Imad SALEH, Manuel ZACKLAD, Sylvie LELEU-MERVIEL,
Yves JEANNERET, Luc MASSOU, Ioan ROXIN, François
SOULAGES, Nasreddine BOUHAÏ, coords, *Pratiques et
usages numériques. H2PTM'13*

Paris, Hermès/Lavoisier, 2013, 387 pages

Alexandre Eyries

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9183>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.9183

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 août 2014

Pagination : 438-440

ISBN : 978-2-8143-0209-9

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Alexandre Eyries, « Imad SALEH, Manuel ZACKLAD, Sylvie LELEU-MERVIEL, Yves JEANNERET, Luc MASSOU, Ioan ROXIN, François SOULAGES, Nasreddine BOUHAÏ, coords, *Pratiques et usages numériques. H2PTM'13* », *Questions de communication* [En ligne], 25 | 2014, mis en ligne le 01 juillet 2014, consulté le 22 septembre 2020.

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9183> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9183>

des jeux vidéo. Ce choix d'un anti-héros sombre et torturé dénote par rapport aux univers fictionnels traditionnels, qu'ils soient littéraires ou vidéo-ludiques. Par l'intermédiaire de son personnage de criminel, « la critique du rêve américain comme production médiatique standardisée et globalisée se double d'une condamnation de toute forme de légitimation de l'usage de la violence » (p. 111).

Dans la conclusion (pp. 113-118), Olivier Maucou rappelle que si *GTA IV* continue de fasciner et d'attirer de plus en plus de joueurs dans le monde, cela tient en grande partie à la tension très forte qu'il établit entre l'environnement simulé, le scénario et les capacités transformatives, autorisant ainsi des lectures plurielles. La critique du rêve américain est avant tout une critique des croyances véhiculées par les médias dans leur forme et leur fond : « L'art du jeu est d'avoir su mêler ces différents niveaux de lecture : de parler avant tout du médium vidéoludique et de dénoncer son traitement médiatique et les condamnations morales – l'addiction est même un achèvement venant couronner l'avancée des joueurs » (pp. 118). Si le point de vue de l'auteur est fervent, son livre n'en pose pas moins des questionnements intéressants sur l'impact sociétal des jeux vidéo.

Alexandre Eyries

ISM, université Nice Sophia Antipolis, F-06200
alex.eyries@yahoo.fr

Imad SALEH, Manuel ZACKLAD, Sylvie LELEU-MERVEL, Yves JEANNERET, Luc MASSOU, Ioan ROXIN, François SOULAGES, Nasreddine BOUHAI, coords, *Pratiques et usages numériques. H2PTM'13*. Paris, Hermès/Lavoisier, 2013, 387 p.

S'il est inexact et largement exagéré de dire que les technologies de l'information et de la communication ont profondément changé le monde dans lequel nous vivons, il n'en demeure pas moins qu'elles ont eu une influence considérable sur nos *habitus* sociaux, nos modalités relationnelles et interactionnelles ainsi que nos activités intellectuelles, cognitives et interprétatives. Ces agencements sociotechniques numériques – au premier chef, les dispositifs hypertextuels et hypermédiatiques – ont donc pour une grande partie reconfiguré nos écosystèmes privé (familial, amical) et public (professionnel) et entraîné une réorganisation des usages tout autant que des pratiques. L'ouvrage collectif regroupe l'ensemble des communications de la douzième édition de la conférence internationale *Hypermédiatés et pratiques numériques (H2PTM'13)* qui s'est déroulée au Conservatoire national des arts et

métiers (CNAM) à Paris les 16, 17 et 18 octobre 2013. En raison de sa densité, seront présentés les chapitres les plus éclairants et les plus représentatifs de la problématique globale.

Composé de cinq parties, *Pratiques et usages numériques* s'assigne pour fonction de comprendre la multiplication des pratiques communicationnelles de publication et d'échanges en ligne, la recherche *via* le web sémantique et social, et le développement d'applications nomades et composites. Dans la première contribution de la première partie, « Numérique : meurtre de l'information ? » (pp. 3-12), Claude Baltz – professeur en sciences de l'information et de la communication à l'université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis – interroge le concept de numérique sous l'angle originel d'un « meurtre » potentiel de l'information. Selon lui, les derniers scandales sanitaires ont mis en évidence les graves difficultés éprouvées par les citoyens pour avoir accès à une information fiable ou pour être entendus sur des sujets d'importance capitale. L'explosion des technologies numériques converge vers « une sorte de fascination sociétale de fait sur "le numérique" [...] et [...] vers l'exclusion d'une réflexion minimale sur la nature et le rôle de l'information » (p. 4). Il s'agit de faire comprendre au plus grand nombre que l'information est la matière première du numérique, que celle-ci est toujours le fruit d'élaborations complexes et d'âpres conflits socio-économiques et commerciaux. En conséquence, la méconnaissance de ces phénomènes et de ces réalités ne peut être que profondément dommageable pour le citoyen et le consommateur. De façon assez paradoxale, « au moment où une culture informationnelle commence enfin à imprégner publics scolaires et même grand public, le focus qu'elle pose sur "le numérique" en vient de fait à occulter la question même de l'information » (p. 6). Ce vers quoi tend l'auteur de cette contribution est une formation informationnelle critique, une éducation aux médias qui permette de prendre du recul face à une information imprimée ou télévisée, mais aussi face à l'information qui conditionne nos existences et revêt une certaine valeur : « On sait bien et de plus en plus, que savoir, données, *data*, sont maintenant des enjeux stratégiques » (pp. 8-9). La problématique du numérique induit une question d'espaces, intérieurs/extérieurs, à une époque où les frontières semblent partout implorer mais où, en même temps, ce qui se passe aux branchements eux-mêmes peut être de plus en plus problématique. Les formations au « numérique » n'ont que plus d'intérêt si l'on y réserve une place de choix à l'information qui « porte avec elle toute la complexité de notre environnement quotidien » (p. 11).

Dans leur chapitre, « L'infobésité, un phénomène au détriment de la qualité informationnelle » (pp. 13-25), Samy Ben Amor et Lucia Granget – maîtres de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université de Toulon – reviennent sur le phénomène de l'infobésité qui rejait négativement sur la qualité informationnelle du message transmis. Ils soulignent qu'en tant qu'espace de communication sans frontières et de plus en plus facile d'accès, le web est devenu « le lieu incontournable de la recherche d'informations. Ainsi tout chercheur d'information est désormais confronté à un phénomène de surcharge informationnelle. L'information trouvable est en perpétuelle croissance » (p. 14). Les stratégies mises en œuvre par les entreprises et les éditeurs de contenus pour bénéficier d'un référencement optimal ne font qu'amplifier le phénomène d'infobésité qui questionne l'organisation de l'information sur l'internet : « Le volume d'informations à traiter ne cesse de croître. [...] Cette augmentation entraîne la multiplication d'informations de "piètre qualité". [...] La perte de temps dans l'analyse et le traitement des informations, devient une nouvelle source de stress et de surcharge cognitive pour les salariés » (p. 15). Pour lutter contre la prolifération d'informations inutiles, des outils d'évaluation sont apparus sous l'impulsion d'internautes et prennent la forme d'avis, de commentaires et de recommandations. Samy Ben Amor et Lucia Granget forment l'hypothèse selon laquelle, sur le long terme, sous l'influence du public, seuls les contenus de qualité persisteront. Je ne peux que souscrire à leur hypothèse tant les procédures participatives de curation ne cessent de prendre de l'importance sur l'internet.

Dans leur contribution insérée dans la deuxième partie de l'ouvrage, « L'hyperfiction conduit d'aération. Figures de la lecture et de la déambulation » (pp. 161-174), Alexandra Saemmer, Lucile Haute, Aurélie Herbet et Odile Farget – respectivement chercheuses aux laboratoires Paragraphe de l'Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis et à l'Ensadlab de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris – attirent l'attention sur les modalités particulières de lecture et de déambulation offertes par une réalisation hyperfictionnelle. Pour situer le contexte de leur recherche, les contributeurs rappellent que *Conduit d'aération* « est une hyperfiction pour tablette écrite et conçue par un groupe d'artistes-chercheurs avec le soutien du Laboratoire d'excellence Arts-H2H et produite en collaboration avec la société Actialuna, qui l'éditera sous la forme d'une application en automne 2013 » (p. 162). Partant du concept forgé par Wolfgang Iser (*L'acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*, trad. de l'allemand par Évelyne Sznycer,

Bruxelles, P. Mardaga, 1976) de « potentiel d'action », elles l'ont appliqué à l'hyperlien dans le texte narratif lui-même inspiré par un fait divers authentique. *Conduit d'aération* a été conçu comme un ensemble cohérent d'un point de vue logico-temporel qui propose tout de même des chemins de traverse alternatifs. Pour raconter leur histoire, les quatre contributrices ont eu recours aux autres qui « sont à la fois les personnages de l'histoire, mais aussi les participants qui avancent ou font avancer la découverte de l'histoire » (p. 173). Ce recours à la participativité donne à cette expérience de recherche-création toute sa valeur.

Dans le chapitre qui se situe dans la quatrième partie de l'ouvrage, « Analyse de la participation 2.0. Proposition d'un cadre d'analyse de la participation dans une plateforme de veille collaborative » (pp. 257-268), Tatiana Domingues Aguiar et Manuel Zacklad – respectivement doctorante et professeur au CNAM et membres du laboratoire Dispositifs d'information et de communication à l'ère numérique (DICEN) – s'efforcent de construire un cadre méthodologique d'analyse de la participation dans une plateforme de veille collaborative. S'inscrivant dans le prolongement d'une recherche doctorale conduite dans une entreprise industrielle, leur contribution porte sur une plateforme de veille collaborative du nom de Semreh qui est une application intranet ouverte à tous qui « collecte massivement et automatiquement des informations issues de tout type de sources (web, presse, information scientifique et technique, etc.). Elle permet de valoriser collectivement une information thématique, de la partager et de la diffuser via des infolettes » (p. 258). Les auteurs s'intéressent particulièrement à l'engagement des utilisateurs dans une démarche de travail collective et « à la nature des règles qui le cadrent : en familiarité (habitudes, rituels, etc.), en généricité (règlement, procédure, etc.), ou sur la base de principes plus abstraits (discours) » (p. 266). Rappelant le principe de sociologie des usages selon lequel il n'existe pas d'usage *sui generis* des technologies de l'information et de la communication, Manuel Zacklad et Tatiana Domingues Aguiar concluent sur l'importance des rituels communs, des plans et des règles qui organisent le travail collaboratif collectif.

Dans leur passionnante contribution figurant dans la cinquième et dernière partie de l'ouvrage, « Aux frontières de l'homme-interfacé » (pp. 345-358), Samy Ben Amor, Franck Renucci et Hervé Zénouda – tous trois maîtres de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université de Toulon et chercheurs au laboratoire Information, milieux, médias, médiations (3M) – interrogent « la définition de

l'humain dans ses rapports actuels entretenus avec les environnements numériques, la nature et le traitement des *big data* » (p. 346). À partir de l'étude des œuvres d'artistes numériques comme Ryoji Ikeda et Zbigniew Karkowski, ils montrent que la disparition de la frontière entre animé et inanimé est fondamentalement une question de communication et que la croissance massive des données (*big data*) et l'évolution des algorithmes de traitement des informations participent pleinement de la construction d'une société de l'instantanéité : « L'homme se trouve dans une course pour une existence numérique et à la création d'une panoplie d'outils du parfait usager du web » (p. 350) et cohabite avec plusieurs représentations identitaires juxtaposées qui sont tout autant humaines autant que non humaines.

Les frontières s'estompent donc sous l'influence de ces nouveaux artefacts numériques même si des précédents considérables sont à signaler dans un passé relativement proche (celui de la cybernétique). Franck Renucci, Samy Ben Amor et Hervé Zénouda définissent l'homme-interfacé comme « celui qui pose la question d'une altérité radicale à l'épreuve de l'être informationnel. C'est celui qui interroge sa singularité au moment où les frontières de l'homme s'estompent avec celles de la technique, de la nature et des animaux » (p. 355). L'homme-interfacé se situe là, aux frontières de la technique, de la nature et des animaux, qui est pris dans le langage, connaît l'amour et le désir. C'est là toute sa richesse et sa complexité. À n'en pas douter, *Pratiques et usages numériques. H2PTM'13* est un ouvrage de référence qui fera date dans l'analyse de phénomènes émergents.

Alexandre Eyries

ISM, université Nice Sophia Antipolis, F-06200

alex.eyries@yahoo.fr