

DG : Ouais voilà encore c'est même arrivé que je n'en ai tellement rien à faire que des fois... qu'y a des fois où j'ai pas...

IG : OK. Et tu m'as parlé des différences entre Spotify et YouTube. Plutôt des ressemblances. Je me dis que YouTube, c'est comme Spotify ?

DG : Parfois, j'utilise YouTube comme Spotify.

IG : C'est laquelle que tu préfères entre les deux ?

DG : En général, pour écouter de la musique c'est clairement, Spotify, mais ça arrive parfois quand en soirée, quand on est 3 ou 4 chez moi, on lance YouTube parce qu'en fait il y a les clips et c'est sympa. Mais après, on utilise Spotify parce qu'il y a des playlists.

IG : Et c'est facile avec le Chrome Cast ?

DG : YouTube et Spotify ça cette caste facile. Comment on fait ? Il faut être en Wi-Fi, il faut être en Wi-Fi, on lance l'application, on a un petit écran « caster ». Si, quand la télé est allumée, elle bascule automatiquement sur ton écran. [Silence] C'est super intuitif, il n'y a pas à se prendre la tête, à se connecter à chaque fois sur la télé en s'identifiant.

IG : C'est intuitif ?

DG : Intuitif.

IG : Tu vas me prendre pour une débile, mais c'est quoi « intuitif » ?

DG : Bah c'est le fait que tu comprends tout de suite comment ça marche. Sans avoir besoin de... de trop naviguer. [Silence]

IG : Pourquoi on comprend ? Parce que c'est bien expliqué ?

DG : Parce que c'est bien expliqué, les, les, les étapes s'enchaînent, s'enchaînent toutes seules, en fait, toi tu as juste à lancer et tu comprends tout de suite le bouton « suivant » « valider » et tout et tu ne t'emmerdes pas.

IG : Est-ce qu'il y a d'autres écrans comme ça d'applications ou tu as envie de dire c'est intuitif ?

DG : En général, les applications sur téléphones sont faites pour être facilement utilisables, donc... En tout cas sur celles que j'utilise. [Silence] Après celles que je ne connais pas, je ne pourrais pas te dire. Par exemple là tout de suite si je lançais Tick-Tok, je pense que je suis perdu.

IG : On pourra lancer TikTok ?

DG : Je ne l'ai pas. [...]

IG : Par exemple, tu me parlais des stories Instagram, c'est intuitif ?

DG : Ouais y a... On n'a rien à faire, on a juste à visionner et à passer en tapant sur l'écran si ça nous gonfle sur... C'est des trucs qui sont faciles d'utilisation.

IG : Et est-ce que tu penses qu'avec « intuitif » il y a aussi le fait de bien utiliser ? Tu penses que tu utilises bien ? Qu'il y a plusieurs façons d'utiliser ?

DG : Non, moi, je pense que je n'utilise pas complètement à fond comme le font les générations plus jeunes. Tu vois déjà que je suis... Mais qui peuvent utiliser toutes les toutes sortes de filtres et d'options. Quand tu fais des stories... moi je sais, je sais, va balancer deux ou trois gadgets sur une story, par exemple coller une musique peut être mettre un filtre, mais moi, déjà, je n'utilise pas tout ce qui est sondage, tout ce qui est localisation...

IG : Parce que ça te n'intéresse pas ?

DG : Ouais parce qu'au fond, moi, je ne vois pas l'utilité. [Silence] en plus oui souvent c'est des trucs... je le disais tout à l'heure, tout ce qui est sondage pour moi c'est des trucs d'égo trip, un peu vaniteux.

IG : OK... et tu m'as dit que tu utilisais Uber eats et pas Deliveroo, pourtant, tu as Deliveroo sur ton téléphone. C'est quoi la différence ? Et pourquoi un plus que l'autre ?

DG : C'est l'habitude, c'est vraiment l'habitude. Je les ai installés quand j'ai acheté le téléphone, je me disais, au cas où on ne sait pas. Uber eats ça me convient parfaitement, si j'ai la dalle, en plus, maintenant, j'ai mes petits restos, je sais où commander. Quand je veux bouffer, je sais déjà où je veux aller, où sur Uber eats ils sont. Si je ne suis pas dans une envie de découverte spéciale. Non, je ne suis pas un grand aventurier. Des habitudes...

IG : Moi non plus, je pense que j'ai trois restaurants : deux ramens, un japonais, des pokes. En tout cas c'est par parce que Deliveroo, ça te plait moins ?

DG : Non, je n'ai rien contre Deliveroo. Si tu me disais qu'il y a un bon truc dessus, je testerais plus. Peut-être que ça veut dire que la fois d'après je me reconnecterai voir ce qu'il y a à côté. Mais il n'y a pas de grande

différence. Bon après, si tu me dis que maintenant, c'est 3 euros moins chers à chaque fois sur Deliveroo, je l'aurai un peu mauvaise.

IG : Non. OK donc tu le gardes parce qu'en fait tu ne l'as pas désinstallé, car ça peut être utile. Et là si tu regardes ton écran, est-ce qu'il y a une application que vraiment tu n'utilises plus du tout ou que tu n'as jamais utilisée ?

DG : Que je n'utilise plus du tout ? [Il cherche] Ah si y a une application que j'utilise beaucoup dont je te n'ai pas parlé. Que je n'ai jamais utilisé, Cdiscount, Asos.

IG : Ça te n'ennuie pas qu'on prenne Asos ?

DG : Je l'ai peut-être utilisé une fois tu vois

IG : C'est des applications de shopping. Mais est-ce qu'il y a une raison particulière pour laquelle tu les non ?

DG : Blacklistées ? Non, c'est une question d'habitude. Je n'ai pas l'habitude de faire mon shopping vraiment en ligne. Je m'étais dit que j'allais m'y mettre, en période de soldes. Je regarde un peu, mais euh, si je veux un truc, je vais essayer de voir en magasin.

IG : Au final, donc, la Française des jeux, tu y vas souvent.

DG : Française des jeux, ouais surtout quand il y a de gros jackpots. Je joue à partir de 57 millions.

IG : Oui, c'est la barre minimum

DG : Non, parce qu'en fait, j'aurais un peu les boules d'avoir gagné, d'avoir utilisé mon capital grosse chance de la vie pour un 1 ou 2 millions tu vois. Peut-être que quand on gagne une fois... Là, c'était il y a quelques mois. Il y a eu le jackpot historique de deux cent vingt millions. Là, je reconnais que j'ai fait quelques flashes qui m'm'ont rien rapporté du tout. Mais même la de toute façon je me suis fait, pour ne pas avoir un problème de plus, je me suis fait un blocage de virement à 50 euros. Je ne peux pas dépenser plus de 50 euros par mois. Je me suis autobloquée. Je suis le genre de mec qui peut vite tomber là-dedans.

IG : Donc l'appli te laisse la possibilité de décider « je ne veux pas plus... tant... »

DG : Ouais ouais c'est vraiment quand ça commence à être intéressant. Je fais 2/3 flashes, voire plus. Si le jackpot, ça monte. Et même au loto, parfois, de temps en temps, ils disent « gros jackpot de Saint-Valentin », 14 millions.

IG : Et ça, comment ça fonctionne la Française des jeux ? Faut que tu ailles au tabac ?

DG : Non, il y a des jeux qui sont à gratter sur l'application.

IG : Ah oui, tu peux acheter des trucs à gratter ?

DG : Normalement c'est censé être honnête. Moi, je fais plus ou moins confiance c'est contrôlé ces trucs-là. C'est trop tard. Et oui tu achètes... en fait tu as un compte où tu te fais un versement, tu achètes un ticket en fonction du jeu pour 50 centimes, 1 euro, 5 euros et tu fais ton grattage.

IG : Et pourquoi tu ne le fais pas au tabac ?

DG : Il y a le côté psychologique, où on ne voit pas l'argent partir non plus quand on paye tu vois. Parce que c'est beaucoup plus simple en fait, tu es à la maison, en plus le tabac peut avoir fermé, mais le jeu est encore en cours pour par exemple l'Euromillion à 20 h. Tu te dis « j'ai encore le temps » bim je flashe.

IG : Donc c'est pour des raisons pratiques ?

DG : Ouais pour des raisons pratiques. [Silence] Parce que la flemme d'aller faire la faire la queue au tabac.

IG : Et l'application en elle-même tu dirais qu'elle est intuitive, comme tu le disais tout à l'heure ? Qu'elle est...

DG : Ouais elle est bien faite franchement, c'est classé par les jeux, par popularité, par prix, par et... et je dirai que de toute façon c'est facile. Tu sélectionnes un jeu, voulez-vous payer 5 euros pour un ticket ? Tu mets oui, non, off. Et après ils t'expliquent le but du jeu en trois étapes. En général, faut tout gratter pour les jeux à gratter, ou alors pour l'Euromillion, tu achètes un ticket. Alors soit tu choisis tes numéros. Soit tu mets « faire un flash ». Ça te les sélectionne automatiquement ? Tu valides, et si tu as gagné, tu reçois un mail.

IG : Et c'est mieux ? Tu dirais que l'expérience du grattage... tu sais il y a tout un truc autour de l'expérience de la lecture. Par exemple, on compare un peu les Kindle aux livres et donc on dit « bah il manque le papier », il y a des gens qui aiment le côté pratique. Pour toi, l'expérience du jeu, commente tu la vis ?

DG : Non je m'en fous moi, c'est l'expérience de gagner qui m'intéresse. On dit gratter, en fait pour eux ce qu'ils appellent « gratter » c'est tu appuies à un endroit de l'écran et ça se gratte tout seul en fait.

IG : C'est à dire ?

DG : Bah par exemple, je te dis n'importe quoi, tu as... tu as un écran avec un ticket virtuel ou je te dis n'importe quoi 5 étoiles qu'il faut gratter bah tu appuies une fois sur ces 5 étoiles, ça te les gratte a fur et à mesure ou alors tu as une option, « tout gratter "et c'est l'ordinateur qui c'est tel e te fait et là tu vois que tu as perdu.

IG : Est-ce que tu grattes l'écran ?

DG : Non, tu appuies. C'est une pression sur l'écran pour pouvoir...

IG : Et ça ressemble au fait de gratter aussi ?

DG : Ouais, bah en fait, il y a la petite animation de grattage progressif avec le petit, le petit son de frottement. Mais toi, en soi, toi, tu ne grattes pas, tu appuies... euh

IG : Y a un son en plus ?

DG : Ouais. le chichichichi [répété]

IG : OK et par exemple, en application de banque... C'est quoi ta banque la LCL ?

DG : Non, Caisse d'Épargne

IG : OK et elle est bien cette appli ?

DG : Pour moi ce que j'en fais, parce que pareil je ne vais jamais au fond des applications ! C'est juste avant, vraiment mon utilisation, comme un ado genre je vais faire un emprunt. Non moi c'est genre voir combien il me reste, soit c'est pour faire un petit virement ou alors bah quand tu as perdu ta carte faire opposition. Et ça ce qui est bien, alors je ne sais pas si les autres applis de banque peuvent le faire, mais à la Caisse d'Épargne tu peux faire des oppositions temporaires. C'est toi qui ne décides pas. Par exemple tu as perdu ta carte. Tu fais opposition, donc c'est souvent une forme de barre, tu sais comme les « oui » claqué, ça s'enclenche. Tu sais comme les boutons quoi.

IG : Ah un bouton a coulisser

DG : Ah oui, voilà. Et si tu la retrouves deux heures après ? Maintenance, ça, c'est ça. C'est une option qui s'appelle opposition temporaire, je crois.

IG : C'est payant ?

DG : Non c'est gratuit, tu peux le faire 10 fois de suite dans l'heure. Et si tu retrouves ta carte une heure après la récemment

IG : Ah oui ce n'est pas mal. Et tu parles des virements, et tu as déjà utilisé Lydia ou Pumpkin, est-ce que tu as déjà utilisé ça ?

DG : Non

IG : Pourquoi ?

DG : Déjà j'en ai entendu parler il n'y a pas longtemps avant et moi je ne vois pas.

IG : Bah c'est c'est génial ces trucs tu peux faire un virement avec un numéro de téléphone

DG : Mais déjà, je m'arrange pour ne pas devoir d'argent

IG : Tu pourrais avoir des trucs à partager... [...]. OK. Donc, si on peut... tu viens de me dire toutes les applications que tu utilises, ce que tu y faisais, il y en a, je suppose, qui sont indispensables... Qu'est ce qui est important, selon toi, dans les applications que tu utilises

DG : Bah déjà les applications de réseaux... sociaux, c'est pour être toujours euh... pour avoir un contact, voir ce que les gens font, ce qui se fait, bah un peu comme tout le monde, je pense. Je ne sais pas, je ne sais pas si y a beaucoup... par exemple moi c'est plus dû... par exemple sur Facebook, c'est plus du troll que du stalkage.

IG : Donc si on prend des éléments déterminants, y a la dimension sociale, le contacte contact, parce que les gens sont...

DG : Après Instagram, aussi parce que j'aime bien. J'aime bien avoir un petit peu un pied quand même sûr... Pour voir toujours ce qui se fait, entre autres hein, en design, en graphisme. Je ne suis pas mal aussi des comptes de photographe, de voyages et tout est ils font des très belles photos.

IG : OK donc ça, c'est pour Instagram. Est-ce que tu aimes bien tu sais tu m'as cité des trucs ? Finalement tu aimes bien utiliser les stories ? C'est un truc que tu aimes ? Tu trouves ça marrant ? Tu y vas parce que tu ennuies...

DG : Bah oui c'est sympa à voir, surtout si c'est des copains, voir s'ils font une soirée sans toi ces bâtards. [Silence] Par exemple, aussi pour les groupes ou quoi la musique qu'on écoute, ça annonce la sortie d'un album

IG : Oui, bon ça, c'est toute la dimension contenu, actualité. Moi je parlais plus sur les..., on a parlé du design, tu connais, tu as parlé des fonctionnalités... donc plus sur les coquilles de ces applications, qu'est-ce qui est important, qu'est-ce qui fait que tu vas les garder, que tu vas y aller régulièrement ? Que tu les aimes ?

DG : [Silence] bah si c'est des trucs un peu de... [silence] de divertissement, c'est eux des contenus mis à jour, je vais regarder. Après la banque moi je n'ai pas besoin que ce soit mis à jour. C'est vraiment du pratique. [Silence] Il y en a une, je m'en sers beaucoup aussi, je n'ai pas... c'est CityMapr.

IG : Ah oui tu l'utilises ?

DG : Oui, beaucoup.

IG : C'est quoi, c'est le plan ?

DG : Oui, et des déplacements. Parce qu'avec mon taf, je suis souvent amené à aller dans des endroits que je ne connais pas. Donc c'est pour voir le trajet que je dois emprunter, combien de temps ça me prend.

IG : Et tu utilises spécifiquement CittyMapr ?

DG : Oui, pas RATP trajets ou je sais plus quoi

IG : Oui, donc tu connais d'autres applications de déplacement. Pourquoi tu utilises celle-là plutôt que RATP, que celle de Google ?

DG : Parce qu'elle est super bien notée, elle est vachement complète. Elle peut avoir des petits bugs parfois. [Silence] Par exemple, sur le trajet de pas t'amener vraiment pile poil au bon endroit et tu perds un peu de temps, mais c'est assez rare et les estimations de trajet sont vachement bien faites.

IG : C'est à dire ?

DG : Ben, s'ils te disent que tu as 50 minutes pour aller de chez toi à là-bas, tu peux être sûr que [hésitations] avec le trajet qu'il te donne tu en as pour 50 minutes.

IG : OK, mais tu as dit, mais bien fait, est-ce que c'est bien ? Tu comprends bien quand c'est écrit... ? La façon dont il te donne l'info ?

DG : Oui si par exemple il y a des... c'est super clair, tu sectionnes ton départ, tu sélectionnes ton arrivée et là, il te propose plusieurs alternatives. Tu choisis celle que tu veux, et il te balance après sur un plan, avec le trajet que tu vas faire et tu as qu'à valider ton itinéraire et il te le suit en temps réel. En plus, ça voit automatiquement quand tu passes de, à pied à, quand tu es entré dans le bus ou dans le métro. Ça te propose d'avertir quand tu dois descendre.

IG : Ça t'avertit ?

DG : Ça t'avertit, oui. Après tu n'es pas bête, tu sais lire, tu sais quand tu arrives à ta station. Et surtout, CittyMapr, ça se développe de plus en plus et ils ont presque toutes les villes d'Europe, beaucoup de villes d'Europe, donc si tu es en vacances à Madrid, à Londres, ou quoi ça marche aussi.

IG : Ils sont mieux documentés que les autres ?

DG : Oui... ah mieux je ne sais pas parce que je n'utilise pas, mais...

IG : Mais là, du point de vue du design quand tu y penses, est-ce que tu as une préférence pour CittyMapr ou est-ce que finalement c'est toutes les autres fonctionnalités ?

DG : C'est l'habitude, on m'a conseillé au début au début CittyMapr, j'ai pris celle-là, je n'ai pas regardé le reste.

IG : OK... on va passer à une autre partie. Comme tu m'as dit que tu n'utilises pas la tablette ? Tu en as déjà utilisé dans le cadre de ton boulot ?

DG : J'ai déjà utilisé vite fait celle de mes parents, mais en plus c'est une Apple. Alors moi Apple, les MacBook et tout ça va, je comprends, je m'en sors, mais comme je ne suis pas la génération, comme je n'ai pas eu de e tablette ou quoi, maintenant tout ce qui est écran tactile, tout de suite, dès que c'est Apple, je suis un peu perdu. [Silence] Après, ça ne veut pas dire si tu me collais une tablette de Samsung, là, maintenant, je comprendrais tout de suite. Mais... je ne suis pas un antiApple, mais ça a tendance à vite me gonfler, ce n'est pas les mêmes boutons dont j'ai l'habitude. Pour moi, c'est moins intuitif que....

IG : Pourtant, Apple se présente comme le roi de l'intuitivité.

DG : Ouais, mais quand tu as besoin d'utiliser le truc cinq minutes, une fois par an... toi tu as l'habitude des retours en arrière, de telle façon, là c'est un autre bouton, des trucs au menu principal tu ne penses pas forcément à ce gros bouton-là, tu vois ce que je veux dire ? Les trucs de déblocage d'écran, ce n'est pas le que d'habitude... En plus moi déjà de base je n'ai pas l'habitude d'écran tactile autre que le téléphone... Parce que maintenant tu sais, il y a les ordinateurs qui sont tactiles.

IG : Je suis désolé, je reviens sur ce terme d'intuitivité. Mais en fait, tout n'est pas intuitif de la même façon pour tout le monde ?

DG : Non, c'est des habitudes d'utilisation.

IG : Et si on va un peu plus loin, est-ce que tu as utilisé d'autres écrans ? Je ne sais pas celui des Game Boy... Quand je te parle d'écrans, à quoi ça peut te faire penser ?

DG : [silence] j'ai eu deux Game Boy. J'ai eu une advance et... color je crois.

IG : Et c'est le même écran ?

DG : Ouais parce que c'est des consoles de génération sensiblement égale.

IG : Ah que du smartphone ?

DG : Non.

IG : Alors c'est quoi ? Est-ce que tu sais comment ça fonctionne, un écran tactile ?

DG : Bah c'est des zones sensibles qui correspondent à des trucs de navigation, je suppose. Alors que oui sur ces trucs un peu plus oldschool, tu te promènes avec des boutons quoi. Parce que pour le cheminement ou la sélection de boutons. [Silence] Quand tu es dans un menu, par exemple sur Game Boy, tu fais défiler avec les flèches, et quand tu es sur la bonne case, tu valides avec le bouton A ou B. alors que sur l'écran tactile, et bah, tu as direct... tu as juste à appuyer sur la zone où a le bouton qui tu intéresses.

IG : On ne fait pas qu'appuyer en vrai sur les écrans tactiles ?

DG : Si j'appuie.

IG : Tout à l'heure tu m'as dit « on tapote », déjà, tu me n'as pas dit « on appuie »

DG : Ah oui, non, on n'appuie pas.

IG : C'est ce dont je veux que tu me parles justement

DG : On... on tapote plus ou moins délicatement en fonction de... peut-être de l'état d'usure de l'écran aussi.

IG : Cette délicatesse... Est-ce que qu'est-ce qu'on fait ? On peut faire des trucs plus ou moins délicats, des trucs qui sont... Qu'est-ce qu'on fait concrètement sur un écran tactile ?

DG : Sur écran tactile, bah on... on *scrolle*, c'est-à-dire qu'on fait des poussées du bas vers le haut, un peu appuyées euh avec le pouce pour faire défiler un écran... Plus ou moins rapidement. Et on valide une sélection en tapotant une zone précise.

IG : OK, donc y a un procédé qui consiste on va dire qui à défiler et appuyer, défiler en appuyant, en tapant, tu m'as dit c'est le *scroll*, et on tapote. Et on fait d'autres choses aussi comme geste, non ?

DG : Il y a le *swipe* [silence], le *swipe*, des propositions de choix qui s'enchaînent, notamment pour l'application de rencontre.

IG : Si tu me dis ça, forcément, on pense à ça.

DG : Je ne sais pas si j'ai vu ça pour d'autres.... [Silence].

IG : C'est à dire ?

DG : [silence] bah par exemple je te dis n'importe quoi sur un truc de commande de bouffe, tu ne peux pas *swiper* pour trouver ton plat... je crois que c'est la seule configuration où j'ai vu...

IG : Bah on peut par exemple, moi je vais sur Uber eats je peux faire ce truc... en gros par exemple on fait quoi quand on *swipe* ?

DG : Ah, mais moi je *swipe* pas sur Uber eats

IG : Sur Instagram ?

DG : Ah non, c'est plus du *scroll*

IG : C'est à dire « tu fais plus de ça »

DG : Ouais

IG : Et il n'y a aucun moment où ?

DG : De droite à gauche euh [silence]... Même pas parce que même quand tu fais défiler les stories, c'est une petite... c'est un petit tapotage sur le côté de l'écran.

IG : Bah moi, par exemple, non

DG : Ah si ouais tu as raison c'est peut-être de *swipe* aussi. [Silence] Non en fait c'est plus du *scroll* de gauche à droite que du *swipe*. Parce que le *swipe* tu as le mouvement, enfin, je crois.

IG : Et par exemple, il y a quelques fois écrit « *swipe* up » en story...

DG : C'est pour vers des liens, non ? Ou des trucs marchands non ? Ou rediriger vers des... vers des sites ?

IG : on regardera ensemble...

DG : Mais je n'utilise pas.

IG : Et même par exemple s'il y a quelqu'un qui poste plusieurs photos.

DG : Je fais défiler, je sais plus comment on fait défiler plus ou moins... c'est quelqu'un qui a balancé une story avec 50 écrans...

IG : Non quelqu'un qui poste son contenu avec plusieurs photos à la suite.... On regardera tout à l'heure.

IG : d'accord donc sur un écran, on *scroll*, on tapote, on *swipe*. Quelquefois, mais surtout sur Tinder, sur Facebook, par exemple, on ne *swipe* pas ?

DG : Sur Facebook, non, je ne vois pas dans quel contexte euh...

IG : Et si tu devais donner un autre mot pour car c'est un terme anglais ?

DG : Si devait donner un autre mot pour *swiper* ? [Silence] c'est faire, je ne sais pas, défiler rapidement des objets de gauche à droite, ou de droite à gauche, plus de droite à gauche, avec le pouce.

IG : Mais en vrai, quand on fait défiler les photos sur Tinder, on ne fait pas juste défiler une galerie photo... Il y a quelque chose qui se passe.... On ne peut pas revenir en arrière ?

DG : Sur Tinder, quand tu fais défiler une galerie photo ?

IG : Non quand tu fais défiler des profils... tu m'as dit qu'on fait un choix ?

DG : Si. Mais après ça dépend de l'ergonomie, de l'application, du principe. Ouais, mais après, ça dépend de l'ergonomie des applications. Le principe... [silence], mais sur la plupart des applications, je crois que tu peux... enfin Tinder Happn, tu peux revenir en arrière.

IG : Tu es sur ?

DG : Bah ça a été très longtemps que je ne l'ai pas fait, mais il me semble.

IG : Tu ne fais pas une sélection de quelque chose quand tu fais défiler sur Tinder ? Je ne te parle pas de regarder les photos des gens. Et quand Tinder te propose un profil et que tu fais passer ces profils ?

DG : Tu les valides ? C'est ça ta question ?

IG : Bah ouais, tu ne veux pas revenir en arrière.

DG : non si tu as pris l'abonnement à 21euros.

IG : Ah oui,

DG : Quand tu payes, tu as des avantages que le commun des mortels n'a pas.

IG : OK, OK, OK, je comprends mieux. Mais du coup, ce n'est pas la même chose que de faire défiler des photos. C'est là que ça peut se distinguer, par exemple.

IG : OK, OK, tout à l'heure, tu me n'as pas parlé de Tinder... mais est-ce que, par exemple, tu pourrais me montrer, me mimer, d'abord puis après on regarde le téléphone, comment tu fais pour regarder YouTube dans le métro ?

DG : D'abord je descends, je *scroll* un petit peu pour voir les premières suggestions...

IG : Attends tu es comment ?

DG : Je suis comme ça, je débloque mon téléphone et... et... et. Et une fois que l'application est lancée, je descends petit un peu pour voir les 7/8 premières vidéos, ça correspond en général à ce qu'on a le plus recherché. En ce moment, moi c'est des vidéos d'adoption d'animaux, souvent. Ou alors des vidéos de... Vététistes, Art tiller. Et tout ça, ça va de simples vidéos de gens qui se filment en train de faire du VTT en train de descendre ou qui explique comment ils choisissent leur matériel, comme les vidéos d'adoption d'animaux.

IG : Tu ne veux pas me mimer un peu ?

DG : Bah comme ça. Si y a une qui m'intéresse... Bah parce que souvent, c'est des vidéos qui sont proches des contenus qu'on a regardés, mais qui n'ont pas été visionnés. Donc s'il y en a une qui est intéressante, bah on la lance. Ou alors, sinon, si je n'avais pas envie de prendre... Parce que je pense à un truc précis, je vais directement dans la barre de recherche et je tape où la chaîne que j'ai envie de voir si elle a eu une mise à jour, si j'ai envie de revoir une vidéo que j'ai déjà vue et je connais précisément le titre ou quoi, je tape.

IG : Juste avant de prendre ton téléphone, je veux bien qu'on revienne justement sur ces termes de Tap de *scroll*, est ce qu'il y a... ça peut te paraître un peu bizarre comme question ? Mais est-ce qu'il y a des gestes que tu aimes plus que d'autres ?

DG : [silence] bah le *scroll* c'est vachement pratique, c'est pouvoir voir un maximum de contenu sans se fatiguer et pouvoir zapper ce qui ne nous intéresse pas, parce qu'en gros avec une pulsation, je ne sais pas comment dire, en un mouvement, on peut faire défiler plein de trucs. C'est comme quand on tourne une roue, tu sais la roue de la Fortune. [Silence] Quand par exemple tu es sur Facebook quand tu *scroll* ou sur Instagram, le fil d'actu bah quand tu fais un. Une longue poussée, il y a plein de trucs qui défilent et là tu vois et hop tu vois passer un truc qui sont intéressés, tu bloques, en faisant une petite pression du pouce, et là, tu vois si ce truc, ça t'intéresse. Ah c'est sympa. Hop, je le rentre, j'ouvre l'article, je lance la vidéo, j'ouvre la photo.

IG : OK, donc, le *scroll*, c'est comme une roue, une longue poussée et des pressions du pouce.

DG : ouais voilà.

IG : Tu vois qu'il y a plus de termes que « *scroll* ». Justement, si je te parle du *scroll* d'Instagram, de Facebook où : Twitter, ça t'a évoqué la roue de la Fortune. Mais pourquoi une roue et est-ce qu'il y en a d'autres comme ça qui viennent à l'esprit comme ça ?

DG : Non. Je pense à ça parce que j'aime l'argent. Des exemples de roues qu'on fait tourner ? Je ne vois pas trop, c'est imagé que j'en ai qui se rapproche. [Silence] Sauf que c'est dans le sens contraire en plus parce que la roue tu l'as fait tomber de bas de haut en bas pour la faire tourner, alors que le *scroll* en général du *scroll* de bas en haut. Attends... ouais c'est ça. De bas en haut de l'écran.

IG : En tout cas quelque chose qui tourne. Et dans le même, dans le même ordre d'esprit, de mettre des images sur ces activités, le *swipe* c'est quoi ? Comme image, comme métaphore ?

DG : Le *swipe* ? Euh [silence] c'est plus pour prendre et jeter, tu vois tu as des trucs qui attendent... en file indienne, tu prends le premier qui arrive, tu regardes, tu prends, tu regardes, tu prends. Ça te plaît tu... ça ne te plaît pas, tu lances à droite. Non ça ne te plaît pas tu lances à gauche, ça te plaît tu lances à droite. C'est pour faire une espèce de tri quoi.

IG : C'est pour Tinder ? Il n'y a pas ce même tri ?

DG : Tri, très rapide. C'est sur les applis de rencontre,

IG : Ce n'est pas, il n'y a pas ce même tri justement là où je... quand j'essaie de faire un peu parler de la différence avec d'autres *swipe* on va dire ?

DG : C'est à dire que je ne pense pas trop à d'autres *swipe*.

IG : Si par exemple tu regardes les photos de ton téléphone et que tu fais, tu les fais passer

DG : Ouais, mais déjà tu n'as pas le truc de sélection.

IG : Ouais, ça, ce n'est pas du *swipe* pour toi ?

DG : Pour moi, c'est moins du *swipe*. Et en plus, quand je regarde les photos de mon téléphone, je les regarde en... je ne les regarde pas en galerie, je les regarde en vue d'ensemble.

IG : Mais si sur un profil Facebook ?

DG : Pas trop non.

IG : Et le tap, du coup, tout à l'heure, tu m'as dit c'est un appui délicat...

DG : Ouais, c'est une petite pression, une pression légère sur l'écran. Même pas une pression, hein, une... tu vois. [Silence] comment on dit... Un contact avec le pouce comme ça, tu vois ? [Silence] Après, en fonction de l'état de l'usure de ton téléphone, il faut appuyer plus ou moins fortement.

IG : Pourquoi ?

DG : Bah, si l'écran est abîmé, s'il y a plus beaucoup de réponses [...].

IG : C'est plutôt une petite pression. Et par exemple, comment tu appelles le... Ce que tu fais quand tu prends une photo ? [Silence] Ça t'arrive de prendre des photos avec ton téléphone ?

DG : Ouais... ouais [silence], tu veux dire le... le geste, comment ça s'appelle ce que je fais ? Pareil c'est une petite pression sur le bouton qui désigne le déclencheur de l'appareil photo. Ce n'est pas un mouvement de gauche à droite, de haut en bas, c'est... [silence] c'est un contact quoi.

IG : Est-ce que tu fais la même chose quand ? Quand tu je ne sais pas, tu as déjà acheté des trucs sur Amazon... tu m'as dit tu as déjà acheté... ah bah voilà est-ce que c'est la même chose quand tu fais un *like* ? Qu'est-ce que tu fais, est-ce que c'est la même chose que pour l'appareil photo ?

DG : Ouais C'est une pression à l'endroit indiqué pour marquer le... que à cet endroit-là tu peux marquer une réaction sur un truc, c'est comme valider sur un bouton, c'est comme appuyer.

IG : C'est valider, OK. C'est le même procédé, la procédure.

DG : Oui, alors après, ça dépend aussi des applications parce que tu peux... tu appuies... si la pression est plus plus lente, plus plus longue, tu peux avoir plus de choix qui s'affiche. Donc en fonction du temps de pression tu as plus de...

IG : Ah bah ça tu me n'as pas dit. Tu me dis en gros on *scroll*, on *swipe*.

DG : Ah ouais, ouais, je n'y pensais pas. Par exemple, tu es dans une conversation avec quelqu'un sur Messenger. Il a dit un truc. Tu veux lui dire un truc, que c'est marrant, que c'est nul. Et bien sûr l'endroit où il y a le *like* qui est représenté, si tu appuies longtemps... si tu fais une pression plus longue qu'un simple tapotage. Bah tu as un éventail de choix qui apparaissent. Donc tu peux faire des pressions plus ou moins longues en fonction du résultat que tu veux donner.

IG : Il y a quand même choses qui sont plus diversifiées... Tout à l'heure tu m'as aussi parlé du fait de gratter ?

DG : Non, mais ce n'est pas du grattage, c'est juste la pression.

IG : C'est vraiment que tu poses le doigt dessus... et des fois tu as des applications où tu peux t'emparer d'éléments...

DG : Ouais. Comment faire comme faire glisser quelque chose, par exemple ?

IG : Euh est-ce que tu as déjà joué au solitaire ?

DG : Je vois ce que c'est, mais je n'ai jamais joué... Quand tu fais glisser une carte d'une colonne à l'autre ? Bah c'est l'équivalent à l'ordinateur avec la souris du cliquer/glisser c'est-à-dire que tu fais une pression, tu maintiens appuyé et tu déplaces ton doigt pour ramener l'objet qui est sélectionné ailleurs. Mais moi, sur mon téléphone, je ne suis pas amené à faire cela.

[Pause]

IG : Prenons par exemple Instagram, comme on en a beaucoup parlé. Je veux bien que tu me dises ce que tu fais quand tu ouvres, tu mets juste des mots sur ce que tu fais.

DG : Euh, bah Instagram. Instagram s'est lancé donc là j'ai les stories qui s'affichent en haut et la première publication. Moi je *scroll* direct. Entre ce que... Pour regarder rapidement, donc là en ce moment, surtout ce qui défile, c'est des... c'est des trucs de tatouage, des nanas, des trucs un peu plus artistiques ou des

comptes un peu plus militants, parfois avec des publications sûres... et en fait, je. Comment dire, je *scroll*... Par à-coups. Comme ça. Pour être sûr de ne rien louper, voir rapidement ce qu'il y a. Après, une fois que je suis un peu descendu, je ne descends pas tout parce que... d'une petite pression sur la maison en bas, là, ça me permet de revenir tout en haut de page. Et en général bah, je lance, si je vois que les 4/5 premières stories, ça m'intéresse. [...] Du coup, je vois par exemple les deux premières stories c'est des potes à moi, puis c'est une nana qui fait des photos de charme, après c'est un pote à moi, donc j'ai envie de voir ce qu'ils ont mis...

IG : Tu fais quoi quand tu veux voir ce qu'ils ont mis ?

DG : Je fais une petite pression sur la photo de son profil parce que ça lance la story.

IG : Ah donc tu choisis la story ?

DG : Je choisis ouais... en général je prends la première. Même si j'ai envie de voir, mettons la deuxième ou la troisième, comme je vois qu'elle apparaît dans l'écran, je me dis qu'elle arrivera vite, donc quitte à... Donc je lance la première. Donc là, voilà, ça ne m'intéresse pas trop. Je zappe d'une pression, rapidement, je ne regarde pas, je ne passe pas les 15 secondes d'affichage de story dessus. [Silence] Après, ça passe, le deuxième personnage s'enchaîne. Donc là c'est un pote qui fait une petite vidéo sur les scooters, c'est le genre 10 secondes, je regarde entièrement. Après c'est des pubs, je zappe, là c'est une nana qui fait une promo pour son livre. Après, c'est un pote qui balance des trucs pour la ? Comme ça. Après, ce qui est chiant et ce qui parfois me ralentit un peu, c'est qu'il y a de plus en plus de pubs qui viennent s'intercaler. Soit entre-les stories, alors c'est des pubs pour des comptes, soit quand on *scroll* entre deux publications, parfois même pas des comptes, mais carrément des sites marchands. Et ça, c'est pénible. Parce que même si les articles qui pourraient nous intéresser ou quoi, moi je ne suis pas là pour faire du shopping quand je vais sur Instagram. Quand je vois ça, j'ai tendance à accélérer la vitesse du *scroll*.

IG : Accélérer la vitesse ?

DG : Je *scroll* directement.

IG : C'est ça zapper ?

DG : Oui je zappe.

IG : Là tu ne m'as pas montré tout ce qu'on peut faire sur Instagram... tu m'as juste montré les stories... Qu'est-ce qu'on peut faire d'autre ?

DG : Euh... les stories.

IG : Si tu m'as parlé de la petite maison...

DG : Ouais, après il y a la fonctionnalité, c'est la loupe... je ne sais pas comment décrire ça. En fait, ça te met, ça te montre des comptes que tu as déjà likés, par exemple, mais tu n'es pas abonné. Mais tu es susceptible d'aimer. En fait, c'est des publications que tu es susceptible d'aimer. [Silence] Donc, parfois, je regarde aussi, donc je fais une pression sur la petite loupe. Donc, ça me montre tous les thèmes de comptes que j'ai likés, ça va des photos un peu de charme à des trucs, des photos de tatouage. Au matériel et actualités de groupes dans des genres musicaux, ça va de trucs un peu plus... Culturels et divertissement de... moi par ex ce genre de truc cd1 des photos de différents groupes de supporters de foot. Enfin, c'est vraiment tout... Je jette toujours un coup d'œil là-dessus, mais je ne descends jamais vraiment très... Très loin en bas. C'est une sorte de pression et je vois, ça me plait, ça ne me plait pas et je reviens sur mon fil d'actu et je descends deux trois fois. Je vois que j'ai une photo qui me plait, bah je mets un *like*... merde... hop, mais là moi sur Instagram en général, je ne vais pas *liker*... Je peux repartager une publication,

IG : Ah oui ? Et là comment tu fais ?

DG : Il y a, il y a l'option le petit avion en papier à côté du cœur du *like* et de la bulle de commentaires. Il suffit pareil d'une... Par exemple, ah tiens, un compte qui repartage des tableaux. Un joli tableau classique de Paul Rubens bah, je clique l'avion, en papier. Et là, j'ai la possibilité soit de l'envoyer à des contacts s, ça se présente en général, c'est les derniers, avec qui on a eu une interaction, soit d'une pression aussi « ajouter la publication l'la story » on valide et on voit.

IG : Et est-ce que quand tu prends une photo, tu fais comment justement ? Sur Instagram, par rapport à l'appareil photo en général ?

DG : Alors moi en général, soit c'est une... je fais rarement une photo en direct, à part peut-être pour les stories.

IG : Mais comment tu peux montrer ? Sans la prendre où ?

DG : Ouais ouais... [silence] il faut aller sur le menu « votre story », d'une part. Après, on choisit l'appareil photo si on veut être en frontal ou en fonction du sujet, et, pareil ça reste une... comme comme sur l'appareil photo de la caméra enfin du téléphone. [Temps] et là, on peut faire défiler d'une pression d'un mouvement de droite à gauche, les différents filtres possibles si on veut créer quelque chose,

IG ; mais ça, c'est du *swipe* ?

DG : Pour moi, ce n'est pas du *swipe*, parce que tu ne fais pas, tu n'as pas la notion de valider ou de rejeter. Ça arrive et si tu veux ça, tu gardes, tu arrêtes de fabriquer.

IG : Et si tu veux papoter avec quelqu'un sur Instagram, ça t'arrive ?

DG : Ouais ça arrive. Ça m'arrive, ça m'arrive [...]. Il y a le petit, le petit avion qui symbolise les messages et...

IG : C'est le même que ?

DG : Que celle du repartage de la publication de flux d'actualité que tu veux envoyer aux stories. Où ? La pareil tu as le menu comme comme sur un Messenger où tu as tes... enfin, dans l'ordre des personnes avec qui tu as interagi en dernier et tu sectionnes une conversation d'un...

IG : pourquoi tu m'as dit ? C'est comme sur Messenger ?

DG : Quand t'es sur Messenger, que tu veux sélectionner une conversation, bah elle se présente dans l'ordre... Dans l'ordre chronologique des dernières personnes

IG : sur le... ? hm OK, est-ce que du coup, on peut faire pareil, c'est-à-dire que tu mets en mots ce que tu dis quand tu vas sur Spotify ?

DG : Ouais, bah c'est pareil. Donc d'une petite pression sur le. Ah ouais... et donc ouais il y a plusieurs façons après de... En général, moi je vais directement sur « ma bibliothèque », j'appuie sur l'icône « bibliothèque ». Après, il y a... Ça s'affiche par ordre... donc les groupes, les artistes qu'on a dans la bibliothèque pareille on les fait défiler en *scroller*, donc fait-on fait défiler jusqu'à chez trouver, jusqu'à trouver un truc qui m'intéresse ou celui que j'avais envie d'écouter. Et on sélectionne l'artiste. Moi en général, je vais voir dans la discographie. Je n'aime pas faire une sélection aléatoire, un album et une pression pareil.

IG : On peut faire d'autres choses sur Spotify ?

DG : On peut... Non moi en général, quand je veux garder un artiste dans ma bibliothèque, si je ne l'ai pas, je le tape dans la barre de recherche. S'il a un compte sur Spotify bah d'une pression, je m'abonne à son truc et ça permet d'avoir accès à sa discographie présente sure. Sur la plateforme. Mais alors je ne sais pas s'il y a ou pas, mais moi je ne fais pas de... pas de partage, pas de *like*, pas pas d'envoi. À des contacts parce que je n'ai pas d'interactions sociales avec d'autres contacts là-dessus. C'est un usage beaucoup plus personnel.

IG : C'est à dire ?

DG : Bah ce n'est pas pour faire partager... tu vois j'ai une musique qui me plaît, je l'écoute pour moi... Je ne vais pas faire « à celle-là, envoyer à untel ».

IG : D'accord de toi à toi. Et là, est-ce que tu peux prendre Uber eats par exemple, et pareil me dire comment tu fais pour... commander...

DG : Sur Uber eats, en général, moi, le premier truc que je fais, c'est que je vais dans les... déjà je sélectionne la bonne adresse. Là, c'est là où la dernière commande a été effectuée. Et avant même de regarder les trucs le premier truc que je vais quand je vois un restaurant, moi je vais dans les réglages et je regarde « délais de livraison ». Dans les délais de livraison pour... parce que, déjà, je n'ai pas envie de faire pédaler 5 km un pauvre mec qui va m'amener un sandwich et une boisson. Je ne vais pas lui faire perdre du temps et puis en plus c'est pour moi aussi parce que si, si j'ai commandé un truc chaud, je n'ai pas envie que ça arrive au bout d'une heure et que ça arrive une fois que plus le trajet est long, plus il y a de risques que ça se renverse, surtout... Moi en général. Je veux voir au plus près. Là je vois, j'ai...

IG : Là tu fais quoi ?

DG : Là je *scroll* pour voir ce qu'il y a. Les restos dans le quartier qui proposent une livraison plus ou moins rapidement. Ça va de 5 à 25 30 minutes... Mais ce n'est pas forcément la distance en plus... [...]

IG : Donc là, tu en fais, tu fais quoi principalement ? Tu *scroll* tu as dit ?

DG : Ouais, je regarde les trucs les plus rapidement livrables d'abord par les délais de livraison et puis après, par habitude de ce que j'aime...

IG : Je voudrais que tu découvres une application que tu m'as dit que tu n'utilises pas. Je voudrais que tu commentes cette application, qu'est-ce que tu fais quand... Qu'en même temps que tu découvres tu me dises ce que tu fais. Tu me dis ce que tu fais.

DG : Bah là j'ai un écran, un écran bleu avec plusieurs choix d'options, je ne sais même pas ce que c'est comme application hein ?

IG : L'application s'appelle Mapstr.

DG : Mapstr. Donc là j'ai un menu, je regarde ce qui se passe... il y a un onglet avec trois marques en général dans la conscience collective de navigation, ça représente un menu... actuellement ouvert. A priori, c'est un truc de bouffe.

IG : Dis-moi ce que tu fais en même temps, sans me montrer...

DG : Je *scroll* pour voir ce qu'il propose. Il y a écrit 300 adresses, préférés, restaurants, brunch, club, tourisme italien. Donc pour voir ce que ça dit, amis home, rejoindre Mapstr Club. Donc, bah là, ça ne me dit rien donc je fais la croix pour faire, j'appuie sur la croix pour fermer le menu, je vois... Il y a... Il y a un système de bouton enclenché « carte » ou « liste » apparemment je suis sur carte. Qui est ce qui se passe si je fais glisser... ah merde... On peut faire glisser un bouton donc de carte, on passe en mode liste. Et pareil ça me fait amener sur un menu où je *scroll*, qui propose plusieurs, plusieurs choix... c'est beaucoup de *scroll*.

IG : Sur Instagram aussi non ?

DG : Ah oui ce n'est pas une critique... ça a un nom non ? Ce n'est pas les écrans pas infinis ou je ne sais pas ? On navigue, on navigue, on navigue au *scroll* en faisant défiler... [Silence] Ou alors, si je fais une recherche, il y a une... J'appuie sur le bouton de recherche et je peux faire n'importe quoi comme recherche ? Grill, par exemple ? [Silence] En fait, ça m'amène sur des restaurants, c'est ça ? Après, tu vois ça c'est un iPhone ? Moi, car par exemple, je ne sais pas très bien comment utiliser comment revenir en arrière ou quoi.

Je ne sais pas revenir en arrière. Alors si, je fais glisser « carte » là j'ai appuyé sur un onglet... ah là ça me propose des abonnements, superposer toutes les cartes, ajouter des amis... [explore]

IG : Tu fais quoi avec tes doigts ?

DG : Bah, j'appuie, je fais glisser « carte » ou « liste » pour essayer de comprendre ce que c'est.

IG : D'accord. Tu ne m'as pas cité dans les applications que tu utilises en ce moment « Tous Anticovid » ?

DG : Je pense que je l'ai utilisé qu'une seule fois c'est quand je l'ai installée.

IG : D'accord, et est-ce que tu l'as sur son téléphone ? Est-ce que tu peux le prendre ?

DG : Je ne suis pas fier de l'avoir installée. Parce que, euh, devoir dépendre de cette application moi ça me... Alors oui, ils m'ont expliqué, on n'est pas tout le temps traçable, on peut désactiver, mais c'est sur le principe en fait... Donc, je l'ai, je l'ai, je l'ai installé pour pouvoir, comment dire, enregistrer mon, euh, mon vaccin, pour faire valider mon poste sanitaire dessus, mais... donc, là, je l'ai ouvert. [Silence] Je descends un petit peu en... c'est un petit *scroll*. [Silence] ouais, je n'en fais rien.

IG : Ils te proposent de faire ?

DG : Ils me proposent « Activer tous Anticovid permet d'être informé », mais je n'ai pas envie de l'activer. Je peux ouvrir mon carnet, mon pass sanitaire, donc d'une pression on arrive sur le... donc ça montre les trucs récents. Mais c'est vraiment de l'informatif, c'est-à-dire qu'on fait...

IG : Et comment tu as fait pour avoir ton pass sanitaire ?

DG : Moi, j'ai flashé le QR code qu'on m'a donné. Ouais, parce que le pass est validé. On nous le vous le valide en nous donnant sur un morceau de papier un flashcode qui correspond au vaccin... enfin à la l'étape on en est nous du pas sanitaire et en... Avec le système du flashcode par l'intermédiaire de l'appareil photo. Ça lit comme un code-barres. Et ça te l'enregistre, ça enregistre ton statut sur ce truc Anticovid. C'est là où je l'ai utilisé. Je n'avais pas vu les stats.

IG : OK, OK est ce qu'enfin, tu pourrais me montrer la Française des jeux sans rien acheter ou quoi ?

DG : Comment ça fonctionne ? Alors on ouvre l'application d'une... d'un tapotage de pouce (rires) alors normalement, on peut se connecter avec l'empreinte digitale, mais tant que moi ça marche du premier coup, moi ça ne marche jamais du premier coup parce que je crois que je l'ai mal enregistrée. Parfois ça marche, parfois ça ne marche pas. Donc, pour ah bah voilà, ça marche au bout de la dixième pression, c'est une reconnaissance digitale, donc il faut une pression un peu prolongée sur la zone demandée et ça te reconnaît. Ah, ça me rappelle qu'il faut que je donne mon RIB avant le 6 août. Sinon, je ne peux pas virer mes gains et une fois qu'on est... L'application est lancée. Donc on est identifié, on a le compte, on a le crédit qui nous reste en haut à droite et il y a le... En *scrollant* toujours. Il y a les différents types de jeux que l'on peut accéder. Donc, si on descend un peu, on a un menu avec le Loto et l'Euro million. D'ailleurs, l'Euro Millions de vendredi, il est à 62 millions, ça veut dire que personne n'a gagné hier.

IG : Hier, on est au-delà de 57.

DG : Donc, flash. Ou sinon on peut accéder à la dématérialisation, aux jeux à gratter dématérialisés qu'on peut choisir par catégorie, ce qu'ils appellent les plus grands succès, les nouveautés, ou les jeux à petits prix et on les fait défiler. On peut les faire défiler de gauche à droite... Ou en cliquant sur le menu « tout afficher.

DG : Donc l'Eldorado, tu peux miser 50 centimes et gagner jusqu'à 5 000 euros.

IG : Et comment tu fais pour miser ?

DG : C'est ce qu'il appelle « miser ». En fait, c'est acheter le ticket, en fait une mise c'est toi qui choisit, enfin c'est comme ça que je le vois. Mais en gros, tu appuies sur sur le jeu que tu veux, mettons Eldorado, ça te lance un chargement, donc il faudra généralement basculer l'écran.

IG : Ah ouais ?

DG : Ouais, en paysage. Et une fois que le jeu s'affiche à une, bah tu as une... (silence) Tu as un menu, qui est l'équivalent des zones de, enfin du jeu physique, comme si tu l'achetait au tabac et tu valides l'achat d'une pression sur le bouton sur le côté. Il n'y a rien à faire, il n'y a pas de code à rentrer. C'est automatiquement prélevé de ton compte crédité...

IG : Ah tu as mis de l'argent avant.

DG : Ouais, ton compte est crédité. Tu ne peux pas jouer. Je crois, tu ne peux pas jouer en n'ayant pas de fonds, contrairement à ce qui est arrivé à ce pauvre couple d'Anglais. Tu es au courant de l'histoire ? L'histoire la plus triste au monde. Au moment du gros jackpot de 120 millions, il y a 4 ou 5 mois. Le jackpot en Suisse [...]. Ce Suisse, à l'origine, il devait partager le magot avec un jeune couple d'Anglais de la vingtaine, la nana, elle, elle avait un ticket forfaitaire. C'est-à-dire qu'elle ne se préoccupe même pas, quand elle voulait jouer, d'aller le chercher, le valider, et tout. Elle avait un système, apparemment en Angleterre. Par ce que nous c'est développé par la Française des jeux, mais l'Euro millions c'est l'Europe. Et apparemment, elle a fait un truc. Elle avait son ticket, son ticket a été validé, mais elle n'avait plus d'argent. Et c'était un ticket gagnant. Et du coup, elle a été gagnante donc les 220 millions à se partager en deux, dont 110 millions qu'elle aurait dû partager avec le Suisse. Mais comme elle avait acheté son billet à crédit. En fait, en fait, l'achat avait été validé comme c'est un abonnement forfaitaire. L'achat avait été validé alors qu'il y avait plus d'argent sur le compte donc le billet a été validé. Elle a gagné. Et après l'algorithme du truc a vu que le ticket a été acheté à crédit. Donc il, il a invalidé. C'est chaud. Juste parce qu'elle a oublié de mettre 10 euros nécessaires, mais 2euros 50... 110 millions.

IG : Je voudrais qu'on regarde vite fait, est-ce que tu peux me dire. Est-ce que tu peux me commenter ce que tu vois. Est-ce que tu t'imagines comme cela quand tu es sur ton téléphone ? Est-ce qu'il y a quelque chose qui t'étonne ?

DG : Déjà il y a toujours la sale surprise d'entendre sa voix sur la vidéo.

IG : Tu peux ne rien avoir à dire. Tu peux te rapprocher. Est-ce que tu te représentes comme ça, tenir ton téléphone, est-ce que tu es surpris par... On ne se voit pas tout le temps en train de tenir son téléphone.

DG : Je ne sais pas. Moi, je sais qu'en général, j'ai plutôt tendance, mais peut être que là ça va, mais à le tenir vachement près du visage, parce que j'ai les yeux niqués, mais là je n'ai pas l'impression que... Je crois que ça va. Je sais que je l'ai vachement dans la main... Je le pose, je le reprends, je, mais sûrement parfois parler beaucoup. Après, ça dépend de ce que je fais. Si je regarde, si je regarde une série je l'ai dans la main comme ça.

DG : Ouais si je suis sur Facebook et Instagram, je l'ai dans la main, je fais rapidement mon code, j'ouvre le truc, je regarde deux secondes, mais comme ça, je fais défiler je le pose. Puis je peux le reprendre 3 minutes après parce que je suis en attente d'une réponse à un message ou parce que je m'ennuie. Je vois s'il y a une mise à jour sur le fil d'actualité. Ouais, je peux poser et le reprendre plusieurs fois en 10 minutes

IG : OK et au niveau de ta posture dans l'espace, est-ce qu'il y a quelque chose qui t'étonne ? Comment tu te perçois là, mettons tu es un œil extérieur. [Silence] Rien de particulier ? Par exemple le tenir de la main gauche ?

DG : Ouais, enfin d'une main ? Ce genre de truc je le fais de la main droite, je le tiens et je fais défiler avec le pouce. Avec le pouce droit ?

IG : OK, juste le pouce ?

DG : Après. Ah souvent pour les sélections, je peux utiliser la main gauche aussi pour ouvrir, pour *liker* un truc.

IG : C'est vrai que tu le tiens beaucoup de la main droite quand même. Là tu l'as reposé ? [Silence]

DG : Non, je ne sais pas là, je le tiens des deux mains.

IG : Je n'attends pas de réponse précise. Par contre là, ce qui m'a un peu étonné, c'est quand tu as pris la Française des jeux, j'ai eu l'impression que tu es un peu plus ouvert. J'ai eu l'impression que tu étais plus ouvert, plus content.

DG : Ouais, bah je connais mieux aussi, je sais où je vais, je sais ce que je regarde, ce que j'ai envie de voir, ce que je n'ai pas envie de voir aussi.

IG : Il y a eu un moment où je me suis dit « il est content »

DG : Bah ouais, la Française des jeux, je me dis « si ça trouve, je vais me connecter, je vais me faire 20 millions ».

IG : Plus souriant, quand même... bon... rien de particulier... Tu t'imagines comme ça. Et tu es comme ça, par exemple dans le métro ?

DG : Ouais, franchement, quand je suis dans le métro aussi, je peux, je regarde un truc deux minutes. Je *scroll*, je rebloque l'écran. Je joue un peu avec le téléphone, une station, deux, et puis je le rouvre, et là cette fois je vais sur Facebook au lieu d'Instagram.

IG : On passe à la dernière partie. Est-ce que cela t'a semblé facile de décrire les gestes que tu faisais, et tout ? :

DG : Euh, facile euh... Oui c'est non par ce qu'en fait c'est instinctif. Je ne pense pas... On ne se dit pas « tien est-ce que je fais ce type de gestes là, c'est instinctif, c'est de l'habitude ». Donc je veux de dire que là on fait comme ça, là on fait comme ça, là c'est une petite pression, là "est une grosse pression, là c'est un *scroll*, là c'est un *swipe*, là c'est de gauche à droite. C'est vrai qu'en fait le décrire un peu plus, un peu plus en détail, ça demande un peu plus de concentration,

IG : Mais tu étais à l'aise avec ça. Ça te n'a pas paru bizarre ?

DG : Ouais, vite fait... non.

IG : Est-ce que Mapstr, ça t'a paru facile à utiliser ?

DG : Mouais je n'ai toujours pas compris ce que c'était... Bah après si je sais ce que c'est... c'est un truc pour réserver ? En tout cas pour naviguer dessus ? C'est un truc pour réserver ?

IG : Je ne te dis pas on s'en fiche

DG : En tout cas pour naviguer dessus, ça allait. On comprend qu'il y a un menu à gauche, avec différentes options. Un menu central, enfin un bouton qui, par liste ou par carte pour avoir accès à des choix et une autre option à droite, alors ça je ne sais pas trop ce que c'était....

IG : Bah justement, là tu me parles un peu du design de ces applications. Est-ce que tu te sens contraint par ces designs, le design d'Instagram, de Mapstr ? Ou qu'est ce qui fait que tu ne te sens pas contraint ?

DG : Par le design d'Instagram ? Non, parce que ça fait longtemps que l'application est là, on a l'habitude. On jongle avec, on sait comment ça se passe. Après, oui, quand on est confronté à une nouvelle application, comme ça, de but en blanc. Je ne sais pas.

IG : Tu es fatigué ?

DG : Un peu, mais tu inquiètes.

IG : Je voudrais juste terminer par le designer, les designers plutôt, donc là te faire, broder autour des gestes... ou peut-être j'aurais une question avant à te poser, c'est comment tu appellerais l'ensemble de la catégorie qui regroupe le *scroll* le *swipe*, la tep, tapotement ?

DG : C'est de la navigation.

IG : C'est la catégorie générale ?

DG : C'est de la navigation sur écran tactile. Pour moi, c'est ça.

IG : Et quelle est la place du corps dans tout ça ? De ton corps ?

DG : C'est surtout deux doigts qui sont mobilisés : le pouce pour les... pour bouger et les. Souvent moi c'est ce doigt-là

IG : Il s'appelle comment ?

DG : L'index. Pour tout ce qui est validation de choix, sélectionné

IG : Donc tu utilises principalement ces deux doigts-là ?

IG : Je voulais savoir qu'on a parlé de la Française, des jeux et de l'argent. Est-ce que, on a parlé de beaucoup d'applications différentes. On a parlé de réseaux sociaux, d'applications bancaires. Là, c'était plus pour voir ce qui reste, on a parlé d'Instagram, on a parlé de se déplacer donc plutôt quelque chose d'utile, on a parlé de Tinder, d'Happn, est-ce que le terme d'émotions, par exemple, il fait sens ? La Française des jeux, tu m'as dit « ouais on peut gagner de l'argent ».

DG : Ouais, ouais, franchement. C'est vrai que la curiosité quand on lance surtout celles qui concernent les... qui sont concernées par les mises à jour qui concernent l'actualité... Qu'est-ce qui s'est passé ? Est-ce qu'on va tomber sur une grosse nouvelle, un gros potin, une belle image ?

IG : Donc il y a un peu d'excitation ?

DG : Ouais à l'ouverture du compte. D'autres ont le fait, on est vraiment obligés, on ne veut pas voir... la banque.

IG : Ouais c'est des émotions de quel type ?

DG : C'est du flip. C'est vrai que parfois je regarde, mais parce que je sais que j'ai vraiment déconné ces derniers temps et il faut que je m'assure... mais je n'ai pas envie de le faire... clairement parfois la banque je l'ouvre...

IG : OK donc c'est une violence que tu te fais ?

IG : Et quand tu gagnes sur la Française des jeux, qu'est-ce que tu ressens ?

DG : Bof ce n'est jamais vraiment des gains... pas de quoi s'exciter...

IG : Et par exemple est-ce qu'il y a des gens qui *likes* des contenus ?

DG : Non, pas trop... franchement, ça dépend. Là, Instagram, ils ont changé leurs algorithmes, mais il y a eu une période jusqu'à il y a deux ans... je ne suis pas un influenceur, mais je pouvais monter jusqu'à peut-être 150 ou 300 *like* par public. Et alors que maintenant, avec leur truc, il y en a 25 ou 30. 45 alors je me suis

mis... quand j'ai une publication avec Instagram, j'essaie de faire j'essaie de faire un teasing un peu en story tu vois, un peu comme... Comme une petite adolescente du genre du post. Et je vois la publication à 90 vues, je reste quand même, à 30 *likes*, alors parfois j'ai envie de faire une note en story rien que pour les insulter "bande de bavards je sais que vous avez vu".

IG : Bah justement tu m'as parlé plusieurs fois de l'algorithme d'Instagram, tu m'as parlé de ce qu'il te mettait en suggestions, de là comment visiblement la tu apparais chez les autres... bah c'est quoi cet algorithme ?

DG : Je ne sais pas si je suis un profil à visibilité ? C'est quoi cet algorithme ? Je suppose que c'est en fonction des contenus que tu regardes, que tu *likes*. Et que toi, tu es à quelle fréquence tu es *like* et les gens te vois, bah ton profil est répandu et a plus de chance d'avoir plus de chances d'être vu.

IG : Et si tu devais expliquer à quelqu'un de 7 ans ce que c'est un algorithme ?

DG : Quelqu'un m'a expliqué quand j'avais 7 ans ce que c'était un algorithme, et c'était mon père. Et ça ne m'a pas facilité la vie.

IG : N'élude pas la question !

DG : Un algorithme, bah c'est une formule mathématique. [Silence] Euh ? [SILENCE] C'est une formule mathématique qui te permet de... D'avoir des résultats sans avoir toutes les données au monde... je ne sais pas.

IG : Je ne sais pas ce que c'est. Je ne suis pas en sciences dure, en sciences de l'ingénieur, je ne sais pas non plus ce que c'est, mais comme on en parle...

DG : Ouais en fait en croisant des données, c'est une formule mathématique, mais ce n'est pas, ce n'est pas... Ce n'est pas des chiffres, c'est des données. Les données, c'est ce que toi, tu *likes*. Euh comment on *like*... ce qui est *like* chez toi, bah ça te propose un résultat. Une suggestion de trucs que tu n'es pas encore allé voir, mais qui serait susceptible de t'intéresser. Ou comment ton profil va être envoyé à d'autres personnes qui te n'ont pas encore, mais que tu pourrais intéresser.

IG : Et du coup, ce qui fait les algorithmes, selon toi, ce n'est pas, en règle générale ? Qui les fait ?

DG : Qui fait les algorithmes ? Ah bah ils sont faits par les programmeurs, les programmeurs de l'application. Et après peut être entretenus, je ne sais pas, par une "intelligence artificielle. C'est fait pour s'autoentretenir quoi.

IG : Et tu m'as parlé aussi des ergonomes, donc c'est quoi pour toi la différence entre un programmeur, un designer, un ergonomiste ? Est-ce qu'ils font des choses différentes ?

DG : Un programmeur, un designer, c'est deux personnes différentes. Le designer, c'est celui qui va faire la... En gros, la mise en page de l'application, les couleurs, les thèmes, les typos, le maquetage. Le menu aussi à gauche ou à droite, aligné à gauche ou à droite centré, accompagné ou pas d'une photo. C'est tout l'aspect visuel. Le programmeur c'est tout l'aspect... Mathématique. Du site ou de l'application.

IG : C'est lui qui fait l'algorithme ?

DG : Oui.

IG : Et tu m'as parlé d'ergonomie ?

DG : L'ergonomie, en gros, c'est une classe et un travail d'ergonomie qui... Je pense que ça se rapproche plus du travail du designer. C'est le... le format de l'application... Comment, comment on navigue... Tu vois si on *scroll*, si on passe de gauche à droite parce que parfois, ça ne peut être que du défilement en fonction du choix.

IG : C'est lui qui fait, par exemple, les *swipe*, *scroll tap* ?

DG : Oui, je pense que c'est ça, c'est le designer qui les met en forme. Est-ce que ça va être dans un carré blanc, dans un carré noir, accompagné d'un texte.

IG : OK et comment tout ce petit monde se rémunère ?

DG : Je crois que ça dépend de... De la publicité

IG : Sur Instagram, par exemple ?

DG : Sur Instagram, c'est au contenu, au contenu publicitaire. Euh... comment ils se rémunèrent sur Instagram c'est une bonne question... euh, ah bah c'est à l'achat de... Ah, mais c'est une question cela, les gens s'ils veulent plus de visibilité, plus ils peuvent acheter... Des parts de visibilité. Que ce soit par des, par des *likes*, je pense, ou par des, de faux abonnés, en gros ils trichent, c'est une façon, de, en gros ils trichent, c'est comme les Win to Pay sur les jeux vidéo.

IG : Donc ça, c'est l'argent qu'on achète plutôt c'est l'argent qu'on dépense, si on est influenceur par exemple. Mais tout à l'heure tu m'as parlé des données, par exemple. Est-ce que tu penses qu'il y a des gens qui payent ?

DG : Peut-être que des gens payent pour que leur contenu soit plus diffusé.

IG : Mais tu m'as dit, l'application elle est ouverte tout le temps, mais est-ce que plus elle est ouverte, plus eux ils vont avoir de l'argent ou ce n'est pas forcément corrélé ?

DG : Je... je ne sais pas comment ça fonctionne. J'aurai tendance à dire que oui, plus il y a d'utilisation, plus ils engrangent, mais je ne vois pas comment.

IG : Et par exemple tu vois ce que c'est. Tu sais, maintenant, on doit tout le temps cocher pour l'utilisation des cookies

DG : La RGPD ?

IG : Oui, est-ce que ça, c'est un truc auquel toi tu es sensible ?

DG : Euh ça ne m'impacte pas.

IG : Tu t'en fiche ?

DG : Ouais, on me demande, acceptez-vous ? Avec une certaine longueur de page. J'accepte.

IG : Tu acceptes tout ?

DG : Je sais que ce n'est pas forcément bien à chaque fois, mais en fait, si tu veux juste consulter un truc sur un site tu ne peux pas passer pour 20 minutes à les voir dans les réglages. Parfois, ça peut être mal expliqué.

IG : Tu l'as déjà fait ?

DG : Je crois que je essayé une fois 5 secondes ça m'a ennuyé, j'ai fait 'retour en arrière' et j'ai tout accepté. J'ai lu mon article puis je suis parti. Et puis après, souvent, j'ai plutôt tendance à aller sur des endroits de confiance pour les... des sites de médias genre 'Le Monde'.

IG : Donc, là-dessus, c'est que tu as confiance ?

DG : Oui oui là je mets 'tout accepter'. Voulez-vous tout accepter ? Je lis mon truc 5 minutes et je débranche.

IG : OK, OK, OK. Et est-ce que ce que tu veux rajouter quelque chose à tout ça ? J'essaie de conclure, car je te vois crevé. Est-ce qu'il y a des questions... est-ce qu'il y a des réponses sur lesquelles tu veux revenir ? Est-ce qu'il y a des questions que tu t'étais déjà posées ?

DG : Non je t'ai parlé d'application assez simples, je suis un utilisateur assez simple, je suis quelqu'un d'assez simple, je ne me pose pas de question.

Annexe 42 : Entretien avec AC

Entretien datant du 23 mars 2022

34 ans, travaille dans le secteur immobilier.

IG : Donc, pour commencer, merci d'avoir accepté de répondre à mes questions. On a environ une heure, ça peut être plus, mais ça peut aussi être moins, vraiment, c'est en fonction de comment on avance. C'est bon pour toi ?

AC : Oui

IG : Pour des raisons pratiques, j'enregistre. Mais je ne vais jamais rediffuser des bouts d'enregistrements. Ce n'est pas du tout pour repartager, mais pour retranscrire et reprendre après.

AC : je suis d'accord.

IG : Comme je t'ai dit, il n'y a pas de bonne, n'y a pas de mauvaises réponses. On va parler d'applications comme Instagram, comme Facebook, Twitter ou Amazon. Ce n'est pas ce que tu fais vraiment, c'est que je n'ai pas besoin de voir ton téléphone, sauf si tu m'y invites. C'est comment tu le fais. Est-ce que tu pourrais commencer par me dire ce que tu utilises ? Des applications et sites, des applications qui sont aussi sur ordinateur que tu utilises au quotidien ?

AC : Les mails... euh Figaro, le Point

IG : Le point, donc. Donc information.

AC : Facebook... Je regarde sur mon téléphone... bien sûr les messages, beaucoup l'agenda. Toutes mes applications de recherche d'appart

IG : Est-ce que tu pourrais m'en citer une ou deux ans ?

AC : J'ai se loger. Et une autre qui s'appelle JINKA. Un peu la météo. Et aussi pas mal... L'application santé tu vois c'est con... mais pour regarder mes pas... et puis des trucs de filles.

IG : D'accord, donc, tu fais un suivi, un suivi de santé sur l'application ?

AC : Oui, après il y a aussi les sites de banques pour vérifier mes comptes en banque. Très peu d'Amazon. Et... et c'est tout. C'est plutôt tout.

IG : D'accord. On va plutôt se concentrer sur les applications qui ne sont pas celles du téléphone, hormis l'application de santé, mais moins météo, agenda, et mails. Et plus média média d'info, Facebook, recherche d'appart, banque en ligne et du coup, santé. C'est ce qui va m'intéresser. Je reviens sur ce que tu m'as dit tout à l'heure, Instagram... Tu as arrêté ?

AC : Oui, j'ai supprimé parce que j'en fais, quand je regarde... tout ce qui est Instagram... Facebook, j'avais supprimé aussi. Mais je l'ai repris parce qu'il y a. ? À un moment donné, il fallait que j'échange des messages via Messenger et Messenger... J'ai réactivé Messenger et Facebook s'est remis et... c'était trop plus fort que moi. Je me suis remis sur Facebook et oui, en fait, j'avais une consommation entre guillemets un peu trop... grande. Et quand je vais sur les réseaux, au lieu de *zapper*, je suis... Je suis hypnotisée, je m'arrête sur tout, même des vidéos qui... qui ne m'intéressent pas. Et donc, oui, ça m'hypnotise complètement et je perds un temps énorme.

IG : D'accord, alors, je vais rebondir tout de suite... qu'est-ce que tu entends par hypnotisée ? Tu m'as dit que ça ne va pas forcément t'intéresser, mais tu vas regarder comment est ce que tu remettrais un peu de mots sur ce...

AC : c'est surtout les vidéos. En fait, j'ai sur mon fil d'actualité plein de vidéos. C'est pour Facebook, sur Instagram, c'est sur les stories de gens que je trouve vraiment bêtes... Mais je ne sais pas pourquoi... Et je regarde tout... toutes les stories et toutes les vidéos, par exemple. Ça va être sur Facebook, ça va être des vidéos de gens qui passent le karcher. Je vais regarder et je vais rester bloquée sur la vidéo. Après, ça va passer sur... une nana qui se met à tout nettoyer. Je vais regarder comment elle nettoie son appartement... ou que des trucs où... il y a quoi aussi... des trucs de poterie... vraiment tout et rien. Et pareil sur Instagram. Je ne vais peut-être pas aller... Je vais regarder des influenceuses qui sont soulantes. Qui commencent toujours par « Salut les filles et aujourd'hui », et en fait, je me suis rendu compte que ça ne m'intéressait pas, mais que j'étais quand même absorbée

IG : absorbée ?

AC : Oui c'est Max... Des fois, je suis dans Facebook et je regarde des vidéos, mais complètement décalées. Mais je peux regarder ça pendant plusieurs, plusieurs minutes... de longues minutes et on peut me parler autour. Je suis vraiment concentrée sur ce truc, quoi.

IG : Et quand tu dis que c'est une perte de temps, comment tu évalues ce temps que tu passais sur Instagram ?

AC : À chaque fois que j'avais... Un temps mort ? Bon, ça peut être bon dans le métro... ou avant de se coucher, c'était limite le premier truc que je regardais après avoir rafraîchi mes mails le matin, donc ça me prenait le temps de boire mon café une demi-heure, le temps de tout regarder. Et pendant ce temps, je ne lisais pas les news où je ne levais pas la tête ou je ne démarrais pas ma journée. Et c'est là... Et en fait, j'ai arrêté Instagram. Je me souviens, c'était un soir où j'ai mis le son. Je commençais à regarder les stories. Et il y a cette meuf influenceuse qui commence à dire salut les filles, ça va. C'était, je crois, la fois de trop ou elle a dit salut des filles. Et la je me suis dit c'est pas possible. Où je vois toute sa vie, où il y a de tout, mais vraiment, c'est à la fois... Je réalise que c'est ça. C'est pathétique... quoi

IG : Et est-ce que tu as envisagé d'arrêter de suivre, par exemple, ces influenceuses plutôt que de désinstaller ?

AC : J'ai envisagé parce qu'en fait il y a de très, très bons points sur Instagram. C'est après... J'ai pas mal d'amis qui ont lancé leur société et qui vendent beaucoup sur Instagram. Donc ça m'intéresse de voir la pub qu'elles font... bah voilà, c'est même un sujet de conversation avec mes amis qui ont entrepris des activités *d'entrepreneuriat* et... Ça, c'est sympa aussi, ce que je rate beaucoup, c'est les nouveaux restos via des applications... des abonnés style Le Fooding... Tous ces magazines, il y a beaucoup de... tous ces magazines qui font qui sont assez intéressants. J'aurais pu désactiver les influenceuses un peu, mais bon. Mon problème, c'est juste que je passais trop de temps en fait là-dessus.

IG : Et est-ce que tu as déjà regardé, par exemple, sur le téléphone on peut avoir le temps passé par journée ? Est-ce que ça, tu l'avais regardé ?

AC : Ouais, je l'avais regardé, je suis autour de trois ou quatre heures par semaine,

IG : Par semaine ?

AC : Ouais, ce n'est pas beaucoup ?

IG : Je ne sais pas.

AC : C'est où déjà qu'on voit ça ? C'est... ah centre de contrôle... temps d'écran... Ah quotidienne ! Pardon. [rires]

IG : En même trois ou quatre heures par semaine, ça passe vite.

AC : Ah, mais tu parles pour les réseaux sociaux ? Oui, toute l'activité, par exemple. Mail, ça, c'est par jour. Oui, peut être par jour. Tu vois Facebook 18 minutes...

IG : Ça te paraît beaucoup ?

AC : J'ai beaucoup... mais j'ai beaucoup diminué. Je ne sais pas si on peut voir à l'époque, mais ça c'est par jour... par jour. Safari Mail ou Whatsapp ? Ou Whatsapp, mais Whatsapp ?

IG : Et là, quand tu regardes, tu dis que tu as diminué par rapport à avant ?

AC : Oui, j'ai diminué, j'ai grave, diminué, et j'essaie de passer plus de temps sur les choses qui m'apportent quelque chose. Voilà, si c'est vraiment la clé, en fait, c'est que je j'ai eu un déclic. Je préfère passer du temps sur des applications qui m'apportent quelque chose. Exactement... Et le problème d'Instagram, c'était que 80 %, ça ne m'apportait rien. Et donc les applis de news... Et même LinkedIn ça apporte plus quelque chose que...

IG : Et justement, LinkedIn qu'est-ce que ça apporte de plus ?

AC : Des articles liés à... mes domaines professionnels.

IG : Donc, c'est... En fait, quand tu dis ça m'importe ou par rapport à la perte de temps. C'est que la façon dont il y a du contenu sur les sur ces applis est plus quali ou plus intéressant ?

AC : Tout à fait. C'est moins porté vers la vie des gens qui n'est pas intéressante. C'est plus porté vers des articles de société. Voilà.

IG : Et.. Est-ce que du coup, si t'as plu Instagram ? Est-ce que tu vas sur l'ordinateur, sur Instagram ? Ou tu as même supprimé ton compte ?

AC : Je crois que je ne suis jamais allée sur l'ordinateur sur Instagram. Par contre, je crois que j'ai plus Instagram depuis 3-4 mois. Je crois que je l'ai enlevé peut-être en décembre, un truc comme ça et à deux reprises en 3 4 mois, quand Max me dit « Oh regarde, ta copine était en vacances à Marrakech ». C'est lui qui me donne des nouvelles de mes copines via Instagram. C'est vrai que c'est aussi l'autre truc d'Instagram, que je trouvais hyper intrusif, c'était de savoir où étaient les gens tout le temps. Et parfois, effectivement, à deux ou trois reprises, Max me dit ça... Je dis « Ah vazy montré "et c'est vrai que je me fais tourner 2-3 stories sur le téléphone de Max.

IG : Est-ce que tu peux me refaire ce que quand tu fais ça, c'est quoi, c'est ?

AC : C'est quand je change... je passe d'une story à l'autre.

IG : Tu passes ?

AC : D'une story à l'autre... je switch... je *swipe*. Et non le truc aussi. Mais au final, la conclusion, c'est de se dire mais qu'est-ce que je m'en fous ? C'est par exemple, je suis amie avec beaucoup d'amis que j'ai perdu, que j'ai perdus de vue depuis l'école. Des Amis d'il y a 15 ans, que j'ai connus il y a 15 ans... Et Instagram ou Facebook, c'est bête, permet de dire Ah bah tiens, elle a eu un enzapfant, elle s'est mariée... ah sa robe. Oui, j'aime bien. Et sachant que je ne vais jamais la rappeler parce que c'est une personne que j'ai complètement perdu de vue et du coup... c'est sympa de se dire... ah elle elle a eu un enfant, tiens il lui

ressemble. Mais bon, ce n'est pas une amie à moi, c'est plus une amie à moi, donc c'est assez... C'est assez sympa de voire ça d'un côté, la finalité, c'est... on se sent un peu... pas à la page. Parce que quand je vais, quand je suis avec des amis et qu'elle dit tu as vu un tel s'est marié là et en fait, je suis la seule pas au courant. [...] C'est le commérage... c'est un peu le commérage je suis plus trop dans le coup...

IG : Et et quand tu utilisais justement Instagram, est-ce que tu... tu faisais que passer des stories ? Est-ce que tu partageais du contenu ? Est-ce que tu commentais des choses... ?

AC : Je n'ai jamais vraiment partagé du contenu parce que je suis trop... Je ne sais pas... pudique, pourquoi... À la limite, quelques beaux paysages. Why not? J'ai peut-être mis quelques beaux paysages ou quelques belles choses que je trouvais, mais très, très peu. Et j'ai peut-être liké des filles pour leur faire plaisir. J'ai peut-être liké, mais c'est juste en me disant que ça allait faire plaisir...

IG : D'accord, donc, liker.... C'est quoi ?

AC : C'est... ? Qu'est-ce que c'est ? Comment ça ? Pourquoi je like ?

IG : En français ?

AC : Aimer.

IG : Et c'est pour faire plaisir ?

AC : Oui, principalement. Je me dis quand il y a une fille qui poste la photo de son gosse, ça va lui faire plaisir d'avoir beaucoup de likes.

IG : D'ailleurs... Quelle différence entre Instagram, Facebook et LinkedIn ?

AC : Alors bon LinkedIn. Déjà, c'est professionnel, j'ai beaucoup de relations professionnelles là-dessus. Et ce que j'aime bien sur LinkedIn, c'est qu'il y a des renvois vers des gens que je ne connais pas, mais qui sont dans le même secteur. Par exemple, quelqu'un que je connais peut aimer un article d'une personne... Cela dit, sur Facebook aussi, en fait... j'ai l'impression que ça agrandit... Un réseau, ça peut agrandir un réseau professionnel

IG : Hmm son propre réseau ?

AC : Ouais, ben non, ça assez, c'est assez intéressant. Il y a l'application offre d'emploi aussi que je trouve bien sûr LinkedIn. Et voilà c'est pas quelque chose d'intrusif, ça parle ça, ça, ce n'est pas intrusif,

IG : Alors ça fait, je reviens après sur Facebook, mais c'est plusieurs fois plus intrusif et je n'arrive pas à voir si c'est intrusif par rapport à, ton quotidien, ta journée ou comme tu disais dès le mati.... Donc, est-ce que ça instruisait ou intrusif chez les autres ?

AC : Je trouve chez les autres, chez les autres. C'est peut-être exagéré de dire ça, mais je reçois une gêne.

IG : De voir comme ça ?

AC : De voir vraiment la vie des gens à l'intérieur, des gens à la leur apparence, leurs enfants, ce qu'ils donnent à manger à leurs enfants. De un ce n'est pas intéressant. Et de deux, ça me gêne. Parce que de voir... un malaise... je ne suis pas gênée au point de me sentir mal. Mais c'est vrai qu'à force et ça, ça me gêne....

IG : D'accord. Et ça, sur LinkedIn, c'est moins, c'est plus pro, on voit moins... C'est ça, le personnel en fait beaucoup. Et LinkedIn tu y vas notamment pour les offres d'emploi, vas sur son téléphone ?

AC : Oui, tout le temps, que sur le téléphone.

IG : Tu n'utilises jamais l'ordi ?

AC : Jamais, à part. Si vraiment je veux répondre à une offre d'emploi ou il faut vraiment rédiger une chose. Mais c'est juste pour consulter que sur le téléphone, moi je ne connais même pas mon mot de passe [...] Facebook pareil que sur le téléphone. Et j'aime bien parce qu'il n'y a pas trop d'influenceurs comme il peut y avoir sur Instagram. Et Facebook... Oui, par contre, il y a plein de vidéos un peu bêtes sur des chats et des chiens, des trucs que je vais regarder et qui rend... pas... pas qui rend bête, mais qui... je sors. Après une demi-heure de Facebook, j'ai l'impression que j'ai perdu 10 neurones parfois.

IG : Et qu'est ce qui donne cette... ? Est-ce que c'est le fait qu'il y ait beaucoup de contenu ?

AC : Oui, il y a ça. Et c'est comme si on mettait un bébé devant un écran qu'on mettait plein de vidéos complètement abruties. Et en fait, c'est à moi de me contrôler, je sais que je n'ai pas cette force de ne pas être abrutie comme ça devant l'écran et regarder les vidéos en boucle. Et il y a des gens qui arrivent à trier, à dire ça, ce n'est pas intéressant. Et puis à passer. Je n'arrive pas à trier les vidéos, je regarde tout.

IG : Alors, c'est quoi de trier des vidéos ? Quand tu dis de passer, c'est passer de vidéos ?

AC : Par exemple, sur le fil d'actualité tu as t'as t'as... plusieurs vidéos, je veux, je vais les regarder de la première à la dernière, tu vois. Et je vais rester ébahi comme ça. Et à la fin, je vais arrêter. Je vois que j'ai perdu une demi-heure et plus. Je suis complètement abrutie, quoi et et ouais. Et Instagram ? Il y a un petit côté aussi que je n'aimais pas sur Instagram, c'était de voir ces personnes qui se mettaient sous leur meilleur jour. Et de faire croire que la vie, c'était ça, en fait, c'est que si tu n'avais pas cette vie tu étais ratée.

IG : D'accord et allons donc là, tu m'as parlé de plusieurs... de gêne... de passer, donc il y a quand même quelque chose d'un effort à faire. J'attends que le corps soit sollicité devant ton écran. Dans quelle mesure il est sollicité ? À part de la gêne ? À part l'effort de passer la vidéo ? Comment, par ailleurs, on est corporellement comment tu te sens toi ? Ou comment est-ce que tu te vois ? Tu me dis... Une fois que j'arrête, j'ai l'impression d'être abruti par ce que j'ai vu, hypnotisée et absorbé, c'est du champ lexical qui est très corporel. Comment est-ce que tu t'aperçois si tu devais représenter ou dire qu'elles sont les émotions ou trucs corporels ?

AC : Euh... [Hésitons] En fait, c'est passé et ça passe du... de l'intérêt au dégoût presque parfait de vidéos, c'est dégueulasse. Ça se passe de l'intérêt quand il y a quelque chose a un texte qui me plaît... hop je le mets de coté. Après je vais, je vais reculer, je vais avoir un petit dégoût. Puis après, je vais voir des petits chats tout mignons. Alors je vais avoir un peu de tendresse et en fait, ça me fait passer... Ça te fait passer un peu à tous les stades. Tu vois, je c'est pas linéaire, il y a un peu de tout. Après, il y a des trucs qui te font réagir. Et puis, il y a des trucs qui font réagir, d'autres pas du tout. C'est ça, ça t'endort complètement. [Hésitons] Des fois, ça... Je me moque pas mal de gens et c'est pour ça. Mais des fois, les gens se mettent... et... C'est vrai, je rigole beaucoup et c'est pour ça que moi, parce que je me dis que je sais, il y a un petit côté ridicule, en fait, parfois sur les profils des autres. Donc, ça... après il y a des trucs un peu de tristesse où on apprend les décès des uns des autres. C'est un peu tout, tous les sentiments, tous les trucs mélangés.

IG : D'accord, c'est le réel, c'est la vie du réel. Et par exemple, quand tu disais j'ai fini par une demi-heure, les yeux abrutis c'est ce qu'il y a, de la fatigue....

AC : Il y a un peu de... l'addiction ou il y a de l'addiction, clairement. Et comment je suis sur mon téléphone comme ça ? Et quand ? Quand je dis moi, je me sens ça abrutie, fatiguée, ce n'est c'est pas le mot. Mais des fois, je lève la tête et je me dis, mais en fait, le monde réel il est là, je sors d'une bulle complètement à part. Et le truc aussi. Je me suis rendu compte de ça, du coup, je me suis dit tien, je vais dire à Inès... les pastilles, les pastilles. Dès que j'ai une pastille, mon cerveau, je ne réfléchis pas. Mon doigt va vers la pastille, comme

par exemple. Là, j'ai. Là, tu vas voir, je me suis, je suis déconnectée. Je ne connais même pas mon mot de passe. Mais là, tu vois dès que j'ai une pastille. Ma main va directement vers la pastille et des fois, je, je le fais à plusieurs reprises sans m'en rendre compte. Mais en fait, la pastille elle ne bouge pas. Donc je continue sans réfléchir un peu... Comment t'expliquer ? Les pastilles c'est assez, c'est comme si on avait un nouveau mail quand je rafraîchis tout le temps. On attend toujours la pastille.

IG : Comme si le fait même d'appuyer dessus, ça allait faire en sorte qu'on allait recevoir le mail qu'on attendait en rafraîchissant ?

AC : Après, on n'attend pas forcément un mail, mais de se dire... vas-y avoir un nouveau truc à lire ou un nouveau truc à faire.

IG : La pastille, c'est les notifs, on est d'accord. Donc c'est la nouveauté ?

AC : Voilà, mais ma main sans réfléchir, sans que je veuille vraiment... l'autre fois... c'était une pastille qui ne voulait pas partir. Je ne sais plus pourquoi et j'ouvre le truc. Je vois que la pastille, elle ne part pas, je ferme. Et puis j'y retourne. Ça, c'était assez. Et jusqu'au moment où je me suis dit... machinalement, je vais forcément appuyer là où il y a les pastilles ça, machinalement.

IG : C'est de l'ordre du réflexe ?

AC : Ouais. Et, je l'ai observé, le faire. Je l'ai observé, sans en avoir conscience,

IG : Est-ce que ça, ça va avec ? Quand tu as dit l'addiction, c'est l'addiction, elle est physique et l'addiction aux contenus, addiction à la nouveauté ? Oui, c'est quoi ? Est-ce que ce n'est pas une addiction comme tu vois... Une cigarette, c'est un peu différent. Qu'est-ce que tu mets dans ce... ?

AC : C'est un manque. Ouais, c'est-à-dire que si... là l'autre fois j'ai dû patienter, je n'avais plus de batterie. Et ma main, mon téléphone était éteint, mais je n'arrêtais pas de d'appuyer dessus et en me souvenant de ça et j'étais à deux doigts et j'attendais des résultats. Il fallait absolument que je reste en place et en fasse, c'était plus fort que moi. Je me suis dit... j'ai demandé un chargeur comme comme, comme une droguée [Rires]. Je n'étais pas bien à l'idée que je puisse plus être. C'était même plus le fait d'être joignable parce que je m'en foutais de ne pas être joignable, c'était le fait de plus d'avoir mon téléphone éteint. Ne pas avoir le choix de passer le temps, quoi.

IG : C'est plus de la frustration ?

AC : Ouais.

IG : Et quand tu disais j'y passe beaucoup de temps, je suis hypnotisée, je suis absorbée, ça va dans ce registre là de l'addiction ?

AC : Ouais. Après toutes proportions gardées, je pense que je suis comme je suis quand même. Je fais partie de ceux qui... qui utilise le moins le téléphone quand même.

IG : Qu'est-ce qui te fait dire ça ?

AC : Quand je vois, par exemple, quand, quand je regarde autour de moi.

IG : Donc dans les lieux publics ?

AC : Dans les lieux publics. Et puis je vois par rapport à Max. Et si je compare mon temps d'écran avec peut-être 100 personnes, je vais être dans le panier du bas. Parce que j'ai conscience de ça, j'ai conscience de ça. Et puis j'ai conscience de la perte de temps et puis j'essaie de varier.

IG : Est-ce que tu pourrais essayer de me dire comme tu m'as dit tout à l'heure le matin, je prends mon petit-déj et je regarde Instagram. C'est quoi ta journée type avec le téléphone ?

AC : Déjà, mon téléphone, il est en mode dodo la nuit. C'est le mode ne pas déranger.

IG : Et ça fonctionne ?

AC : Ouais, parce que comme une conne que j'accepte toutes les notifications. Donc j'ai toujours une petite notice la nuit. Du coup, ce mode là te permet de ne rien entendre, mais d'avoir quand même les notifications qui restent sur ton téléphone. Donc, le matin, le premier truc que je regarde, c'est les notifications de la nuit. Je vais direct sur mes mails, je rafraîchis. Je reste un petit moment, je regarde toutes mes pastilles de la nuit, donc là, j'en ai pour 5 minutes environ. Puis je me fais un café pendant que je reprends mon téléphone. Là, je commence à regarder les news. Là, je regarde un peu les motifs machin. Et puis, je vais de news comme je suis... Je ne suis pas quelqu'un qui se concentre beaucoup. J'ai du mal à rester concentrée ou à rester sur un seul truc. Je mixe différents news. Et puis je fais peut-être un peu de Facebook sans faire exprès aussi. Mais ça, je l'ai sûrement fait au réveil avec les pastilles, mais...

IG : Comment on peut faire du Facebook sans faire exprès ?

AC : C'est ça un truc de fou, c'est-à-dire que mon doigt va directement sans viser la pastille, il sait très bien qu'en haut à gauche... J'ai Facebook. Je sais. C'est comme ça et je rafraîchis, je regarde les notifs et parfois, je regarde même pas... le tu vois je regarde ce genre de vidéo, tu vois, et ça, je peux regarder ça des heures. Des fruits tropicaux très rares. Mais je l'ai déjà vu, cette vidéo, je te vois et je ne sais pas combien de temps je peux y rester longtemps. Tu vois, c'est un truc de fou et... [...].

IG : Donc, ça va avec l'idée de machinal ?

AC : Mon doigt ouvre Facebook sans que je lui demande

IG : et ça n'arrive jamais sur l'ordinateur ?

AC : Pas du tout, d'ailleurs. Je ne sais pas il faut que je le télécharge ?

IG : Tu peux aller sur le navigateur Instagram aussi. Tu peux y aller sur LinkedIn aussi. LinkedIn, tu ne fais pas non plus LinkedIn, sauf pour les offres d'emploi ?

AC : Sauf quand je dois rédiger quelque chose, mais sinon, pour consulter tout sur le téléphone.

IG : Donc là, c'est tu m'as dit c'est le matin, quand tu te réveilles ?

AC : Tak Tak, tel ou tel café en café, deux cafés, trois cafés. Je reste quand même une bonne demi-heure, voire une heure à... à *zapper*. Un peu, sur tout. Après douche... je garde, je mets mon téléphone à côté de la douche pour le voir et je réponds si je suis sous la douche.

IG : Et ça, tu réponds sous la douche ?

AC : Ça dépend... je l'ai, je réponds comme ça. ... et puis... et puis après, la journée passe. Mais après, je me pose des questions. Alors je vais beaucoup sur Google aussi. Par exemple, je me dis tien, je te dis une bêtise... j'ai mal au dos, alors je vais regarder les kinés pour prendre rendez-vous... Je vais faire des recherches toutes bêtes. Je vais lire un article, il va y avoir un truc qui m'intéresse, du coup, je vais aller sur Wikipédia pour approfondir le truc. Et puis, toute la journée, je ne saurais pas te dire exactement. Tout sur mobile... Toute la journée tu vois dès que je finis un truc, tu vois je finis la vaisselle, je te dis une bêtise. Hop, je regarde si je n'ai pas de nouvelles pastilles. Mon premier truc, c'est des mails. Je rafraîchis, et puis je regarde Facebook. Là je viens de voir que j'ai 2 popup sur LinkedIn, tak... je regarde ce que c'est. Mais je

vais rester 3 minutes. [Silence], Mais voilà, et après, de temps en temps, je me dis tien, j'aimerais bien m'acheter une robe, alors je vais sur un site. J'ai deux ou trois sites de shopping, mais je n'achète jamais, j'y vais, mais je n'achète, jamais en ligne. Très rarement. Mais k'aime bien regarder. Je regarde et je regarde dans le but d'acheter, mais je ne fais jamais le pas. Parce que je n'ai jamais ma carte à côté. Ou à la fin, je me démotive quand il y a le paiement.

IG : D'accord. Pourquoi ?

AC : Euh... Moi, je préfère aller en boutique déjà et en fait j'ai tellement été souvent déçue quand j'ai commandé sur Internet. J'ai déjà commandé. Je me dis s'il faut le retourner... Le truc aussi, c'est qu'il faut attendre avant de le recevoir. L'attente de le recevoir avec les livraisons, machin. Une fois que tu le reçois, ça te va une fois sur deux. Et quand ça ne va pas, il faut aller le retourner machin... Ça ça démotive grave.

IG : OK et shopping, c'est sur des sites, ce n'est pas des applis comme ASOS ?

AC : Si, j'ai Zara, Asos et Farftech. J'ai la FNAC : aussi. Et parfois, il y a à deux marques... je regardais des robes justement ce matin, je suis allée sur deux sites, mais je suis allée sur Google.

IG : via le navigateur Web ? Et sur Instagram, tu faisais aussi du shopping ?

AC : Oui et même sur Facebook. En fait, je ne fais pas du shopping, mais j'ai des pubs de marques. Je clique dessus, je... j'atterris sur le site, plus ou moins, et moi qui ne fais pas les boutiques, c'est vrai que ça me met au courant de toutes les nouveautés. Par exemple, si je vois des trucs sur Facebook, là, j'ai vu qu'il y a une nouvelle paire de chaussures, une pub que j'ai vue, je vais aller en magasin.

IG : Donc, en fait à la fois sur les réseaux et à la fois en ligne, ce n'est pas du shopping, de l'achat, mais c'est de la veille ou de la demande d'infos, des précisions sur un produit ?

AC : C'est ça, c'est de voir les nouvelles tendances et de se dire ah tiens..., j'aimerais bien... comme je n'aime pas courir les boutiques, ça me cible, ça cible, un peu les boutiques que j'ai envie de faire pour après.

IG : Et ça, c'est du temps... J'avais un peu l'impression qu'au début, il y avait une forme de quoi tu faisais... vraiment la différence entre ce qui fait perdre du temps et ce qui, vraiment, t'intéresse comme LinkedIn. Tu me dis quand même beaucoup plus dans mes centres d'intérêt ou tout ce dont j'ai besoin. Ça, par contre, ce n'est pas une perte de temps, c'est non ?

AC : Ça, c'est bien, ça, c'est du temps utile. Parce que, contrairement au reste, je ne sais pas pourquoi, si c'est des fringues qui ne me plaisent pas, je ne vais pas creuser. J'ai vu... peut-être que la plupart des trucs que je me suis achetés, je les ai trouvés sans les acheter forcément, mais je me suis inspirée de ce que j'ai vu en ligne d'abord. [...] Ça, je trouve que c'est bien.

IG : Tu ne m'as pas fini ta journée type ??? Tu m'as dit dans la journée c'est ?

AC : Des petites touchent à droite, à gauche, un peu la météo. Pour savoir comment je m'habille, bien sûr des coups de téléphone. Les Whatsapp de tous ces trucs. Après, comme j'ai beaucoup de notifs à un moment donné, j'ai fait un petit tri parce que c'était sans arrêt ce qu'on fait. À chaque fois que je m'abonnais quelque part, je ne réfléchissais pas, je disais « oui j'accepte ». Et là, j'ai enlevé pas mal de motifs et... j'ai quand même gardé les news et 2-3 trucs et je l'ouvre beaucoup quand j'ai des motifs. Et là, je me mets à naviguer un peu, mais pendant 3 minutes, un peu sur tous les sites que je connais. Et après, j'éteins et je pose. Et le soir, quand c'est plus tranquille, je me refais un petit coup de news un peu plus long avant de dîner. On dîne... tout ça, j'essaie de poser un peu de téléphones et je le reprends devant la télé si le programme est naze. Et là je regarde des trucs un peu... Je n'ai pas envie de me prendre trop la tête des vidéos à la con. Voilà... Je n'ai pas trop envie de réfléchir ou de lire.

IG : Tu peux faire ça en même temps qu'autre chose ?

AC : Oui, devant un film qui m'intéresse moyen, puisque pareil, je suis absorbée. Mais si un film ne m'intéresse pas trop. Mais là, ce ne sera que des vidéos. Je, je n'arrive pas à lire des choses sérieuses le soir.

IG : Et est-ce que quand, quand tu te couches, est-ce que tu ressors le téléphone ou est-ce que là, par contre, tu mets en... ?

AC : Ouais, en fait, j'essaye. Ça dépend quand je dors bien, je le mets, il part automatiquement en mode silencieux à 22 h 43. C'est l'heure exacte à laquelle il faut que je dorme pour pouvoir me réveiller. Après moi, je me lève super tôt, à 6 h 30-7 h. Et j'ai un mode que j'ai mis il y a longtemps. Je ne saurai même pas l'enlever, il se met automatiquement en mode silencieux à cette heure là. Et je sais que c'est l'heure et mon application santé me dit c'est l'heure de dormir. Et là, j'essaie de plus le toucher, à part si insomnie ou soirée. Et là il est posé. J'avais fait ça il y a longtemps. J'avais des insomnies et donc j'essaie d'avoir un rythme de sommeil, mais ça, je l'ai instauré il y a plusieurs années.

IG : Et du coup, je suppose que c'est parce que tu as l'impression que le téléphone te casse ce rythme-là de sommeil ?

AC : Oui

IG : Donc, en fait, c'est principalement le matin et le soir que tu vas passer un petit peu de temps à regarder les différents contenus dans la journée, mais sur un projet très précis de recherche ?

AC : Au réveil, des vidéos un peu bêtes. Quand je dis bêtes, c'est des vidéos de style, tous les fruits de la passion. Après, une fois que j'ai pris mes cafés, je lis des choses intéressantes genre news et le soir, pareil, à l'inverse, avant de diner, news et avant de dormir vidéo.

IG : Je comprends un peu mieux. Je voudrais qu'on parle de Whatsapp et de l'application santé. Oui, Whatsapp, c'est un réseau social. C'est quoi ?

AC : Pour moi ? C'est juste des messages, des messages. C'est devenu de plus en plus présent parce que, par exemple, maintenant là, j'ai voulu réserver un resto, je sais plus lequel. Ouais, et en fait, maintenant, je peux faire un Whatsapp pour réserver un resto. Je sais plus pourquoi c'était... je sais plus, mais de plus en plus, là, par exemple, j'avais acheté un sac. Le vendeur m'avait donné sa carte de visite. Il avait gardé mon numéro dans le fichier client. Il m'écrit des Whatsapp en m'envoyant des photos des nouvelles des nouvelles collections...

IG : D'accord.

AC : Ben là, par exemple, l'agent immobilier qui nous a présentés... on communique par Whatsapp. Maintenant c'est devenu plus que les messages, les messages entre copines, avec les groupes, les partages de photos, les groupes... il y a ça. Il y a aussi pas mal de groupes... À un moment donné, il y avait, je me souviens que c'était un peu la blague... c'était tout le monde qui créait un groupe pour tout et rien. Et maintenant, ça s'est un peu calmé par rapport à ça. Par exemple, on allait pour diner, ils créaient un groupe « diner ce soir ». Ouais. Et au lieu de faire un texto en sachant qu'on était 3 ou 4... groupes pour diner... et là, il y en a beaucoup moins... [...] Eh non Whatsapp, c'est comme les messages de cette différence, c'est de pouvoir créer des groupes.

[...]

IG : Tu m'as parlé de *zapper*, de *cliquer*. *Zapper*, *cliquer*, c'est quoi ? C'est quoi la différence entre *zapper*, *cliquer*, par exemple, *zapper* ?

AC : Alors, *zapper*, c'est passer d'une vidéo ou d'un article ou d'une story de quelqu'un... à une autre. Très, très vite à lire, à ne pas approfondir. Et oui, passer d'un truc à l'autre...

IG : C'est plutôt du champ de la télé quand on dit ?

AC : Ouais, on *zappe*, on *zappe*. Mais là, oui, comment dire, tiens, par exemple... Et puis également, je vais *zapper* d'application, là, je vais regarder ça, ça va être une blague... Hop, je vais *zapper*, je vais regarder du Ralph Lauren.

IG : Là, tu fais quoi quand tu fais ça ?

AC : Tu vois, je suis là. C'est un mec que j'en ai drôle. Il poste toujours des trucs un peu drôles. [...] Et puis après Ah, Ralph Lauren, ah sympa...

IG : tu fais quand tu sais, là où tu passes ?

AC : Là. Ouais, je lis quand même. Là, je regarde, Ralph Lauren, je n'ai pas envie, je *zappe*, je vais à l'autre. C'est assez récent, un ami. OK, si je suis d'humeur à savoir ce que je vais plus en profondeur, là, je m'en fous. Ou si je regardais ces célébrités qui assument parfaitement leurs particularités physiques. Des fois, je vais regarder, je vais je rentrer. Et puis je vais dire Ah OK, c'est ça ? OK, je *zappe*, je retourne en arrière.

IG : Je ne comprends pas ce que ce geste

AC :] De *zapper* ? Est pour moi, *zapper*, c'est d'aller d'un poste à un autre.

IG : D'accord, donc, là ça faire défiler ?

AC : Oui faire défiler, faire défiler

IG : Et *cliquer* ?

AC : Si, par exemple, je *clique*, je sélectionne, je rentre dedans, par exemple. Là, c'est sympa. Je pense que je *clique*, je *clique* et je rentre. Ouais, oui, *cliqué*. Si c'est ce que je pense, c'est ça. C'est OK, ça me plait. Je veux regarder, je *clique*.

IG : Donc le même *clique* que sur un ordi, puisque c'est un terme très machine ?

AC : Avec, je dois. Autre machine avec une souris, mais là, c'est avec le doigt. Quand je *clique*, c'est avec le doigt.

IG : Il y a quoi d'autre comme geste qu'on peut faire sur les applis ?

AC : Beaucoup ça. Ça fait beaucoup.

IG : Il faut mettre des mots, ce n'est pas filmé.

AC : C'est après ça aussi... Je peux dire que c'est rafraîchir. Et *zapper* aussi. Je le mets d'en faire défiler, mais aussi *zapper*, c'est fermer, fermer l'appli et passer à une autre.

Mais physiquement, fermer l'appli et passer à une autre. { ...] Et physiquement, avec le doigt, tu dis oui, c'est ? C'est... faire... faire un geste de bas en haut avec le doigt pour faire sauter, sauter l'application. Tu vois ce que je veux dire ? La, j'ai mes mails, je mets le doigt du haut vers le bas pour rafraîchir mon rêve. Il n'y a rien. Hop, je regarde là. Je rafraîchis de haut en bas, mais il n'y a rien. Je *zappe* de bas en haut. Et c'est sur ce geste. Finalement, je le fais une tonne de fois

IG : On peut faire quoi d'autre comme geste sur le ?

AC : On peut faire sauter les notifications après pour par exemple pour allumer. Je, je fais comme ça, je fais ça et ça.... Je fais ça et ça...

IG : ça reconnaît direct.

AC : Ouais, donc, j'appuie sur le téléphone et on est souvent en train de faire ça, surtout si on tient le téléphone comme ça en train de faire ça. Ouais, c'est le pouce, en fait.

IG : Autrement dit, le doigt. Ouais, pour ses doigts, d'accord.. Je vois que c'est l'heure et que tu dois partir. Nous allons donc en rester là.

Fin de l'entretien.

Les « petits gestes » dans leur anthropologie communicationnelle. Étudier la « digipulation » des applications mobiles

Résumé

Cette thèse explore les gestualités avec lesquelles, quotidiennement, on « triture » l'écran tactile pour utiliser ses applications : on « tap » ; on « swipe », ou encore on « scroll ». Il s'agit de comprendre comment ces modalités d'interaction ordinaires sont traversées de normes, d'enjeux, investies par des acteurs qui les mettent en place, et d'autres qui les actualisent. Pour les analyser, elle propose un concept, celui de « petit geste », et une notion, la « digipulation ». Dans une perspective épistémologique, la première partie construit une approche communicationnelle, compréhensive et interdisciplinaire de ces gestes, et assume une posture critique sur la conception des interfaces. La seconde partie montre que la digipulation est une écriture, dont les « petits gestes » sont des outils. Elle analyse les procédés permettant la digitalisation du doigt sur l'écran, puis elle revient sur le fonctionnement scripturaire du numérique et sur les mythologies guidant les appropriations des interfaces par les utilisateurs. La troisième partie s'intéresse aux « petits gestes » au regard du fonctionnement des dispositifs numériques en général. Non seulement ils rendent compte de la centralité du corps dans la conception, mais en plus, ils servent le déploiement du « capitalisme affectif » sur mobile. Leur base technique offre en outre d'approcher les écrans et leur naturalisation dans leur ensemble. Enfin, la quatrième partie montre que ces gestualités servent les prétentions des industries sur le corps. Leur design impose certains modes d'être, tandis que leur fonctionnement configure l'énonciation, un certain ethos, ainsi que des dynamiques de conformation anthropologiques.

Mots-clés : dispositifs ; écrans tactiles ; applications mobiles ; gestes ; corps ; écrits d'écran ; capitalisme affectif ; design ; ethos.

"Small gestures" in their communicative anthropology. Studying the "digipulation" of mobile applications

Summary

This theses explores the gestures we perform daily when we « triturate » the touch screens to use mobile apps : tapping, swipping or scrolling. We want to understand how theses ordinary interactions modalities are crossed by norms and stakes, the nature of their link with their designers and with those who actualise them. To analyse these interactions, we offer a concept, “small gestures”, and a notion “digipulation”. In our first part, using epistemology, we build a communicational, comprehensive and interdisciplinary approach to analyse these gestures and take a critical stance on interface design. In the second part, we demonstrate that digipulation is a writting, and “small gestures” are its tools. We analyse the processes allowing the digitization of the finger on the screen, before coming back on the scriptural working of digital technology and mythologies that guide users through the interfaces. In the third part, we will show how important and essential “small gestures” are for digital devices. We owe them notably the central role given to the body by the design and the development of affective capitalism through mobile devices. Technical properties of small gestures allow us to study screens and their naturalisation. To finish, in the fourth part, we prove that these “small gestures” are used by industries to serve their claims on the human body. Their design imposes certain modes of being and their functioning configures enunciation, an ethos, as well as dynamics of anthropological conformation.

Keywords : devices; touch screens; mobile applications; gestures; bodies; screen writing; affective capitalism; design.

UNIVERSITÉ SORBONNE UNIVERSITÉ

ÉCOLE DOCTORALE :

ED 5 – Concepts et langages

Maison de la Recherche, 28 rue Serpente, 75006 Paris, FRANCE

DISCIPLINE : Sciences de l'information et de la communication