

Éleni MITROPOULOU, Nicole PIGNIER, coords, « De l'interactivité aux interaction(s) médiatrice(s) », *Interfaces numériques*, 1

Paris, Lavoisier/Designers interactifs, 2012, 232 p.

Émilie Landais



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7040>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.7040

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2012

Pagination : 372-374

ISBN : 978-2-8143-0130-6

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Émilie Landais, « Éleni MITROPOULOU, Nicole PIGNIER, coords, « De l'interactivité aux interaction(s) médiatrice(s) », *Interfaces numériques*, 1 », *Questions de communication* [En ligne], 22 | 2012, mis en ligne le 08 janvier 2013, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7040>

Le plan vidéosurveillance qui visait à établir un maillage continu de l'espace urbain reposait essentiellement sur le financement des collectivités rappelle Éric Heilmann, tandis que la LOPPSI 2 (Loi d'orientation et de programmation pour la performance de la sécurité intérieure du 14 mars 2011) avait assoupli les conditions auxquelles les personnes privées peuvent exploiter les caméras et visionner les images. Or, après la censure de ces dispositions par le Conseil constitutionnel, « la montagne législative a accouché d'une souris » : le remplacement du terme vidéosurveillance par « vidéoprotection » dans les textes officiels (p. 56). Comment justifier cette inflexion sémantique qui renvoyait peu ou prou à la novlangue orwellienne ? Philippe Melchior prétend que les maires ont préféré le terme « vidéoprotection » jusqu'à suggérer au gouvernement de l'utiliser au motif qu'il traduisait mieux le but recherché (p. 70-71, 117). Pour Éric Heilmann, rien n'est moins sûr car nombreux sont les maires qui ont refusé de financer ce dispositif. Pour le ministère de l'Intérieur, il s'agissait d'imposer dans l'ordre du langage la justification de la vidéosurveillance et de marteler l'idée d'une efficacité intrinsèque qui n'avait jamais été démontrée. Dans cette même perspective, il aurait pu être rappelé que, pour recouvrer une pleine compétence sur la vidéosurveillance, la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) avait adressé au ministère de l'Intérieur une note accompagnée d'un sondage d'opinion qui accréditait non seulement l'adhésion et la confiance de la population dans ce procédé de surveillance, mais également l'idée selon laquelle la Commission serait la plus apte à en assurer le contrôle. Le ministère de l'Intérieur avait recouru à cette même *démocratie sondagière* à la faveur de l'installation de son comité d'éthique parisien (la « Commission nationale de la vidéosurveillance »).

Il est encore difficile de suivre Philippe Melchior quand il affirme que les maires vont au-delà des obligations légales dans la prise de précautions, ce qui expliquerait le très peu de déviations. Car le faible nombre de recours peut trouver une explication dans la complexité des règles applicables et dans leur incompréhension par les citoyens. D'ailleurs, le rapport de Philippe Melchior rejoignait la CNIL sur ce point.

Reste à expliquer l'absence de réaction des élites politiques sur le plan gouvernemental alors qu'il encourage l'interconnexion des systèmes publics de vidéosurveillance 30 ans après le projet Safari qui avait conduit à l'adoption de la loi Informatique et libertés. Éric Heilmann tente d'expliquer ce phénomène par une rupture radicale avec les pratiques classiques de

fichage. La présence de la vidéosurveillance n'affecte pas l'identité personnelle et sociale des individus filmés. Si l'image vidéo capture le présent, elle réalise un instantané qui repousse « toutes considérations sur son identité à des constatations ultérieures » (p. 60).

Cette confrontation sur quelques dizaines de pages ne permet pas de surmonter certaines incompréhensions ni d'écarter l'usage d'éléments de langage. Elle aurait certainement gagné en pertinence par la présence d'un juriste qui aurait expliqué, par exemple, pourquoi le contrôle de la CNIL s'apparente à un trompe-l'œil. En dépit de ces limites, l'ouvrage contient des informations aussi précises que précieuses pour quiconque s'intéresse à cette technique.

David Forest

CERDI, université Paris 1 Panthéon-Sorbonne,
université Paris-Sud
df@davidforest.fr

Éleni MITROPOULOU, Nicole PIGNIER, coords, « De l'interactivité aux interaction(s) médiatrice(s) », *Interfaces numériques, 1*.

Paris, Lavoisier/Designers interactifs, 2012, 232 p.

Ce premier volume de la revue scientifique internationale *Interfaces numériques* introduit une nouvelle façon d'analyser, de concevoir et de comprendre le design numérique. Si les recherches anglophones ont trouvé davantage d'espaces de publication, cette revue francophone est la première à être entièrement dédiée à ce sujet. Elle a pour particularité d'être initiée par un éditeur scientifique, Lavoisier, et par une organisation de professionnels, l'association Designers interactifs. En convoquant des réflexions croisées entre chercheurs universitaires en sciences humaines, en écoles de design ou encore professionnels, elle souhaite adopter une approche pluridisciplinaire, transdisciplinaire, voire interdisciplinaire, afin d'interroger les termes et usages du design numérique, les remettre en question, voire de faire émerger de nouveaux questionnements liés aux perpétuelles et fulgurantes innovations des technologies de l'information et de la communication (tic). Selon les coordinateurs, il ne s'agit pas de faire l'apologie des innovations, mais plutôt d'« impulser un regard critique sur le design numérique » (p. 9) en l'abordant d'un point de vue multidisciplinaire, notamment sous l'angle des sciences sociales : l'anthropologie, la sociologie, l'information-communication, l'histoire de l'art, la philosophie, la sémiotique, etc. Le premier dossier de la revue est consacré au couple interaction/interactivité, qui régit tant la conception que l'utilisation des objets numériques.

En désirant explorer particulièrement l'usage des objets numériques, TIC à écran, les auteurs interrogent tantôt la définition des termes interactivité et interaction, tantôt leurs usages ; ils analysent et expliquent leur points de convergence et de divergence à travers divers exemples et certains s'essaient même à redéfinir ces termes en bousculant les carcans du design d'interface.

Cette livraison s'ouvre sur des entretiens dans lesquels est essentiellement discuté le terme « interaction », lorsqu'il est utilisé dans le cadre d'interfaces numériques. En effet, l'interaction a souvent été réservée aux dialogues d'humain à humain, mais elle tend de plus en plus à être également utilisée dans les dialogues humain-machine. Selon Saran Diakité, « la définition du mot interaction renvoie à une action réciproque, implicite dans le cadre de la communication interpersonnelle, les interfaces tactiles, les objets numériques permettent également de toucher et dans le même temps être touché, d'être renseigné et en même temps d'informer, de connaître et dans le même temps être reconnu » (p. 11).

Dès la première contribution, Étienne Armand-Amato et Étienne Peréry livrent les clés nécessaires pour comprendre que dans le rapport qu'entretient l'homme à la technologie, « l'interactivité est la simulation de l'interaction » (p. 32). À la suite de l'analyse rétrospective et de l'élaboration de la généalogie des premières interactivités entre les humains et les ordinateurs, notamment grâce à l'écran et à l'image interactive, les auteurs s'attachent à prendre part au débat insoluble entre interaction et interactivité. Si, au départ, l'expression d'interaction homme-machine s'est imposée par son simple rapport à la matérialité, l'apparition de l'avatar a permis de mettre en évidence que « l'interactivité peut déboucher sur une véritable interaction avec des tiers, qu'ils soient non-humains ou humains » (p. 32), et engendrant de ce fait, une nouvelle articulation conceptuelle : l'usage de technométhodes et d'ethnométhodes. Posées comme équivalentes, elles seraient capables, selon les auteurs, de rétablir des confusions théoriques restées nombreuses sur le sujet.

Le deuxième article présente une école de pensée tout à fait minoritaire dans le domaine du design numérique, il s'agit de ce que Dominique Sciamma appelle le *living design*. En opposition à la pensée dominante, régie par le concept d'interface et considérée par l'auteur comme un instrument de contrôle, de pilotage, le *living design* s'affranchit des pratiques, des méthodes et des concepts propres aux contenus, aux médias et aux interfaces considérées comme les pierres angulaires de l'interactivité et du numérique. Ainsi cette contribution

présente-t-elle ce que pourrait être le design numérique de demain : un design interactionnel, dans lequel l'homo-numericus prendrait indéniablement le contrôle de la technologie, mais un design relationnel, dans lequel les objets numériques, capables d'initiatives, auront des relations avec les humains et qui, en perdant leurs statuts d'outils, seront bien plus importants que leurs fonctionnalités.

L'auteur du troisième article souhaite revenir sur les rapports qu'entretiennent interaction et interactivité en situation de contact avec des interfaces numériques. Dans un premier temps, en définissant l'interface, l'interactivité, l'interactif et l'interaction en tant que paradigmes et consensus, Thierry Gobert met au jour le sens des termes étudiés dans le contexte des sciences humaines et sociales (S+S) et fait part de la mouvance propre au renouvellement du débat dans l'environnement du web 2.0, appelé communément le web collaboratif, qui a engendré de nombreux changements dans la conception du terme « interaction ». En effet, lorsqu'il s'agissait de qualifier la relation homme-machine, le terme interactivité lui était préféré. Or, l'auteur démontre qu'il devient désormais possible de parler d'interaction « quand l'outil médie, médiate et met en communication des personnes » (p. 67).

Éleni Mitropoulou s'intéresse au couple interactivité/interaction en interrogeant les écrans dits dynamiques, ou écrans-interfaces, comme structure du pluri-sensoriel (tactile/visuel/sonore). Ceux-ci permettent, via leurs supports matériels et formels, de confirmer ou d'infirmer leurs promesses d'interaction et ainsi de discuter d'une certaine rupture entre interactivité interactive et interactivité non interactive, qui se différencient et se traduisent notamment par le fait de s'approprier un objet numérique à défaut de se l'attribuer. Selon l'auteure, « une interface serait donc interactive dans la mesure où ce n'est ni participation, ni collaboration, mais appropriation par l'utilisateur du dispositif technologique lui-même » (p. 87).

L'article suivant est destiné à délimiter le champ du design numérique qui, aujourd'hui encore, semble soulever de nombreux problèmes en termes de délimitation conceptuelle. La philosophie en fait encore l'économie puisque, antérieurement placé sous le nom de l'art, il constitue un nouveau et vaste champ disciplinaire. Stéphane Vial insiste sur le fait que le design numérique n'est pas simplement le design numériquement assisté ou design d'interaction, propre au design industriel. Le design numérique englobe dorénavant bien d'autres domaines, qu'il s'agisse du *web design*, du *game design*, etc. Stéphane Vial le définit finalement comme « une activité créatrice consistant à

concevoir des expériences-à-vivre à l'aide de formes interactives produites dans des matières informatisées et organisées autour d'une interface » (p. 105).

Michel Lavigne, quant à lui, s'intéresse à une autre facette du design numérique. Il étudie les concepts et les pratiques d'interactivité et d'interaction dans le cadre du développement cognitif. À travers l'expérimentation d'un projet de type scolaire dans une classe d'enfants handicapés, qui consistait à la création collaborative d'un logiciel ludique à vocation éducative, il décèle trois types d'interactivité : évaluative, qui vise à contrôler l'interacteur ; consumériste qui a pour objectif de le contenter ; créative, qui « valorise la création et non la soumission » (p. 121). De fait, les enjeux de développement cognitifs s'avèrent beaucoup plus solides dans l'interactivité créative qui, selon l'auteur, fait de l'interacteur « le bâtisseur actif de ses propres structures intellectuelles » (p. 121).

Dans la septième contribution, Nicole Pignier analyse la question du plaisir de l'interaction entre l'utilisateur et les objets des TIC numériques. Dans un premier temps, elle présente l'interaction gestuelle en tant que spécificité de l'interface matérielle, qui contribuerait tout autant au sentiment de plaisir que l'esthétique, la performance et les fonctionnalités de l'objet numérique utilisé. Ensuite, l'auteure revient sur les spécificités de la relation à l'objet numérique en abordant, à son tour, son approche du concept d'interaction. En faisant l'étalage des travaux antérieurs portant sur le plaisir de la relation à l'objet et en concevant, par la suite, sa propre méthodologie, Nicole Pignier discerne différents modes d'interaction : l'interaction par simulation ; l'interaction par apprentissage ; et l'interaction par habitude. L'interaction est alors définie comme un art de faire qui suppose que la relation physique entre l'utilisateur et l'objet numérique se complète, à tel point que l'utilisateur n'opère plus avec la machine, mais coopère avec cette dernière.

Boris Solinski envisage une autre manière de penser l'interaction et l'interactivité puisqu'il les introduit dans le champ du jeu vidéo. En se fondant sur l'acceptation selon laquelle le jeu est un système ludique, l'auteur le situe épistémologiquement à la frontière de l'interaction et de l'interactivité. La première englobe « la relation personnelle et la décision au sens large » (p. 153) quand la seconde privilégie « l'action et la relation à un simulateur » (*ibid.*) Dans le dernier chapitre de cet article, Boris Solinski explique que la technologie n'est pas seulement un support à l'interaction, mais donne sa physionomie à l'interactivité. Enfin, par le biais

de la spécificité du champ de son étude de cas, en analysant et en réactualisant la notion d'interaction, il éclaire les racines de l'interactivité. Il envisage même cette dernière comme la potentielle confrontation de deux composantes constitutives du jeu vidéo et participe de fait à la constitution d'une nouvelle notion : le *vidéoludique*.

Enfin, l'article clôturant le dossier expose l'émergence d'une nouvelle peinture sociale, celle de l'*Ubiquitous Computing*, ou de l'*Internet of Things* décrite par Mark Weiser. Marion Roman-Hauduroy s'intéresse à la mesure des interactions humaines médiées par les systèmes interactifs, notamment dans le cadre des systèmes interactifs en réseaux (Sir) qui sont définis comme des systèmes de mesure en ligne ou *MNLS (Metrologic on-Line Systems)*. L'auteure se demande quels sont les principaux changements opérés dans « les process d'enquêtes pré et post systèmes interactifs » (p. 178) et en quoi ceux-ci bouleversent nos représentations sociales. Finalement, en faisant l'état de l'art des systèmes d'analyse interactifs, elle vise à dépeindre la manière dont les individus, à l'instar des objets, sont devenus des « systèmes de mesure nécessairement interprétatifs, hyperdocumentés et de manière individualisée et hyperanalysés, ceci dans un système de relation » (p. 191).

Pour finir, ce dossier se veut particulièrement instructif et éclairé pour qui désire approfondir ses connaissances en matière de design numérique. L'interaction et l'interactivité, faisant déjà l'objet de nombreux travaux, apparaissent sous un jour nouveau : celui de la compilation des articles qui permet de les redécouvrir à travers diverses approches et méthodes. Le rapprochement de la variété des points de vue des auteurs offre une lecture complète, bien que non exhaustive, et permet au lecteur, initié ou non, de se façonner sa propre opinion sur la question.

Émilie Landais

CREM, université de Lorraine
landais.emilie@gmail.com

Ludovic PAILLER, *Les réseaux sociaux sur Internet et le droit au respect de la vie privée.*

Bruxelles, Larcier, coll. Droit des technologies, 2012, 222 p.

En 1993, un dessin de presse de Peter Steiner dans le *New Yorker* (5 juil.) représentait deux chiens. Le premier, devant un écran d'ordinateur, confiait à l'autre assis à ses côtés : « Sur Internet, personne ne sait que tu es un chien ». Vingt ans plus tard, l'adage pourrait avoir gagné en précision : « Personne ne le sait, mais les amis de ton réseau social