

# Dossier

## Convivialité et dispositifs

### *De l'ordinateur à l'ordiphone et la tablette*

#### < PRÉSENTATION >

Thierry Gobert

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. Dans le troisième dossier de 2012, *Interfaces Numériques* aborde le thème de la convivialité sous l'angle des pratiques et des usages, de l'ordinateur aux smartphones (ordiphones) et aux tablettes.

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. À 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 habitus 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 (Pignier, 2012, 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 savoir-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, 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 ajouteraient 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 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, liés à la convivialité des outils digitaux. Aussi, les auteurs ont-ils proposé 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.

Le rassemblement dans un même creuset de professionnels du design, de chercheurs confirmés et de doctorants a fait jaillir un foisonnement de propositions.

Nous remercions d'autant plus vivement les membres du comité de lecture pour la qualité et la rigueur de leur travail que la coopération internationale a été mise en avant dans ce numéro.

### **Membres du comité de lecture de ce numéro**

---

Anne Cordier	Université de Rouen
Florian Dauphin	Université de Picardie Jules Verne
Thierry Gobert	Université de Perpignan
Michel Lavigne	Université de Toulouse
Cathia Papi	Université de Picardie Jules Verne
Nicole Pignier	Université de Limoges
Caroline Rizza	Télécom ParisTech
Nayra Vacaflor	Université Bordeaux 3

