



Module FOAD – Master 2 TEF
Université Rennes 2 - Année 2013-2014

Anthropologie des usages du numérique

Intervenant : Angélique Montuwy

Equipe pédagogique : Amélie Josse – Gwenn Pacotte

Encadrement administratif : Jean-Baptiste Le Clec'h

<http://anthropologiedesusages.fr>

Introduction.....4

I - Les imaginaires du numérique : l'objet n'a pas qu'une fonction5

1. Les imaginaires 5

 1.1 - Définitions d'un imaginaire 5

 1.2 - Différence imaginaire - imagination 6

 1.3 - Différence entre imaginaire et représentation 6

2. Objet technique : entre fonction et fiction 7

 2.1 – Instruments techniques..... 7

 2.2 - La double identité des objets techniques 7

3. Les techno-imaginaires 8

 3.1 - Définition d'un techno-imaginaire 8

 3.2 - Qui crée les imaginaires de la technique ? - Fondation de techno-mythes..... 8

 3.3 - Les 7 couples miracles/frayeurs - Pharmakon 9

II - Processus de socialisation d'une technique, d'un usage.....10

1. Processus externe : boucle itérative des usages 10

 1.1 - Présentation générale de la boucle 10

 1.2 - Passage des imaginaires aux représentations 10

 1.3 - Passage des représentations aux pratiques 11

 1.4 - Passage des pratiques aux usages..... 11

 1.5 - Limitation des usages par la technique 11

2. Les temps de la technique..... 12

 2.1 - Innovation - massification - banalisation..... 12

 2.2 - Les 3 temps n'ont pas le même rythme - contre exemple 12

 2.3 - Ancrage imaginaire des temps de la technique..... 13

3. Analyse sociologique de l'innovation..... 13

 3.1 - Diffusion..... 13

3.2 - Traduction.....	14
3.3 - Appropriation	15
3.4 - limite de l'analyse sociologique	15
4. Processus interne : les 3B	16
4.1 - dimension anthropologique	16
4.2 - le bricolage vs ingénierie	16
4.3 - le braconnage vs programmation	17
4.4 - le butinage et la sérendipité.....	17
III - TIC et société : Quand l'usage devient norme	18
1. Les normes sociales.....	18
1.1 - Définition.....	18
1.2 - Comment la norme vient de l'usage ?	18
1.3 - Rapport entre norme et valeur.....	18
2. La déviance	19
2.1 - définition déviance.....	19
2.2 - Mécanisme de la déviance	19
2.3 - Stigmate	20
3. Fonction psycho-sociale des usages.....	20
3.1 - Les 3 pouvoirs (Plantard)	20
3.2 - Exemple de renforcement : Panique morale	21
3.3 - Exemple de dévoilement : empowerment	21
Conclusion	23
Bibliographie.....	24

Introduction

[Vidéo de Norman – Norme du Smartphone]

Comme l'illustre la vidéo de Norman ci-dessus, nous pouvons faire le constat que les TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) sont se imposées comme **normes sociales** très valorisées, et ce sous l'impulsion de **techno-imaginaires** forts partagés dans la société. Si l'on considère l'exemple ci-dessus, en effet, le smartphone apparait comme un vecteur important de lien social, y compris avec les puissants ... La personne qui n'en possède pas n'a, elle, même pas la possibilité de communiquer par voix avec son téléphone, et se coupe donc du groupe.

Nous verrons dans ce cours comment, de ces techno-imaginaires prégnants dans la société (partie 1), par certains processus de socialisation (partie 2), nous parvenons à la constitution de normes régissant notre quotidien (partie 3). Nous tenterons d'illustrer cette démarche pas à pas par l'exemple fil rouge du téléphone portable, objet technique courant s'il en est, mais chargé de représentations.

I - Les imaginaires du numérique : l'objet n'a pas qu'une fonction

L'objet technique, et en particulier l'objet technologique, n'a pas qu'une fonction, mais il est aussi associé à des fictions qui agissent sur nos usages.

1. Les imaginaires

1.1 - Définitions d'un imaginaire

Dans son acceptation commune, **l'imaginaire** est une sorte de réserve collectivement partagée **de récits et des images, propre à chaque civilisation.**

Bien qu'il n'existe pas de définition scientifique unifiée des imaginaires, les auteurs comme Wunenburger, Musso ou Durand viennent compléter cette définition. En synthèse, nous proposons donc la définition suivante.

*DEFINITION : Un imaginaire est un système dynamique fait d'**images**, de **représentations sociales** et de grands **récits**, et doté de sa logique propre. Toujours **ambivalent**, il est à voir comme complément du réel, et non en opposition, car il permet de faire le lien entre concept et percept, et d'enrichir la réflexion et la perception.*

Certes, l'imaginaire est un stock d'images et de récits, mais ces éléments se recomposent selon des **processus dynamiques**, qui obéissent à une logique. Cette logique n'est peut-être pas cartésienne, rationnelle, au sens ou nous entendons la logique généralement. Ce n'est pas pour autant qu'il faille voir l'imaginaire comme opposition au réel, comme ça a longtemps été le cas dans nos sociétés (Au 17e siècle, Malebranche parlait des facultés imaginaires comme de la "folle du logis") : il enrichi notre rapport au réel, qu'il soit le réel perçu, celui des sensation, ou le réel conceptualisé.

1.2 - Différence imaginaire - imagination

Dans le langage courant, on confond souvent imaginaire et imagination. La différence entre les deux se fait au niveau de l'échelle.

*DEFINITION : l'imagination est un processus de création de l'esprit, une action **individuelle** qui mobilise ou agrmente l'imaginaire, qui est lui **collectivement partagé**.*

1.3 - Différence entre imaginaire et représentation

L'imaginaire a une dimension collective et civilisationnelle forte.

*DEFINITION : La représentation, sociale ou individuelle, est **la cristallisation** à un instant *T* de certaines composantes de l'imaginaire.*

Ces représentations peuvent cependant alimenter l'imaginaire par le processus de recombinaison a-logique que nous avons évoqué plus haut.

L'imaginaire de la société occidentale n'a pas évolué beaucoup entre l'antiquité, le moyen-âge et aujourd'hui. Pourtant les représentations d'un même fait social entre ces trois époques ont évolués, et ceux différemment selon les pays par exemple. **La représentation est donc une cristallisation à une certaine époque et dans un certain groupe de données de l'imaginaire, selon un contexte bien particulier.**

[Exemple : avec la physique quantique ... L'imaginaire est une forme d'onde et de corps, qui occupe l'espace social en tout point, en tout moment, et qui répond malgré tout à des lois (physique) qui peuvent défier la logique cartésienne ... Mais dès que nous voulons observer ce phénomène, il se fixe en un point, s'imprime sur l'écran du physicien, et donne donc lieu à une re-présentation.]

2. Objet technique : entre fonction et fiction

Puisque nous nous intéressons dans ce cours aux TIC, nous allons voir maintenant ce qu'est un objet technique, et comment il est porteur à la fois d'une fonction et de fictions.

DEFINITION : La technique, c'est ce qui élargit, augmente et amplifie l'action humaine.

La technique est un **“accroissement d'être” (Dagognet)**, mais qui ne permet pas pour autant de remplacer l'action de l'homme. Cet accroissement ne fait pas seulement au niveau de l'action mécanique, mais aussi dans des dimensions sensibles, conceptuelles et imaginaires.

2.1 – Instruments techniques

DEFINITION : Pour Rabardel (1995), un instrument peut se voir comme un artefact et des schèmes.

L'artefact, c'est la partie visible de l'objet, celle qui est façonnée, que l'on peut résumer en parlant de partie “matérielle”.

Les schèmes, ce sont les potentialités d'usage inscrites dans l'objet, ce à quoi il peut servir dans sa conception.

2.2 - La double identité des objets techniques

D'après Musso, on ne peut se contenter de voir les objets techniques sous l'angle de la fonctionnalité. **Ils ont une double identité fonctionnelle et fictionnelle**. La fonctionnalité, c'est ce à quoi l'objet technique sert ou peut servir (donc la définition de Rabardel). La fictionnalité, ce sont les histoires que l'on se raconte autour de cet objet.

[Exemple : le téléphone

Au cinéma, le téléphone peut être lié à :

- la survie : Panic Room, Une journée en enfer, Buried
- la rencontre romantique : Denise au téléphone, Her ...]

3. Les techno-imaginaires

Le lien fort existe entre l'objet technique et les usages et symboles partagés dans la société qui lui sont associés ; ce rapport est théorisé sous le terme de **techno-imaginaire**.

3.1 - Définition d'un techno-imaginaire

DEFINITION : Pour l'anthropologue Georges Balandier, **les techno-imaginaires** sont des imaginaires (donc des images, des récits...) "branchés sur la technique et dépendant de la technique".

Ils sont une sorte de fusion de la fonctionnalité et de la fictionnalité des objets techniques. Ils s'expriment dans la conception, les représentations, les pratiques et les usages que nous avons des TIC.

Ils sont, comme l'est l'imaginaire en général, ambivalent : ils se polarisent entre **techno-messianisme** (idée que la technique solutionne les problèmes de l'humanité), et **techno-catastrophisme** (idée que la technique est pourvoyeuse de maux).

3.2 - Qui crée les imaginaires de la technique ? - Fondation de techno-mythes

Pour Flichy, il faut distinguer **3 groupes** qui agissent activement sur les techno-imaginaires :

- **Les concepteurs** de l'innovation qui proposent des usages potentiels
- **Les organisations** publiques qui tiennent le discours sur le numérique
- **Les littérateurs** qui produisent de la (science-) fiction

Ces techno-imaginaires consistent souvent en la **réactualisation de mythes anciens** dans le champ des TIC. Ainsi, Moles (1990) identifie une liste de **techno-mythes**, c'est-à-dire de mythes qui s'expriment à travers les TIC.

[Exemple le mythe de Babel, celui de la langue universelle, s'exprime bien dans la nouvelle application Word Lens qui traduit un texte juste en le photographiant.]

3.3 - Les 7 couples miracles/frayeurs - Pharmakon

Afin de mieux lire les techno-imaginaires, Scardigli (1992) propose une liste de **7 couples ambivalent "miracles/frayeurs"** qui permettent de décrypter les imaginaires de la technique.

- 1) Le **pouvoir** : liberté VS aliénation
- 2) Le **savoir** : intelligence collective vs abêtissement
- 3) La **mémoire** : se souvenir de tout vs risquer de perdre la mémoire
- 4) La **justice** : plus d'égalité des chances vs fracture
- 5) Le **lien social** : connexion vs solitude
- 6) La **prospérité économique** : nouvelle économie vs destruction des emplois
- 7) **Modification de l'espace/temps** : plus de mobilité vs tendance à l'enfermement

! Attention : ces couples, s'ils sont ambivalents par nature, ne sont pas pour autant des jugements de valeurs relatifs aux techno-imaginaires : ils sont là pour décrire, cartographier des modes de penser, non pour dire que le techno-catastrophisme c'est mal et le techno-messianisme c'est bien. !

Il ne faut pas confondre cette dimension avec **le Pharmakon (Stiegler)** qui est davantage un point de vue philosophique et moral sur le numérique, **Stiegler cherchant à montrer que c'est par les poisons de la société du 21e siècle que peuvent apparaître aussi les remèdes**, et que le numérique (dans sa globalité) fait partie de ces poisons/antidotes.

II - Processus de socialisation d'une technique, d'un usage

Nous allons chercher à comprendre dans cette partie comment, à partir des techno-imaginaires, nous parvenons à la constitution des usages du numérique. **L'usage**, notion clé de ce cours, est au coeur de processus de socialisation qui sont de deux ordres : des processus externe et des processus interne.

1. Processus externe : boucle itérative des usages

1.1 - Présentation générale de la boucle

La boucle itérative des usages présente la façon dont, **au fil d'un temps long**, les techno-imaginaires diffusent dans la société afin de constituer de nouveaux usages, et ce selon 4 temps principaux : celui de l'imaginaire, celui de la représentation, celui de la pratique, et enfin, celui de l'usage.

1.2 - Passage des imaginaires aux représentations

On l'a déjà dit un peu plus tôt, les imaginaires qui sont très stables dans le temps vont se cristalliser, à un instant T, dans un certain groupe, sous forme de représentations.

Ces **représentations** peuvent être de deux ordres :

*DEFINITION : **une représentation sociale** est une forme de connaissance socialement élaborée et partagée, ayant une vidée pratique, et concourant à la construction d'une réalité commune à une ensemble social (Jodelet).*

Les représentations sont construites dans le groupe, et elles sont nécessaires au vivre ensemble.

DEFINITION : Une représentation individuelle est une image du monde issue de la pensée et de la perception individuelle, qui se communique sous diverses formes.

En effet, le terme “re-présentation” c’est le fait de “placer devant les yeux”, ce n’est donc pas que de la pensée, cela peut s’exprimer sous diverses formes artistiques, ou par des pratiques ...

1.3 - Passage des représentations aux pratiques

C’est la mise en oeuvre des représentations au quotidien.

DEFINITION : une pratique est ce que chacun fait dans son environnement quotidien ...

1.4 - Passage des pratiques aux usages

Le passage des pratiques aux usages ce fait par socialisation. En effet, nous prenons comme définition des usages celle donnée par Pascal Plantard.

DEFINITION : un usage est un ensemble de pratiques socialisées.

Pour rappel, la socialisation est le processus au cours duquel un individu apprend et intériorise les normes et les valeurs de la société à laquelle il appartient, et construit son identité sociale.

1.5 - Limitation des usages par la technique

La boucle itérative des usages peut laisser entendre que, à partir des techno-imaginaires, n’importe quel usage de la technique pourrait se constituer dans la société. Il ne faut pas perdre de vue que les usages sont limités par la technique (Jouët) : certes, les schèmes inscrits dans l’objet peuvent être enrichis par les pratiques et leur socialisation, mais tout n’est pas possible pour autant.

[Exemple : si aujourd'hui nous pouvons utiliser notre smartphone en guise de lampe torche, nous ne pouvons pas encore faire le café avec ...]

2. Les temps de la technique

Nous venons de voir que c'est par socialisation qu'une pratique devient usage ... Tout comme c'est par socialisation qu'une innovation gagne le quotidien des gens. Aussi on peut faire l'analogie entre la socialisation des techniques et la socialisation des pratiques.

Cette socialisation se fait en général en 3 temps.

2.1 - Innovation - massification - banalisation

-> **L'innovation est le temps de la création**, là où naît l'objet technique ou une pratique.

-> **La massification** est le temps dans lequel l'objet ou la pratique gagne en popularité, où il est expérimenté par une partie de plus en plus importante de la population.

-> **La banalisation** est le temps dans lequel l'objet ou la pratique n'est plus appréhendé comme nouveau : il est intégré par la société et partagé de tous. Nous sommes alors en face d'usages.

2.2 - Les 3 temps n'ont pas le même rythme - contre exemple

Il est important de noter que les trois temps de cette boucle ne sont pas les mêmes, ni prédéterminés : ainsi, si l'innovation se fait dans un temps court en général, la massification peut prendre des mois, voire des années. De même pour la banalisation, qui ne se fait pas du jour au lendemain, ni selon un delta de temps fixé.

Par ailleurs, ce n'est pas parce qu'un objet technique ou une pratique voit le jour (innovation) que nous allons nécessairement pouvoir assister à la massification

et à la banalisation de ce phénomène. Il existe des échecs lorsque l'on parle d'innovation ...

[Pour rester dans l'exemple du téléphone portable : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bi-Bop>]

2.3 - Ancrage imaginaire des temps de la technique

Ce n'est pas parce que nous sommes en face de "sociologie" des usages que nous devons omettre qu'il existe aussi une dimension imaginaire dans les temps de la technique.

En effet, l'innovation est souvent liée à des fantasmes autour des TIC ou de la capacité d'agir des usagers, la massification est le temps de l'expérimentation, du bac à sable, des possibles. La banalisation quant à elle est le temps où se forment des (techno)-mythes qui vont être réinvestis dans l'imaginaire collectif et permettre le développement de nouvelles innovations.

3. Analyse sociologique de l'innovation

Nous avons vu que 3 temps étaient nécessaires pour passer de l'innovation à la banalisation d'une technique ou d'une pratique. Ce processus ne se comprend pas de la même manière selon la place accordée aux acteurs et au déterminisme technologique. Aussi nous pouvons identifier différentes **théories de la sociologie de l'innovation**.

3.1 - Diffusion

La théorie de la diffusion a été proposée dès 1962 par l'américain Rogers. Pour lui, il existerait **cinq éléments qui détermineraient l'adoption** ou la diffusion d'une nouvelle technologie :

- **l'avantage relatif** : le fait que l'individu perçoive l'innovation comme avantageuse

- **la compatibilité** : l'innovation peut se développer dans un contexte de valeurs existantes, les expériences passées, les pratiques sociales et normes des utilisateurs.
- **la complexité** : plus l'innovation est simple à comprendre, mieux c'est.
- **la testabilité** : autrement dit, l'essayer c'est l'adopter
- **l'observabilité** : plus les résultats de l'adoption de l'innovation seront clairs et plus les individus l'adopteront facilement.

Dans sa théorie, Rogers voit la technologie comme stable dans le temps, et incorporée telle quelle aux pratiques des individus. Il distingue en cela 5 groupes qui auprès desquels l'innovation technique va se diffuser, selon une courbe en cloche :

- les innovateurs
- les primo-adoptants

-> il identifie **un gap** ici : sur l'innovation franchi le cap des primo-adoptants, alors on entre dans une phase de massification à partir de laquelle, à mesure que le temps passe, **tous les individus d'une société vont adopter l'innovation, de manière assez immuable et passive.**

- la jeune majorité
- les suiveurs
- la garde

3.2 - Traduction

Callon et Latour proposent eux une autre vision de l'innovation, avec **la théorie de la traduction** (1991), que l'on appelle souvent **théorie de l'acteur réseau**. Il faut voir le processus de socialisation comme **une spirale** : une innovation est proposée, celle-ci est incorporée par un groupe, par un réseau, qui va venir modifier cette innovation selon ses besoins, ou traduire ses attentes auprès du concepteurs.

Ces groupes vont également réseauter avec d'autres groupes, qui vont apporter d'autres modifications, témoigner d'un autre besoin, exprimer leurs attentes d'une autre manière etc etc. **De traduction en traduction, de réseau en réseau, et**

selon les formes successives que va prendre l'innovation, elle va gagner tout le réseau, se massifier.

Dans cette théorie, les acteurs sont très actifs dans le processus et la diffusion de l'innovation, il n'existe pas de discontinuité dans l'espace social.

3.3 - Appropriation

Proulx (1988) développe une troisième approche en parlant de **l'appropriation de l'innovation, qu'il envisage comme une intégration créatrice**, avec possibilité laissée aux individus de **réinventer des pratiques**, ou de modifier partiellement l'objet technique.

Pour s'approprier une innovation, il faut remplir **5 conditions** :

- **Maitriser** techniquement et cognitivement de l'artefact
- **Intégrer** significativement le dispositif dans le contexte des pratiques de la vie quotidienne
- **Par l'usage**, on ouvre des possibilités de création dans la pratique, qui font l'objet d'apprentissage par l'individu
- **La communauté** permet de faire la médiation, de partager ces apprentissages
- **Une représentation politique** donne la voix aux collectifs d'utilisateurs ainsi constitués.

Ainsi, dans cette approche, la massification passe par les apprentissages d'un groupe qui n'est pas en prise directe avec les innovateurs, mais qui peut faire porter sa voix à travers la communauté qu'il constitue petit à petit..

3.4 - limite de l'analyse sociologique

Si l'analyse sociologique des usages permet d'éclairer les processus de socialisation des pratiques, elle propose un cadre trop général pour y faire entrer **les singularités de l'expérience individuelle**. En effet, tout le monde n'est pas innovateur ou technophile et ne prend donc part aux approches décrites ci-

dessus. C'est pourquoi nous allons prendre en compte des dimensions plus anthropologiques dans la suite.

4. Processus interne : les 3B

Pour Plantard, on peut distinguer trois modes de **constitution interne des usages**, selon une perspective plus anthropologique cette fois.

4.1 - dimension anthropologique

Une analyse sociologique prend comme point d'appui le fait que les individus sont technophiles, impliqués dans le processus d'innovation. Or, tous ne sont pas technophiles ou novateurs. La dimension anthropologique, elle, permet de s'intéresser à tous, comprendre : tous les individus dans leur individualité, y compris dans une perspective de non-usage, le non-usage étant entendu comme une forme d'usage. Si les individus, dans leur quotidien, ne sont pas forcément proactifs en terme d'innovation, ils vont néanmoins structurer un usage selon trois "manières de faire" internes.

4.2 - le bricolage vs ingénierie

Cette notion a été développée par l'anthropologue Claude Lévi-Strauss (*La pensée sauvage*, 1962). Pour lui, les individus ont des besoins auxquels ils tentent de répondre, malgré un cadre technologique, des ressources culturelles et/ou économiques limitées, dont ils s'accommodent, voire s'affranchissent.

Cette notion précise surtout **les usages individuels, ou de groupes restreints. Le bricolage s'oppose à l'ingénierie, dans le sens où il faut composer avec ce que l'on a.**

4.3 - le braconnage vs programmation

Notion développée par Michel De Certeau dans *L'invention du quotidien* (1980). Cette manière de faire se réfère plutôt à des **pratiques culturelles collectives**, à des pratiques d'opposition aux contingences de la **culture dominante**.

Le braconnage s'oppose à la notion de programmation, les programmeurs ici sont entendus comme étant les représentants de la culture dominante.

Les braconniers détournent les objets techniques imposés par les programmeurs à d'autres fins, donc d'autres usages.

4.4 - le butinage et la sérendipité

L'individu agit par tâtonnement. Le butinage se comprendra comme le surgissement inattendu de l'usage, sans anticipation des finalités par l'utilisateur au moment où il agit. Cette manière de faire invite à "se laisser surprendre", favorise l'émergence créative, et tend à constituer quelque chose de nouveau.

DEFINITION : La poïésis, c'est à dire l'action de faire en fonction d'un savoir, est la production d'un objet artificiel, posé en dehors de moi: une oeuvre.

DEFINITION : Le butinage c'est l'intuition, l'émotion et la création catalysées dans la poïésis numérique.

En cela, il s'oppose à la navigation, qui consiste à savoir à l'avance vers quoi on se dirige.

Nous avons que, qu'ils soient plutôt constitués par des processus externes et/ou internes, les usages sont le fruit d'une socialisation de pratiques individuelles baignées d'imaginaire et de représentations. Ces usages une fois constitués, ils vont devenir des normes dans la société.

III - TIC et société : Quand l'usage devient norme

Nous nous intéresserons dans un premier temps au processus normatif, ou comment l'usage devient norme sociale. Ensuite, nous nous attacherons à comprendre le processus de déviance, quand les individus ne suivent pas la norme. Enfin, nous nous intéresserons aux fonctions psychosociales de l'usage, en tant que révélateur d'un état de la société et des manières de vivre des individus dans cette société.

1. Les normes sociales

1.1 - Définition

DEFINITION : Une norme est un modèle d'action ou de conduite spécifique à un groupe qui régit les comportements individuels et collectifs.

1.2 - Comment la norme vient de l'usage ?

Les pratiques lorsqu'elles sont socialisées définissent les usages; lorsque les usages sont partagés par une majorité du groupe, ils font norme. Par ailleurs, au sein du groupe, des individus vont veiller au respect de la norme, imposer le contrôle de l'usage, de manière formelle ou informelle. Ce sont ceux que Becker appellent **les entrepreneurs de morale**.

1.3 - Rapport entre norme et valeur

Une valeur doit être distinguée d'une norme. Une valeur permet de différencier dans une société, ce qui est souhaitable de ce qui ne l'est pas, le bien du mal. Une norme n'est pas toujours axée sur des valeurs positives. La norme n'est pas toujours le bien. Ainsi, la déviance à la norme, n'est pas toujours le mal.

2. La déviance

Lorsque les individus ne cadrent pas avec la norme, alors ils entrent, du point de vue du groupe, dans la catégorie des déviants.

2.1 - définition déviance

D'un point de vue général, **le déviant est un individu qui ne se conforme pas aux normes sociales de son groupe ou de sa société**. La déviance n'existe alors que par rapport à la normalité dont elle est dérivée.

DEFINITION : la déviance se caractérise par une transgression des normes sociales, une violation des interdits ou encore par l'adoption de postures ou de pratiques contrevenant aux usages sociaux.

Le concept de déviance est énoncé par Howard Becker dans ses travaux sur la *carrière déviante (Outsiders. Études de sociologie de la déviance, 1963)*.

Il explique que **la déviance n'est pas le produit d'un dysfonctionnement objectif** mais la qualification par les autres, par un groupe, que l'auteur entend comme des entrepreneurs de morale.

(La déviance ne peut être détachée de la notion d'échelle de groupe. La majorité prescrivant la norme, elle seule peut qualifier en déviance, la transgression à cette norme.)

2.2 - Mécanisme de la déviance

Le mécanisme de déviance qu'on appelle étiquetage compte 3 étapes :

- Tout d'abord, un individu **enfreint la norme** de son groupe, de manière volontaire ou involontaire.
- il est alors "**étiqueté**" par les entrepreneurs de morale comme déviant.

Il appréhende alors son exclusion à la norme selon deux uniques principes.

Soit il revient à la norme et réintègre le groupe dominant ...

- Soit **il intègre cette déviance** pour s'agréger à un nouveau groupe, avec de nouvelles normes et se construit une nouvelle image de lui-même. L'individu déviant a conscience du rôle social qu'il doit jouer.

2.3 - Stigmaté

*DEFINITION : Le stigmaté est une trace, une caractéristique propre à l'individu qui le place **potentiellement** en dehors de son groupe de référence.*

Un individu stigmatisé « se définit comme n'étant en rien différent d'un quelconque être humain, alors même qu'il se conçoit (et que les autres le définissent) comme quelqu'un à part. » **Un stigmaté peut être visible ou non, corporel, tribal ou social.** En général, nous cherchons à cacher nos stigmates, pour rester dans la norme. Mais en revanche, si le stigmaté est assumé, c'est au sein d'un (nouveau) groupe de référence.

3. Fonction psycho-sociale des usages

L'usage en devenant norme sociale, sera porté de manière différente selon que l'individu s'inscrit dans la norme ou en marge de la norme.

L'observation des usages, chez quelque personne que ce soit, dans le groupe dominant ou dans le groupe marginal, permet d'identifier trois pouvoirs des usages.

3.1 - Les 3 pouvoirs (Plantard)

→ Pouvoir de renforcement

Les représentations individuelles sont davantage confortées dans le champ des technologies (c'est pour moi/ce n'est pas pour moi). Fondées sur les imaginaires des TIC et l'ambivalence du techno-messianisme ou technocatastrophisme, les représentations y sont, de fait, renforcées, tant dans les

comportements des usagers que dans leurs réactions aux technologies. Le pouvoir de renforcement est généralement le premier à être observé.

→ **Pouvoir de dévoilement**

Ce pouvoir de renforcement, dans une démarche impliquée, permet au chercheur de **mettre à jour d'autres choses dans le rapport de l'utilisateur aux technologies**. C'est le pouvoir de dévoilement des usages. Ils permettent de comprendre d'autres aspects de la vie des individus, d'explicitier leurs pratiques et leurs représentations et, par le fait, leurs usages.

→ **Pouvoir de lien**

Ce dernier pouvoir des usages permet à l'utilisateur de reconstruire une image de soi, voire de développer un nouveau pouvoir de renforcement, tirant parti des imaginaires forts et de la valorisation importante des TIC dans notre société.

3.2 - Exemple de renforcement : Panique morale

Cette idée, énoncée par Stanley Cohen, est souvent à l'oeuvre dans les médias et les formulations relatives aux technologies. D'un épiphénomène, on tire des généralités, on met en exergue un phénomène isolé qui va révéler (pouvoir de renforcement) un certain nombre de représentations, souvent négatives, à propos des technologies, d'un groupe de personnes, ou de la société en général.

[Exemple : un ado se fait voler son smartphone avec violence / les médias affirment que le prix de ces produits en fait des objets trop luxueux pour l'école / L'opinion publique demande l'interdiction des smartphones dans les cours de récréation ...]

3.3 - Exemple de dévoilement : empowerment

L'empowerment est la manière selon laquelle les individus s'approprient les ressources (ici, technologiques) présentes et disponibles dans leur

environnement, pour renforcer leur capacité d'agir, pour **prendre le pouvoir**. Ce n'est pas éloigné de l'idé(-ologi-)e du changement de destin ou de l'avènement d'un groupe.

DEFINITION : L'empowerment est le processus selon lequel un individu ou un groupe s'approprie les moyens de renforcer ses capacités d'agir en mobilisant des ressources accessibles" (Ninacs)

[Exemple : en proposant un tarif social pour la téléphonie mobile, des personnes qui ne pouvaient pas avoir de portable peuvent y accéder, facilitant un retour à l'emploi, une communication avec les proches etc. Le non-usage dévoile des choses de la situation de ces gens, et peut déboucher sur de l'action et du pouvoir de lien ...]

Conclusion

Nous avons vu que, des techno-imaginaires, en passant par les processus de socialisation, nous sommes arrivés à comprendre comment les usages, devenus normes, révèlent des aspects divers de notre société.

Par le prisme du numérique, nous pouvons décrypter des situations propres à toutes les institutions, qu'il s'agisse de l'école, de la famille, de la politique, de l'aide sociale etc.

Ceci nous permet de conclure, qu'au sens de Marcel Mauss, le numérique est un fait social total.

Bibliographie

Akrich, M, Callon, M et Latour, B. (2006) (éd.), *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Mines ParisTech, les Presses, « Sciences sociales ». Textes rassemblés par le Centre de sociologie de l'innovation, laboratoire de sociologie de Mines ParisTech.

Balandier, G. (1996). Communication et image : une lecture de la surmodernité in, De la tradition à la post-modernité - *Hommage à Jean Poirier*. (Textes réunis par André Carénini et Jean-Pierre Jardel). Paris : PUF.

Becker, H. (1985). *Outsiders, études de sociologie de la déviance*. Paris : Métailié. (Édition originale, 1963).

Cohen, S. (1972). *Folk devils and moral panics*, London: Mac Gibbon and Kee

De Certeau, M. (1990). *L'invention du quotidien, T.1, Arts de faire*. Paris : Gallimard (Édition originale, 1980).

Jodelet, D. & All. (1999). *Les représentations sociales*. Paris : PUF.

Jouët, J. (1993). Usages et pratiques des nouveaux outils de communication, in Sfez, L. (Eds) *Dictionnaire critique de la communication*, Paris : PUF.

Levi-Strauss, C. (1962). *La pensée sauvage*, Paris : Plon.

Moles, A. (1990). La fonction des mythes dynamiques dans la construction de l'imaginaire social. *Cahiers de l'imaginaire*. n°5/6, p.9-33.

Musso, P. (2008). La « révolution numérique » : techniques et mythologie, *La Pensée*, n°355. Paris : Ed.Fondation Gabriel Péri.

Musso,P. (2009). Usages et imaginaires des TIC : la fiction des frictions, in Licoppe C. (Eds). *L'évolution des cultures numériques, de la mutation du lien social à l'organisation du travail*. Limoges : Fyp Editions

Plantard, P (2011). Pour en finir avec la fracture numérique. Limoges : Fyp Editions.

Proulx, S. (2005) Penser les usages des TIC aujourd'hui : enjeux, modèles, tendances in Lise Vieira et Nathalie Pinède, éd., *Enjeux et usages des TIC : aspects sociaux et culturels*, t. 1, p. 7-20. Bordeaux : Presses universitaires de Bordeaux

Rabardel, P. (1995). Les hommes et les technologies une approche cognitive des instruments contemporains. Paris : Université de Paris 8.

Rodgers, E. (1962). Diffusion of innovations. New York : Free Press.

Scardigli, V. (1992). Les sens de la technique. Paris : PUF.

Stiegler, B (2007) « Questions de pharmacologie générale. Il n'y a pas de simple pharmakon », *Psychotropes*, Vol. 13, p. 27-54. URL: www.cairn.info/revue-psychotropes-2007-3-page-27.htm.