



HAL
open science

Débat public et écritures numériques. Design, interfaces et créativité

Romain Badouard, Julien Longhi

► **To cite this version:**

Romain Badouard, Julien Longhi. Débat public et écritures numériques. Design, interfaces et créativité. Cahiers d'Agora : revue en humanités, 2018. hal-03083655

HAL Id: hal-03083655

<https://hal.science/hal-03083655>

Submitted on 23 Apr 2024

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.

Badouard Romain et Longhi Julien

AGORA EA 7392

Université de Cergy-Pontoise

F-95011

romain.badouard@u-cergy.fr, julien.longhi@u-cergy.fr

Débat public et écritures numériques

Design, interfaces et créativité

Résumé. — Dans cet article, nous montrerons à la fois comment le design des interfaces, les normes des réseaux, mais aussi les possibilités offertes par les dispositifs techniques influencent les pratiques d'écriture et de communication. Nous étudions également comment la gestion de ces contraintes peut révéler des enjeux démocratiques. Ainsi, s'il existe une grande créativité possible, sur les réseaux socio-numériques par exemple, il y a néanmoins des enjeux de formation et d'adaptation à ces pratiques, si les citoyens veulent pouvoir être acteurs dans l'arène sociale et politique.

Mots clés. — écriture numérique, design, interface, contraintes d'écriture

Public Debate and Digital Writing : Design, Interfaces & Creativity

Abstract – In this paper we show how the design of digital tools produces both opportunities and constraints on users writing and communication practices. We focus on the way these constraints and opportunities can be taught at school and how it encompasses political stakes for citizens in order to be empowered in digital environments.

Keywords. — digital writing, design, interface, constraint, creativity

Internet occupe aujourd'hui une place centrale dans le débat public. En ouvrant l'espace médiatique à des populations qui en restaient habituellement à la marge, le réseau a notamment permis une prolifération des prises de parole dans le débat démocratique (Cardon, 2010). Les forums, les blogs puis les réseaux sociaux ont notamment fourni aux internautes des « arènes » où échanger et se mobiliser sur des thématiques d'intérêt commun. Le déplacement du débat public des médias traditionnels vers les espaces d'échange en ligne s'est traduit en sciences sociales par l'émergence de nouvelles approches visant à saisir les mutations contemporaines de l'espace public. Le concept d'espace public est fondateur pour les études de communication désigne historiquement l'espace intellectuel et politique de rencontre entre les citoyens, les pouvoirs publics et les médias, où sont portées à la connaissance des premiers les informations relevant de l'intérêt général, et où sont formulés des choix collectifs concernant les grandes questions de société. La « numérisation » du débat démocratique a ainsi eu pour conséquence de favoriser des approches davantage « incarnées » de l'espace public, où celui-ci n'est plus appréhendé en tant qu'espace cognitif, conceptuel, voire chimérique, mais au contraire comme un espace physique, matériel, dont les caractéristiques techniques influencent les pratiques politiques qui y prennent part (Badouard, Mabi, Monnoyer-Smith, 2016). Dans cet article, nous montrerons à la fois comment le design des interfaces, les normes des réseaux, mais aussi les possibilités offertes par les technologies numériques, influencent les pratiques d'écriture et de communication, en mobilisant notamment un certain nombre d'apports des sciences de l'information et de la communication mais aussi des sciences du langage. Nous verrons ainsi comment la gestion de ces contraintes peut révéler des enjeux démocratiques et de pouvoir. Ainsi, s'il existe une grande créativité possible, sur les réseaux socio-numériques par exemple, il y a néanmoins des enjeux de formation et d'adaptation à ces pratiques, si les citoyens veulent pouvoir être acteurs dans l'arène sociale et politique. Nous utiliserons pour cela différents matériaux textuels (tweets) recueillis lors d'exercices menés en cours, ou lors d'analyses qualitatives réalisées pour

exemplifier des phénomènes communicationnels originaux. Ces tweets ne sont pas ici considérés comme des corpus (même si d'autres travaux concernent justement le recueil plus exhaustif et massif de tweets), mais plutôt comme des exemples de certains phénomènes que nous cherchons à décrire qualitativement.

Écrire sur les réseaux : organisation, formats, pratiques

Les spécialistes de sociologie urbaine comme les chercheurs œuvrant dans le domaine des *science and technology studies* l'ont compris depuis longtemps : les architectures et infrastructures qui nous entourent ne sont que des normes sociales exprimées sous des formats techniques (Winner, 1986 ; Latour, 1996 ; Barry, 2001 ; Denis, Pontille, 2012). Elles ont pour rôle d'encadrer nos comportements collectifs, de canaliser nos actions et d'organiser nos interactions en fonction d'un certain nombre de principes. L'organisation spatiale des assemblées où sont débattus les projets de loi dans les démocraties occidentales est assez révélatrice de ce phénomène. En France par exemple, l'Assemblée Nationale est conçue selon un schéma en hémicycle, pensé pour faire circuler la parole autour d'un point central qui en contrôle les flux, tout en autorisant les individus présents à interagir entre eux. Au Royaume-Uni, la Chambre des Lords est à l'inverse composée de bancs qui se font face, où siègent les différents partis. Cette organisation de l'espace est supposée générer davantage de conflits qu'un hémicycle, dans la mesure où ici, les groupes politiques se confrontent physiquement, et directement, sans médiateur qui centralise la parole. Un autre exemple éloquent, davantage proche de notre expérience quotidienne, est celui de l'organisation des salles de classes dans les écoles. Le modèle « classique », où les tables sont tournées vers une estrade, incarne une vision descendante de l'apprentissage, où l'enseignant délivre une parole savante à un public passif, dont les membres (les élèves) ne sont pas censés échanger entre eux. L'organisation « en U » à l'inverse, est censée favoriser une dynamique de débat entre les élèves qui se font

ainsi face, et traduit un projet pédagogique qui valorise la co-construction des apprentissages. De la même façon, l'organisation des bureaux en « open space » dans les entreprises découle directement d'un projet managérial qui organise la surveillance de tous par tous et institue une forme de discipline diffuse (Pélégri-Généel, 2010). Autrement dit, la configuration matérielle des espaces d'échange produit des contraintes sur les pratiques de communication qui y prennent part et influence leur dynamique.

Dans ce contexte, que changent les formats de prise de parole et les modèles d'échange propres au web quant aux contraintes qui pèsent sur nos pratiques de communication ? La principale différence est qu'en ligne, c'est l'ensemble de nos capacités d'action et d'interaction qui est cadrée par des ressources techniques, ce qui ne fait que rendre plus prégnantes encore les prescriptions opérées par les architectures des espaces de débat. Selon le juriste américain Lawrence Lessig (1999), il existe ainsi quatre types de normes sociales auxquelles nous ajustons nos comportements. Les lois, qui dans un état de droit formalisent les relations entre individus, et qui en cas de non respect font encourir des sanctions. Les mœurs, c'est-à-dire les coutumes, les habitudes, qui en fonction de la culture au sein de laquelle nous évoluons règlent « ce qui se fait » et « ce qui ne se fait pas ». Les marchés, c'est-à-dire l'organisation des échanges marchands à laquelle nous nous conformons pour acquérir des biens et avoir accès à des services. Les architectures, c'est-à-dire les caractéristiques matérielles d'un espace donné. Selon Lessig, dans l'univers « physique », la loi domine : nous aurons plus facilement tendance à enjamber un tourniquet de métro, à troquer un objet, à adopter un comportement non conforme à une certaine morale, plutôt qu'à enfreindre une loi qui nous ferait encourir une sanction. Mais, poursuit le professeur d'Harvard, sur internet, c'est l'architecture qui domine : ce que nous y faisons est moins le fruit de ce que la loi nous autorise à faire ou non, que ce que la technologie nous permet ou nous interdit d'y faire. « *Code is law* », avait-il résumé dans une formule devenue célèbre.

Contraintes et créativité dans les écritures nativement numériques

Les contraintes que les technologies numériques font peser sur nos prises de parole et nos pratiques d'échange sont largement « naturalisées » (c'est-à-dire qu'elles apparaissent à l'utilisateur comme « naturelles », évidentes, et non « construites »), alors même qu'elles relèvent d'un enjeu de pouvoir important. Lorsque nous discutons sur les réseaux sociaux, lorsque nous postons un commentaire sous un article de presse ou que nous intervenons au sein d'un forum, nous avons en effet tendance à nous focaliser sur l'action que ces technologies nous permettent de réaliser (le possible) plutôt que sur le mode opératoire qu'elle nous imposent pour ce faire (la contrainte). Pourtant, en ligne comme hors ligne, les deux entités sont indissociables : du moment où une technologie rend possible une action, elle la contraint en lui imposant un mode d'emploi. Le résultat de nos actions d'écriture et de publication, de prise de parole et d'échange, de participation et de mobilisation, est donc le fruit d'une rencontre en une stratégie d'usage (ce que je souhaite faire en utilisant un outil) et une configuration technologique (la manière dont cet outil me permet de faire ce que je souhaite faire). Sur Twitter par exemple, avec la limite des 140 caractères que nous impose le réseau social, on ne dit jamais vraiment ce que l'on voudrait dire : on synthétise, on simplifie, on raccourcit, bref, techniquement parlant, on dit ce que l'on *peut* dire compte tenu de ce que Twitter nous *laisse* dire.

Néanmoins, comme toujours lorsqu'il y a des contraintes, il existe des tentatives de déjouer, ou de jouer avec, les limites exercées par la contrainte. La sociologie des usages l'a montré de longue date (Jouët, 2000) : les usagers des technologies numériques sont capables d'une grande créativité lorsqu'il s'agit de déborder ou de contourner les modes d'emploi que leur imposent les dispositifs techniques. Cette créativité est particulièrement mobilisée dans les pratiques d'écriture en ligne. Par exemple, dans le cadre d'un exercice de Twittérature

(Longhi 2015), un groupe d'étudiants a déjoué la limite des 140 caractères en intégrant la photo d'une lettre manuscrite :

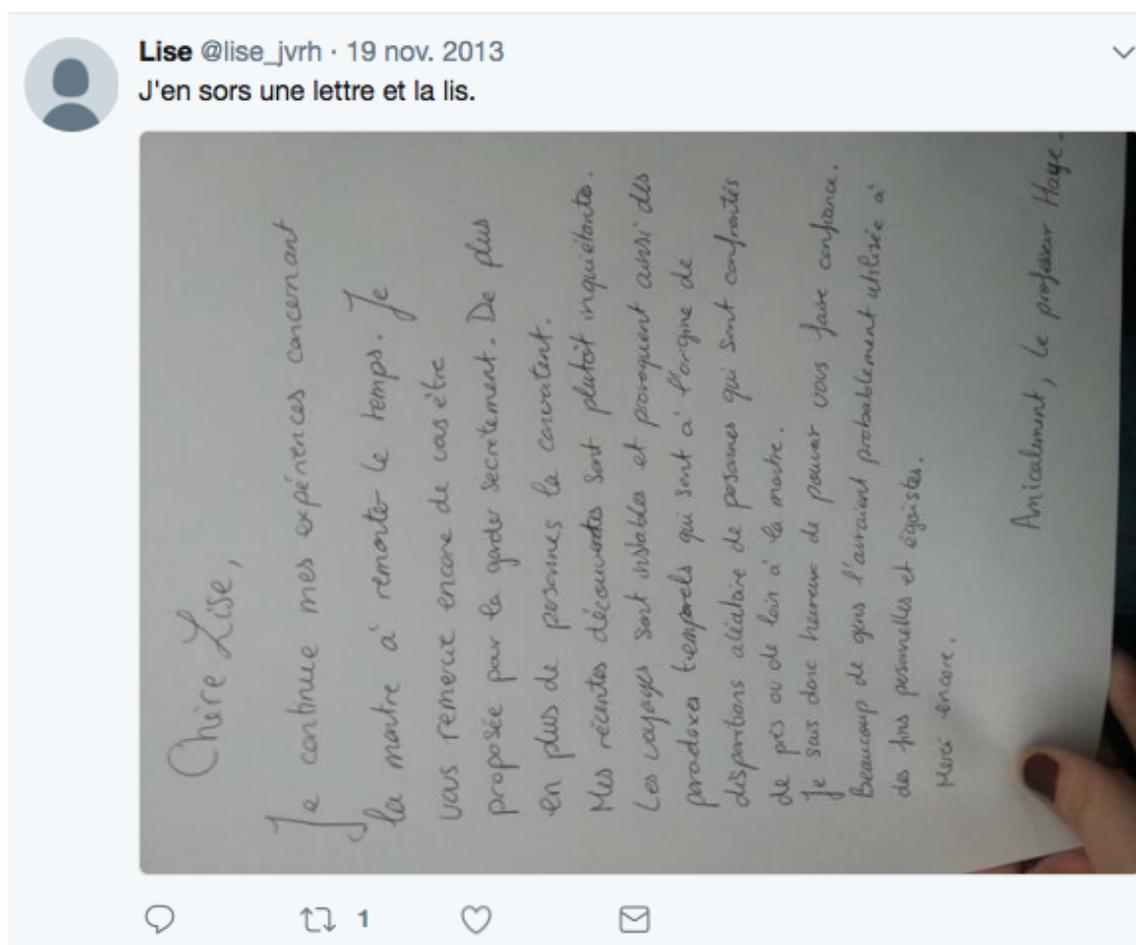


Illustration 01. Capture de tweet : la lettre

Le lecteur a donc accès à un texte qui dépasse largement la taille autorisée par Twitter. Mais plus encore, cette intégration d'un contenu adjoint au contenu textuel d'autres éléments signifiant : dimension épistolaire, scripturalité, etc. Cet exemple, issu d'un exercice de Twittérature (dans la continuité d'un cours de scénario) mené en 2^{ème} année de DUT MMI (Métiers du multimédia et de l'internet), n'est pas un exemple isolé, puisque les différentes histoires écrites par les étudiants avaient utilisé différentes ressources pour « augmenter » la textualité (tous ces procédés sont décrits dans Longhi (2015) : avatars, infographies, images, captures de texte, création de plusieurs comptes qui se répondent, etc.). Un questionnaire

réflexif avait d'ailleurs montré l'aisance des étudiants dans l'intégration des spécificités de l'interface, dès lors que l'écriture se fait directement, et nativement, sur Twitter.

Ce détournement peut facilement se faire à l'aide de captures d'écran, comme par exemple dans ce tweet :

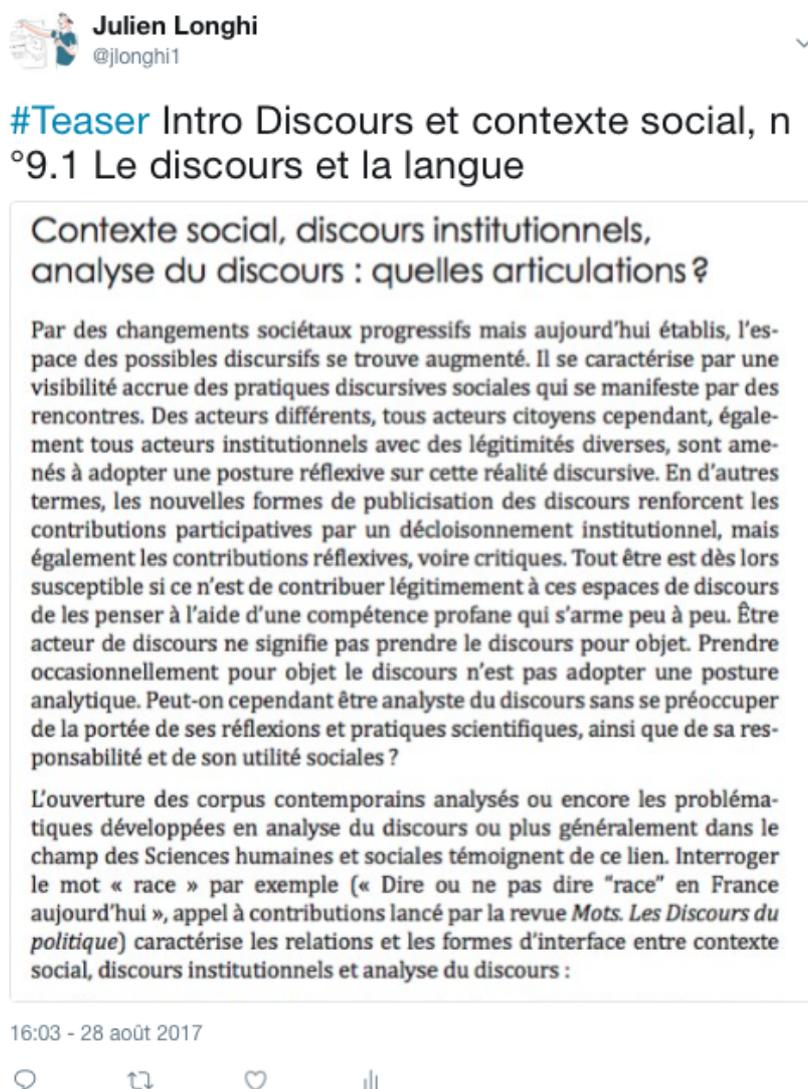


Illustration 02. Capture de tweet : une capture de page

En copiant une partie de texte pour lui donner le statut de « #teaser », on véhicule une quantité de signes importante, qui prend un sens nouveau par son intégration dans l'interface. Certes, ces pratiques peuvent apparaître comme marginales, mais elles montrent bien la

capacité qu'ont les acteurs à déjouer les normes imposées pour affirmer une pratique communicative.

Design et information : de l'interface au jeu de pouvoir

Les usages des technologies numériques relèvent ainsi d'une logique de « double médiation » (Jouët, 2010) : d'un côté, les concepteurs incorporent des modes d'emploi dans les outils qu'ils conçoivent et imposent des contraintes aux usagers, de l'autre ces derniers sont capables de s'approprier ces mêmes outils, et peuvent ainsi contourner voire détourner les modes d'emploi (Certeau, 1980 ; Akrich, 1998). La relation qui se noue entre le concepteur et l'utilisateur s'apparente à un rapport de pouvoir. Le premier essaie d'influencer le comportement du second, qui lui résiste à travers ses pratiques créatives.

La conception des interfaces

Les designers, ou concepteurs, sont ceux qui produisent les modes d'emploi des technologies. Ils décident de la manière dont celles-ci seront utilisées, et donc des opérations qu'un individu devra réaliser pour les faire fonctionner. Ce faisant, ils définissent des comportements-types que l'utilisateur devra adopter s'il veut pouvoir mener à terme l'action que la technologie doit lui permettre de réaliser (Monnoyer-Smith, 2010). Parler de relations de pouvoir dans des environnements numériques ne doit donc pas être compris comme la domination d'un « *big brother* » sur des individus esclaves de machines anonymes. Celle-ci doit à l'inverse être comprise comme une relation de pouvoir entre individus (un concepteur et des usagers) qui s'actualise *par* des technologies (Badouard, Mabi, Sire, 2016).

Prenant acte du pouvoir caché derrière le *design* des outils de production discursive sur internet, un courant de recherche à la croisée des sciences de l'information et de la communication et des *science and technology studies* s'est, depuis le début des années 2000, intéressé à la manière dont les ressources techniques du numérique cadrent et orientent les pratiques délibératives et participatives en ligne. Ces recherches se sont par exemple intéressées à la manière dont la conception des forums favorisait de dynamiques d'échange particulières (Wright, Street, 2007), ou à la manière dont la mobilisation de certaines ressources techniques (les formats vidéos, le « like », les outils d'évaluation, etc.) engendrait des mécanismes d'inclusion ou d'exclusion de certains publics (Monnoyer-Smith, 2006 ; Coleman, 2008). Ces études, « orientées-design », ont ainsi montré comment le travail de conception de sites participatifs était révélateur de certaines visées politiques (Monnoyer-Smith, 2010 ; Badouard, 2014). D'autres approches se sont intéressées aux pratiques d'écriture en elles-mêmes : Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret et Joëlle Le Marec (2003) parlent par exemple d'« architextes » pour désigner la manière dont les logiciels utilisés pour produire des écrits appliquent des formats aux contenus. Dans le sillage de ces travaux, Valérie Jeanne-Perrier a montré comment les *Content Management System* (CMS) que proposent les blogs grands publics, qui permettent de créer des contenus sans connaissances techniques particulières, avaient engendré des dynamiques de standardisation des publications sur le web (Jeanne-Perrier, 2005).

Des travaux plus récents ont creusé cette question de l'exercice du pouvoir dans les environnements numériques en montrant notamment comment les grandes firmes de type Google ou Apple pouvaient à travers les technologies qu'elles mettaient sur le marché produire de nouvelles normes sociales (Badouard, Mabi, Sire, 2016). Parce que ces technologies jouent un rôle essentiel dans le débat public contemporain, la maîtrise de leur *design* par ces entreprises leur permet de jouer un rôle politique non négligeable sur la régulation des contenus. Nous avons ainsi assisté, ces dernières années, à une forme de

délégation des pouvoirs de censure des états vers des entreprises privées, qui ne se restreignent plus aujourd'hui pour filtrer, déréférencer ou supprimer des propos qui sortent de la « norme » à différents égards (Badouard, 2017). A l'échelle mondiale, ce pouvoir octroyé par la maîtrise de la technologie a fait bouger les lignes au sein des espaces de gouvernance du réseau, en érigeant en lieu et place d'une logique de gouvernance internationale *des* infrastructures (gestion des câbles par lesquels transitent les données, des points d'interconnexion ou des serveurs racines par exemple) une logique de gouvernance *par* les infrastructures (utiliser la gestion de ces ressources comme une position stratégique pour réguler les contenus) (Musiani, De Nardis, 2016).

Réfléchir aux nouvelles pratiques de débat public et aux nouveaux formats de participation politique portés par le numérique, c'est donc également raisonner en termes d'*empowerment* citoyen, c'est-à-dire de pouvoir d'agir. Via les technologies numériques, nous pouvons réaliser aujourd'hui une multitude d'activités politiques qui nous étaient encore inaccessibles hier. Nous pouvons prendre la parole facilement pour exprimer nos idées et nos opinions, en touchant potentiellement un public. Nous pouvons rencontrer rapidement des communautés qui partagent nos centres d'intérêt pour échanger avec ses membres. Nous pouvons contribuer à des mobilisations en signant des pétitions, en relayant des informations sur les réseaux sociaux ou en interpellant des personnalités politiques. Mais cette démultiplication des opportunités d'action et de prise de parole nous assure-t-elle de nous faire entendre, de faire peser nos arguments dans le débat, de défendre nos valeurs et nos intérêts ?

L'efficacité sur les réseaux : stratégies, moyens, et pratiques d'écriture

Pour étayer ce lien entre citoyenneté, expression sur les réseaux et efficacité, nous renvoyons à un exemple analysé pour un article de blog¹ à propos de la communication politique. A la

¹ http://www.huffingtonpost.fr/julien-longhi/twitter-parti-socialiste-valls_b_1889481.html, 18 sept 2012

suite de la victoire de la gauche aux élections présidentielles et législatives 2012, les cadres du Parti Socialiste avaient largement tempéré leur production de tweets, tentant d'éviter les faux pas. Un petit échantillon de tweets des principaux ministres avait alors été collecté, afin de saisir la manière dont la communication numérique des ministres sur Twitter intégrait les précautions recommandées par l'Élysée. Nous avons alors constaté que, bien que plusieurs ministres aient de leur côté un profil sur Twitter, certains s'en servaient très peu, puisqu'à la date du 18 septembre 2012, le dernier tweet de Vincent Peillon datait du 15 mai, Marylise Lebranchu du 2 avril, Manuel Valls du 7 mai, etc. Ceci est étonnant, car ils étaient à la tête de portefeuilles importants, avaient une certaine notoriété, et ce manque de communication sur Twitter pourrait être dangereux (toutes proportions gardées bien sûr, mais c'est un moyen de communication puissant et répandu dans le milieu politique, et pour les communicants comme pour les personnalités politiques se positionner sur ce réseau est un enjeu).

Heureusement pour eux, nous avons constaté que le compte du Parti Socialiste prend en charge les ministres, et fait office de narrateur pour mettre en scène leur parole, en utilisant le réseau social comme un outil de discours rapporté. Certes, d'autres partis font de même, mais en général cette centralisation ne remplace pas l'usage individuel de Twitter (à l'UMP par exemple, elle est plutôt complémentaire). Or pour le Parti Socialiste, il s'agit d'une substitution, puisque les tweets de @partisocialiste remplacent les tweets de ces ministres. Par exemple :

Parti socialiste ✓ @partisocialiste

.@vincentpeillon Nous avons créé 1000 postes dans le primaire, 280 dans le secondaire et 2000 postes d'assistants d'éducation #QAG

15:59 - 11 sept. 2012

ou

Parti socialiste ✓ @partisocialiste

.@mlebranchu: «un vrai dialogue social, une vraie concertation, une vraie négociation»[http://www.parti-socialiste.fr/articles/marylise-lebranchu-un-vrai-dialogue-social-une-vraie-concertation-une-vraie-negociation ...](http://www.parti-socialiste.fr/articles/marylise-lebranchu-un-vrai-dialogue-social-une-vraie-concertation-une-vraie-negociation...)

11:54 - 6 sept. 2012

Ce qui est intéressant, du point de vue de l'écriture du tweet, voire de la "grammaire du tweet", c'est l'appropriation d'un élément de la langue de Twitter, le @. Ce signe permet normalement d'établir une mention, en créant un lien hypertextuel vers le compte d'un autre utilisateur. Par usage, c'est aussi devenu le moyen de citer un utilisateur, de lui répondre : le réseau s'est approprié le @ pour désigner bien souvent une identité virtuelle (le profil de quelqu'un, mais pas ce quelqu'un directement). Ce signe a une autre fonction en début de message : il permet de limiter aux followers (suiveurs) d'un compte l'envoi d'un tweet.

Les tweets de @partisocialiste (et des partis, ou des usagers, qui utilisent cette nouvelle méthode) combinent les deux fonctions du @ : ils le positionnent en début de tweet, ce qui focalise le message sur le profil désigné par ce @, mais en posant un point avant le @ (donc ".@"), ils échappent à la limitation d'envoi aux seuls followers, et restent dans le principe de mention. On a donc un nouveau moyen de citer le discours d'un autre, en mettant en scène un personnage à qui on donne la parole, comme dans un récit, dans lequel le narrateur donne la parole aux personnages :

Parti socialiste ✓ @partisocialiste

.@ManuelValls : « nous apportons une solution globale pour #Marseille » [http://www.parti-socialiste.fr/articles/manuel-valls-nous-apportons-une-solution-globale-pour-marseille ...](http://www.parti-socialiste.fr/articles/manuel-valls-nous-apportons-une-solution-globale-pour-marseille...)

12:12 - 7 sept. 2012

Il s'agit d'un discours direct, le type de discours qui (selon la *Grammaire méthodique du français*²) serait la forme qui représenterait le plus fidèlement et le plus littéralement le discours d'autrui. Ce discours est rapporté par un locuteur (@partisocialiste) qui n'est pas le locuteur à la source de ce discours, et il est rapporté tel quel, comme une citation. Le discours est inséré dans un autre discours par l'intermédiaire de marques de ce décalage. Or, s'il s'agit bien d'un discours direct, puisqu'on a les deux-points, les guillemets, le discours de l'autrui « numérique », discours qui serait ensuite repris, n'existe pas. En clair, @ManuelValls n'a jamais été l'auteur d'un tel discours : c'est Manuel Valls qui l'est, et le compte du parti socialiste crée l'identité numérique du ministre pour lui faire tenir un discours direct, ce qui n'est pas exact si on se place du point de vue des contraintes linguistiques des types de discours.

@partisocialiste devient donc celui qui crée la voix des ministres du PS sur Twitter, et permet de maîtriser une contrainte cornélienne : être sur Twitter et respecter l'interdiction de tweeter, qui visiblement est un enjeu de communication politique. Cette stratégie, si elle peut être efficace, change l'esprit de la communication via Twitter, notamment telle qu'elle est rendue possible par sa pratique et son design : elle introduit une mise en scène et une forme de modération, voire de verrouillage, de l'expression.

Si les commentateurs ont à juste titre noté que l'interdiction tacite de tweeter pour les ministres pouvait être préjudiciable, du point de vue de la communication politique, il semble donc bien que le Parti Socialiste ait échafaudé une stratégie pour palier ce problème. Elle permet :

2 Riegel M., Pellat J.-C., Rioul R. ([1994] 2016), *Grammaire méthodique du français*, Paris, Presses Universitaires de France.

1) pour le parti de maîtriser ce qui est tweeté,

2) pour les ministres concernés d'être malgré tout présents dans le réseau, d'être visibles sur le web grâce à cela, et d'avoir une identité numérique alors que paradoxalement ce n'est pas le cas,

3) et de préserver les ministres, car comme les recherches en linguistique l'ont montré, dans une énonciation, c'est le locuteur (celui qui profère l'énoncé) qui est présenté comme le responsable de l'énoncé, c'est-à-dire comme quelqu'un à qui l'on doit imputer la responsabilité. Ceci préserve donc en partie les ministres en question, qui sont les énonciateurs (ceux à qui on doit ce qui est dit), mais pas les locuteurs (puisque c'est @partisocialiste qui diffuse le discours).

Pour cela, le Parti Socialiste impose un certain nombre de tours de force à Twitter : on est loin du tweet spontané et répondant à une inspiration ponctuelle, mais comme "la nature a horreur du vide", @partisocialiste comble un vide communicationnel, reste à ne pas tomber dans une langue de bois qui introduirait une nouvelle forme de vide, celui du discours. Cette résolution d'un problème de communication passe néanmoins par la nécessité d'avoir des moyens et une structure solide (des communicants, des community managers), qui vont prendre en charge le suivi et l'alimentation des comptes. Cela peut en retour créer un déficit démocratique, puisque dans l'arène que devient Twitter, les twittos ne sont pas égaux dans leurs prises de parole.

Les enjeux de formations dans le domaine des écritures numériques

Face à ce constat, il est donc important que des formations dans le domaine du numérique investissent le terrain de l'écriture. C'est le cas du module, déjà évoqué, d'« Écriture pour les médias numériques » dans le DUT MMI (<https://cache.media.enseignementsup->

recherche.gouv.fr/file/30/15/2/MMI_262152.pdf). L'important dans une pratique pédagogique qui forme les communicants de demain est certes l'acquisition de savoirs et de techniques sur les outils et réseaux actuels, mais aussi le développement d'une capacité d'adaptation qui leur permettra de comprendre les enjeux des interfaces, les contraintes des designs, ainsi que les potentiels offerts par les évolutions technologiques. Ainsi, les enseignements du DUT MMI, déjà évoqués à travers un exercice en cours, proposent, sur trois semestres, de pouvoir élaborer un scénario en vue d'une production web ou multimédia, de se projeter dans l'utilisation d'interfaces, de savoir structurer l'information et rédiger pour le web, et de faire preuve d'invention et de créativité dans l'utilisation des outils. Ce que nous voulons souligner ici, c'est que l'élaboration du programme ne s'est pas focalisée sur tel ou tel réseau (il n'y a pas un module sur Facebook, un sur Wordpress), mais sur des pratiques et des stratégies générales, qui seront ensuite déclinables sur les différents supports. Former les citoyens de demain, c'est aussi leur donner les clés pour s'adapter dans un monde numérique en perpétuelle évolution. Une formation qui aborde l'écriture numérique doit donc donner aux étudiants une culture critique du numérique, afin de leur permettre d'appréhender le mieux possible l'écologie des supports sur lesquels ils vont mettre en œuvre leurs processus d'écriture.

Conclusion

La prolifération des applications, des outils et dispositifs numériques en tout genre nous laisse intuitivement penser que l'accélération de l'innovation technologique est synonyme d'augmentation de notre pouvoir d'agir. Mais, au fur et à mesure que l'innovation met à notre disposition de nouveaux registres d'action, elle nous en soustrait d'autres, selon la règle anthropologique qui veut qu'à chaque apparition d'un nouvel outil nous permettant de réaliser une action de manière plus rapide ou plus efficace, nous oublions la façon dont nous la

réalisations auparavant. Apprendre à décrypter les propositions incorporées dans les outils que nous utilisons est donc porteur d'un projet émancipateur : celui de renforcer les capacités d'action des individus dans leurs usages quotidiens des technologies numériques (Badouard, Mabi, Sire, 2016). Pour cela, la formation a un rôle central à jouer. L'acquisition d'une « culture critique » du numérique est essentielle pour mieux « équiper » les citoyens dans leurs pratiques d'échange en ligne . Cette « culture critique », qui s'apparente à ce que les anglo-saxons nomment « *literacy* », doit articuler connaissance des usages des technologies numériques et réflexivité sur ces usages à travers un apprentissage des formats d'écriture (Bonaccorsi, Carayol, Domenget, 2016 ; Houdart-Merot, Petitjean, 2015).

Références

- Badouard R., 2017, *Le désenchantement de l'internet. Désinformation, rumeur et propagande*, Limoges, FYP.
- Badouard R., 2014, « La mise en technologie des projets politiques. Une approche “orientée design” de la participation politique en ligne », *Participations. Revue de sciences sociales sur la démocratie et la citoyenneté*, 8, pp. 31-54.
- Badouard R., Mabi C., Monnoyer-Smith L., 2016, « Le débat et ses arènes. A propos de la matérialité des arènes de discussion », *Questions de communication*, 30, pp. 7-23.
- Badouard R., Mabi C., Sire G., 2016, « Beyond « Points of Control » : logics of digital governmentality », *Internet Policy Review*, vol. 5, n°3.
- Barry A., 2001, *Political Machines. Governing a Technological Society*, Londres, Athlone Press.

Bonaccorsi J., Carayol V., Domenget J.-C., dir., 2016, « Humanités numériques et sciences de l'information et de la communication », *Revue Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, n°8.

Cardon D., 2010, *La Démocratie Internet*, Paris, Éd. Le Seuil.

Coleman S., 2008, « Doing IT for Themselves: Management versus Autonomy in Youth E-Citizenship », in: Bennet L., ed., *Civil Life Online: How Media Can Engage Youth*, pp. 189-206, Cambridge, MIT Press.

De Certeau M., 1980, *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*, Paris, Gallimard.

DeNardis L., Musiani F., 2016, « Governance by Infrastructure », in Musiani et al. (dir), *The Turn To Infrastructure in Internet Governance*, pp. 3-21, New York, Palgrave MacMillan.

Denis J., Pontille D., 2012, « Signalétique du métro et politique de l'attention », *Sciences de la société*, 82, pp. 21-39.

Petitjean AM., Houdart-Merot V., dirs., 2015, *Numérique et écriture littéraire. Mutations des pratiques*, Paris, Hermann.

Jeanne-Perrier V., 2005, « L'écrit sous contrainte : les Systèmes de management de contenu (CMS). », in *Communication et langages*, 146, pp. 71-81.

Jouët J., 2000, « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux. Communication, technologie, société*, 100, pp. 487-421.

Latour B., 1996, *Petites leçons de sociologie des sciences*, Paris, Éd. La Découverte.

Lessig L., 1999, *Code And Other Law of Cyberspace*, New York, Basic Books.

- Longhi J., 2015, « Pratiquer la twittérature à travers la twittécriture : position théorique, mise en pratique et retours d'expérience », *in* : Houdart-Merot, V., et Petitjean, A.-M., dirs., *Numérique et écriture littéraire. Mutations des pratiques*, pp. 61-75, Paris, Hermann.
- Monnoyer-Smith L., 2006, « Être créatif sous la contrainte. Une analyse des formes nouvelles de la délibération publique : le cas Ducaï », *Politix. Revue des sciences sociales du politique*, 75, pp. 75-101.
- Monnoyer-Smith L., 2010, *Communication et délibération. Enjeux technologiques et mutations citoyennes*, Paris, Hermès/Lavoisier.
- Pélegrin-Genel E., 2010, *Des souris dans un labyrinthe, décrypter les ruses et manipulations de nos espaces quotidiens*, Paris, La Découverte.
- Souchier E., Jeanneret Y., Le Marec J., 2003, *Lire, écrire, récrire : Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Bibliothèque Publique d'Information.
- Winner L., 1986, *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*, Chicago, University of Chicago Press, pp. 19-39.
- Wright S., Street J., 2007, « Democracy, Deliberation and Design: The Case of Online Discussion Forums », *New Media Society*, vol. 9 (5), pp. 849-870.