

Séminaire « culture du numérique et éthique de la médiation »

Pôle Conception, Création, Médiations (CCM) – Laboratoire Elliadd

Coordination : Jean-Claude Domenget et Julien Péquignot

Argumentaire

L'ambition du séminaire est double. D'une part, le but est avant tout de parvenir à une problématisation poussée de la « culture (du) numérique » pour permettre de fonder des axes pérennes de réflexion et de recherche. D'autre part et en articulation étroite, la culture numérique sera abordée dans le souci des enjeux éthiques qu'elle suscite dans les différentes médiations qu'elle concerne au sein du champ social.

1/Problématiser la « culture (du) numérique »

Nous souhaitons partir d'un questionnement sur la nature et l'envergure de l'impact des humanités numériques sur le savoir scientifique. À partir de l'analyse des usages, par les chercheurs, des technologies numériques de l'information et de la communication (TNIC), il est possible d'appréhender ce que les humanités numériques font aux SHS en général, aux SIC en particulier. Cette inscription principielle de fait des SIC dans les SHS fait écho à la posture résolument critique qui est visée pour l'analyse, dans la lignée des travaux de Pascal Robert (2012), Stéphane Vial (cf. par exemple son site de recherche *2DH*), ou Nicole Pignier (2015). Dans leur lignée, il s'agit en effet de « cultiver » – « culturer » – le numérique, en allant à rebrousse-poil d'une certaine tendance de technicisation de la culture. Autrement dit l'enjeu est que les humanités pensent la technique, et non que les humanités soient (im)pensées, instrumentalisées par la technique (Robert, op. cit.). Se concentrer sur les humanités numériques, c'est se pencher sur les préoccupations du monde savant devant sa propre *numérisation*, celle qui aboutit à la *fabrique numériquement appareillée du savoir*, qu'il s'agisse de sa production (la recherche), sa transmission (l'enseignement) ou de sa diffusion (la publication) (Vial, 2015).

Plus largement, l'observation des transformations de la circulation des savoirs et de la communication par le numérique est au cœur des SIC, impliquant non seulement la construction de cadres opératoires théoriques, mais également une pratique empirique du numérique dans les objets analysés et les méthodes, et ce, par les angles croisés des approches

documentaires et informationnelles, socio-économiques, interprétatives et sémiologiques... (Bonaccorsi, Carayol, Domenget, 2015).

L'idée est donc de problématiser une inscription dans les humanités numériques *via* les questions des usages, du design ou encore des littératies :

- En analysant les enjeux communicationnels, sociaux, professionnels, institutionnels liés au « numérique » dans différents objets de recherche, qu'il s'agisse de travaux analysant les relations entre technique et société, à travers les usages des dispositifs d'information et de communication, ceux abordant les médiations liées à la numérisation documentaire, etc.

- En partant des usages et du design, pour questionner les expériences savantes (repenser et remodeler l'expérience d'écrire, de lire, d'éditer, de communiquer, de débattre, de partager, d'enquêter, de fouiller, de restituer, d'enseigner, de transmettre, de vulgariser). Ici intervient la notion de dispositif socio-technique et de ses implications possibles, par exemple en situation de participation politique, d'activité dans l'espace publique (Badouard, 2014).

Cela permettra d'analyser les pratiques communicationnelles qui reposent sur un ensemble de supports matériels et immatériels qui habilite et contraignent à la fois les formes que pourront prendre les interactions. Le numérique pose particulièrement question en tant que support se diffusant au sein de la majorité de nos activités quotidiennes, générant, reproduisant ou faisant évoluer les dispositifs au sein desquels évoluent les individus.

Un aspect plus applicatif pourra être inféré de cette approche, pour mieux saisir les enjeux de conception de nouveaux dispositifs sociotechniques. Est en effet visée l'élaboration de méthodologies d'accompagnement de l'innovation, plaçant au cœur de ce processus les enjeux éthiques.

2/Les enjeux éthiques d'une culture (du) numérique

L'éthique peut être considérée comme un « être culturel » (GRIPIC, 2015), d'après l'idée développée par Yves Jeanneret (2008), selon laquelle les choses ou idées n'ont de sens qu'à travers les interprétations qu'en ont les individus, qui participent d'une culture.

Ainsi, en partant du principe minimum que la médiation oriente la production du sens, « (...) il s'agit de considérer que la façon de s'exprimer, le cadre d'analyse, le genre du discours, la rhétorique, le type de support, le format, le mode de relation peuvent avoir une influence sur l'appropriation des informations que l'on met en partage » (GRIPIC, 2015 : 2). De même, il n'est pas interdit d'envisager que la médiation soit non un paramètre de la production de sens, mais la production-même, l'énoncé ne pouvant se « départir » de l'énonciation que dans une praticité momentanée de l'analyse (Veron, 1973 ; Benveniste, 1974 ; Angenot, 1988).

Plusieurs enjeux éthiques de la médiation sont au centre de notre questionnement :

- Éthique des algorithmes, autrement dit d'une médiation sociotechnique qui articule valeurs prônées (transparence, utilité, efficacité, etc.) et dispositif normé d'accès aux informations.
- Éthique des interactions, autrement dit d'une médiation interindividuelle qui devient dans le cadre du numérique une éthique du « partage » (de l'émotion, de l'intellect, de l'expérience, etc.).
- Éthique des relations entre les organisations et les usagers, autrement dit d'une médiation organisationnelle, ou institutionnelle au sens large (Esquenazi, 2007 : 97 *sqq.*). Dans ce questionnement peut s'inscrire celui sur les droits d'auteur pour saisir l'enjeu éthique lié au numérique et à la production culturelle en rapport.
- Éthique des chercheurs, autrement dit d'une médiation de l'expérience savante, des savoirs (réflexivité méthodologique), du point de vue de l'expérience, du design, des usages.

Références

Angenot Marc (1988), « Pour une théorie du discours social : problématique d'une recherche en cours », *Littérature*, n°70 « Médiations du social, recherches actuelles », pp. 82-98.

Badouard Romain (2014), « La mise en technologie des projets politiques. Une approche « orientée design » de la participation en ligne », *Participations*, n°8, 2014/1.

Benveniste Émile (1974), *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard.

Bonaccorsi Julia, Carayol Valérie, Domenget Jean-Claude (2015), *Humanités Numériques et Sciences de l'Information et de la communication*, appel à contribution pour le n°8 de la Revue Française des Sciences de l'Information et de la communication, accès : <https://rfsic.revues.org/1582>.

Esquenazi Jean-Pierre (2007), *Sociologie des œuvres. De la production à l'interprétation*, Paris, Armand Colin.

GRIPIC (2015), *L'éthique dans les pratiques professionnelles de l'information et de la communication*, journée d'étude GRIPIC (Groupe de Recherches interdisciplinaires en Sciences de l'information et de la communication) – CELSA, École des hautes études en sciences de l'information et de la communication – Université Paris Sorbonne, 18 mars 2015, accès :

http://www.gripic.fr/system/files/file_fields/2015/02/13/journeedetudeethiqueetcommunication-presentation-18mars2015-gripic.pdf,

Jeanneret Yves (2008), *Penser la trivialité, volume 1 : la vie triviale des êtres culturels*, Paris, Hermès-Lavoisier.

Robert Pascal, Pignier Nicole (2015), *Cultiver « le numérique » ?*, appel à contribution pour la Revue Interfaces Numériques, vol. 4, n°3/2015.

Robert Pascal (2012), « Pour une « culture du numérique » », congrès de la Sfsic, Rennes, 30 mai-1 juin 2012.

Veron Eliseo (1973), « Remarques sur l'idéologique comme production de sens », *sociologie et sociétés*, vol. 5, n°2, pp. 45-70.

Vial Stéphane (2015), *Les humanités numériques par le design : les usages plutôt que les outils*, article mis en ligne le 17 septembre 2015, accès : <http://2dh.hypotheses.org/13>.

Vial Stéphane, *Design & Digital Humanities (2DH)*, carnets de recherche en ligne, accès : <https://2dh.hypotheses.org/author/2dh>.