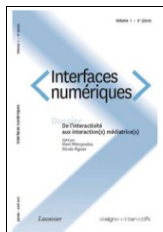


Troisième numéro d'*Interfaces Numériques* à paraître en octobre 2012

Convivialité et dispositifs : de l'ordinateur à l'ordiphone
Co-dirigé par Thierry Gobert

Appel à contribution : prolongation jusqu'au 15 avril 2012 pour les résumés.



Les deux premiers numéros de la revue *Interfaces Numériques* ont été consacrés aux articulations entre l'interactivité et les interactions médiatrices pour le premier et la mobilité pour le second. Pour la parution d'octobre 2012, *Interfaces numériques* propose à la communauté scientifique le thème : convivialité, pratiques et usages, de l'ordinateur aux smartphones (ordiphones) et aux tablettes.

Problématique

La notion de convivialité est fréquemment associée à celle d'interface. Elle est indissociable des dispositifs numériques mis sur le marché pour lesquels elle constitue un élément fort du succès. Les argumentaires vantent la simplicité, la réactivité, l'esthétique, l'adaptabilité et les capacités de personnalisation des produits concernés. Une interface conviviale est celle qui convient à ses utilisateurs pour ce qu'ils sont en tant qu'individus et pour ce qu'ils ont à en faire dans le milieu au sein duquel ils l'emploient.

Pour autant, le concept n'est pas aisé à circonscrire. Lorsqu'elle qualifie une interface, la convivialité forme un oxymore. En effet, dans les représentations collectives, elle doit rendre intuitives et simples l'apparence et l'utilisation d'objets complexes tels que les outils digitaux en substituant à la connaissance du fonctionnement de l'appareil celle du mode d'emploi. Idéalisée, elle serait même « transparente » (Negroponte, 1995). La convivialité peut dès lors être considérée comme un multiplicateur qui métamorphose les utilisations en usages et la praticité en pratiques. Pour paraphraser Jacques Ellul, le choix de la convivialité favoriserait le passage de la technique à la technologie (Ellul, 1990) dans la société de l'information.

L'innovation relève régulièrement ce défi et dynamise les questionnements sur les liens entre convivialité, pratiques et usages. A chaque génération d'interface semblent associés de nouveaux comportements voire de nouvelles postures de l'ensemble des acteurs. Ainsi, bien des solutions ont succédé à la démonstration de la souris par l'équipe de Douglas Engelbart (1965) et ont modifié les habits au fur et à mesure qu'elles se répandaient dans l'espace social. Au spectacle sensoriel de l'ordinateur multimédia des années 1995-2005 ont également suivi les portables puis les objets tactiles peu encombrants comme les smartphones et les tablettes. Internet ne connaîtrait pas la popularité qu'il connaît si des interfaces de traduction graphique ne tempéraient pas l'aridité des lignes de code, avec pour objectif de rendre agréable et facile la connexion au gisement de ressources du web et aux sites socio-numériques.

D'un autre côté, la convivialité des uns n'est pas celle des autres, comme le précise Nicole Pignier (2012, p. 125). En d'autres termes, certains logiciels, dépourvus d'interface graphique assistée, comme Latex et consorts, sont vécus comme parfaitement conviviaux par leurs utilisateurs. De même, nombre de jeux vidéo ludiques et d'entraînement comme Flight Simulator requièrent certaines connaissances et savoirs faire pour être mis en œuvre. Ici, les interfaces répondent aux demandes spécifiques, combien même celles-ci dépasseraient le stade des manipulations pour néophytes. La notion de convivialité n'est peut-être pas toujours synonyme de simplicité et d'intuition. Des indicateurs peuvent par exemple être fondés sur des approches ergonomiques,

collaboratives, thématiques et pragmatiques.

Des déterminants culturels sont présents dans l'architecture, les modes d'accès aux fonctionnalités, l'esthétique et les choix manipulateurs. L'analyse de corpus d'échanges sur les forums de discussions rappelle que la convivialité est au cœur des préoccupations, dès lors qu'il s'agit de placer l'utilisateur au centre du dispositif. La relation de l'homme à l'outil est devenue une relation de l'outil à l'homme (Illich, 1973, p. 26).

L'accès pour (presque) tous aux possibilités multimodales d'échanges en temps réel avec des outils aussi différents que des téléphones, des tablettes et des ordinateurs modifie en profondeur la nature du rapport à l'objet au quotidien. D'ailleurs, les capacités de synchronie (messagerie instantanée, etc.) associées au fait que ce soient des personnes qui envoient des messages (et non le programme) et puissent interpeller via l'ordinateur leurs destinataires ajouterait des capacités d'interaction à l'interactivité initiale de la machine. Cela est certainement favorisé par les similitudes graphiques et fonctionnelles des interfaces observées entre appareils différents qui introduisent la standardisation comme nouvel élément de convivialité.

L'objet de ce numéro 3 d'*Interfaces Numériques* est d'explorer les discours, les pratiques et les usages en soumettant à la critique scientifique des expérimentations et des perspectives, mais aussi la relativité des points de vue des marques, des médias, des usagers, liées à la convivialité des outils numériques. Aussi, les auteurs sont invités à proposer des retours d'expérience, des indicateurs et des articulations théoriques en conservant une prise de recul sur les technologies dans leurs différents champs d'application.

Cet appel est ouvert aux chercheurs de toutes les disciplines des Sciences Humaines et Sociales (SHS), sciences de l'éducation, du langage, de l'information et de la communication, esthétique, anthropologie, sociologie, design. La participation de doctorants et de jeunes docteurs est vivement encouragée.

Ellul, J. (1954, 1990), *La technique ou l'enjeu du siècle*, Paris : Economica.

Fontanille, J. (2002), *Des théories aux problématiques*, Actes du Congrès de l'Association Française de Sémiotique, SÉMIO 2001, Limoges : Pulim.

Illich, R. (1973), *La convivialité*, Paris : Seuil.

Negroponte, N. (1995), *L'homme numérique*, Paris : Seuil.

Pignier, N (2012), "Le plaisir de l'interaction entre l'utilisateur et l'objet TIC numérique", in Mitropoulou Eléni et Pignier Nicole (dir.), *De l'interactivité au(x) interaction (s)*, revue *Interfaces numériques* numéro 1, Hermès-Lavoisier. P. 123-153.

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait sous forme d'une proposition livrée en fichier attaché (nom du fichier du nom de l'auteur) au format rtf, doc, ou odt composée de 2 parties :

1. Un résumé de la communication de 4000 signes maximum, espaces non compris ;
2. Une courte biographie du(des) auteur(s), incluant titres scientifiques, le terrain de recherche, le positionnement scientifique (la discipline dans laquelle le chercheur se situe), la section de rattachement.

La proposition est envoyée par courrier électronique à Thierry Gobert : th.gobert@gmail.com avant le 1er avril 2012. La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par courriel.

Calendrier

- 5 mars 2012 : publication de l'appel à propositions
- 10 avril 2012 : date limite de réception des propositions
- 2 mai 2012 : avis aux auteurs des propositions
- 1er juin 2012 : remise des articles (du 1er juin au 15 juillet 2012 : expertise en double aveugle et navette avec les auteurs)
- 1er juillet 2012 : retour aux auteurs des recommandations
- 20 août 2012 : remise des articles définitifs
- 25 octobre 2012 : sortie prévisionnelle du numéro 3

Modalités de sélection

Un premier comité de rédaction se réunira pour la sélection des résumés et donnera sa réponse au plus tard le 2 mai 2012.

L'article complet écrit en français ou en anglais et mis en page selon la feuille de style qui accompagnera la réponse du comité (maximum 25000 signes espaces compris) devra être envoyé par les auteurs en deux versions : l'une entièrement anonyme, l'autre normale, par courrier électronique avant le jeudi 1er juin 2012.

Un second comité international de rédaction organisera une lecture en double aveugle et enverra ses recommandations aux auteurs au plus tard le 1er juillet 2012.

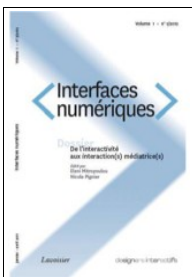
Le texte définitif devra être renvoyé avant le mardi 15 juillet 2012.

Les articles qui ne respecteront pas les échéances et les recommandations ne pourront malheureusement pas être pris en compte.

Pour toute question, contacter Thierry Gobert : th.gobert@gmail.com

Interfaces numériques est une revue scientifique publiée chez Hermès-Lavoisier sous la direction de Benoît Drouillat et Nicole Pignier.

Présentation de la revue : <http://www.revuesonline.com/portail/>



Interfaces numériques est une revue scientifique internationale spécialisée dans le design numérique. Elle a pour objectif de faire coopérer des professionnels, des chercheurs universitaires et des chercheurs en école de design sur des problématiques liées au design numérique que les sciences humaines (sciences de l'information-communication, anthropologie, sociologie, sémiotique, histoire de l'art, philosophie...) traitent avec une ouverture pluridisciplinaire réelle. Interfaces numériques souhaite donner la parole aux chercheurs et designers francophones sur le design numérique, domaine dans lequel jusqu'à présent les recherches anglophones trouvent davantage d'espaces de publication. exemplaire, soit une note de lecture, soit un référencement de l'ouvrage avec son résumé.