HAL
open science

Needle, une innovation issue des sciences de l'information et de la communication face à la crise de l'inspiration

Julien Falgas

▶ **To cite this version:**

Julien Falgas. Needle, une innovation issue des sciences de l'information et de la communication face à la crise de l'inspiration. Congrès SFSIC Paris 2018 Création créativité et médiations, Société française des sciences de l'information et de la communication, Jun 2018, Paris, France. pp.221-236. hal-01818969

HAL Id: hal-01818969

https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01818969v1

Submitted on 28 Jun 2018

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.

needle, une innovation issue des sciences de l'information et de la communication face à la crise de l'inspiration

needle, information and communication sciences innovate to face the inspiration crisis

FALGAS Julien, chercheur associé

Université de Lorraine, CREM, F-57000 Metz, France

julien.falgas@gmail.com

Mots-clés : inspiration, empreinte numérique, infomédiation, intelligence collective

Nous proposons d'interpréter le numérique comme un environnement écologique en lui appliquant la notion d'empreinte. Pour le monde universitaire cela implique d'assumer une responsabilité dans les pratiques qu'il déploie et prescrit dans l'environnement numérique. Or, selon son propre inventeur, le Web favorise de moins en moins l'imagination, tandis que celle-ci lui fait défaut pour se réinventer et faire preuve de résilience. L'essor de géants du numérique tels que Google ou Facebook incarne pourtant le tournant créatif qui prétend faire de tout un chacun un créateur de contenus. En réalité, cet essor s'accompagne d'une paupérisation et d'une précarisation des acteurs les plus fragiles de l'environnement numérique : les créateurs eux-mêmes. Pour échapper au cycle aliénant de la stabilisation dynamique (croissance économique, accélération technologique et innovation socioculturelle), Hartmut Rosa nous incite à rechercher la résonance et à nous confronter à ce qui nous est étranger, mais qui offre la possibilité d'une appropriation. Il s'agit en somme de rétablir l'inspiration comme la visée première de toute authentique activité créative.

Devant la crise de l'inspiration, le service d'infomédiation *needle* – en cours d'expérimentation à l'Université de Lorraine – favorise la contribution collective à un index constitué des pages web référencées par les utilisateurs eux-mêmes au cours de leur navigation, auxquels *needle* apporte en retour des recommandations. Il s'agit de mettre à l'épreuve du réel la double hypothèse selon laquelle (1) la résilience du web au sein de l'environnement numérique ne peut découler de la prééminence d'un modèle tel que le modèle publicitaire et (2) elle repose sur une conception éditoriale et pluraliste des dispositifs d'infomédiation.

Nous nous appuyons sur la mise en œuvre de *needle* pour conduire une expérience de rupture dans le cadre d'une approche ethnométhodologique. Selon les termes de la sociologie de la traduction, notre expérience vise à réunir des données qualitatives et quantitatives autour de la mise en boîte noire de *needle*, mais aussi quant aux pratiques informationnelles et créatives qui se sont stabilisées sous l'égide des grands infomédiaires et que *needle* peut contribuer à révéler en rompant avec ces dernières. *needle* lui-même est un moyen de collecter des données de recherche d'autant plus précieux que nous ne dépendons pas du bon vouloir d'un tiers pour les définir, y accéder et les traiter.

Le fonctionnement de *needle* ne nécessite la collecte d'aucune donnée sensible ou personnelle. Le service est destiné à une diffusion *open source* au sein d'une architecture distribuée. Enfin, les données produites ont vocation à être ouvertes à la recherche publique. La dimension utopique d'une telle proposition fait partie intégrante de l'expérience. Face à l'illusion de neutralité qu'entretiennent les grandes plateformes numériques, la poursuite d'une telle recherche-action invite le monde universitaire, et les sciences de l'information et de la communication en particulier, à opposer une neutralité engagée de la recherche publique.

Keywords : inspiration, digital footprint, infomediation, collective intelligence

We suggest to consider the digital environment as an ecological environment by applying the concept of digital footprint. For the academic world it means that we should assume our responsibilities in the digital practices we are showing or encouraging in the digital environment. According to its own inventor, the World Wide Web favors less imagination that before, while imagination lacks him to reinvent itself and to be resilient. The rising of digital giants such as Google or Facebook embodies the creative turn that claims to make everyone a creator of content. But this rising is followed by the impoverishment and precariousness for the most fragile actors in the digital environment: the creators themselves. To escape the aliening cycle of dynamic stabilization (economic growth, technological acceleration and socio-cultural innovation), Hartmut Rosa encourages us to seek for resonance, which means to seek the "difference that allows for the possibility of appropriation". It's all about restoring the inspiration as the primary aim of any authentic creative activity.

Facing the inspiration crisis, the infomediation service *needle* is currently experimented at the Université de Lorraine. It promotes the collective contribution to an index consisting of the web pages referenced by the users themselves during their own browsing. *needle* is giving them recommendations in return. We are testing a double hypothesis : (1) the resilience of the Web can't proceed from the domination of the advertising business model and (2) it requires an editorial and pluralistic conception of infomediation services.

We rely on the implementation of *needle* to conduct a disruptive experience following an ethnomethodological approach. According to the terms of the Actor-Network Theory, we aim to gather qualitative and quantitative data about needle blackboxing, but also about informational and creative practices that have stabilized and that *needle* reveals as it is challenging them. *needle* itself is a tool to collect research data as valuable as we do not rely on a third party to define, access and proceed with this data.

needle's working doesn't require the collection of any sensitive or personal data. The service is intended to be open source and to work within a distributed architecture. Finally, the data produced are intended to be open to public research. The utopian dimension of this project is part of the experience. *needle* aims to invite the academic world to oppose the committed neutrality of the public research to the illusion of neutrality maintained by big digital platforms.

needle, une innovation issue des sciences de l'information et de la communication face à la crise de l'inspiration

FALGAS Julien

La crise de l'inspiration

La responsabilité du monde universitaire au prisme de la notion d'empreinte numérique

Les établissements d'enseignement supérieur et de recherche affichent depuis quelques années une prise de conscience de leurs responsabilités sociétales comme en témoigne la création de l'Observatoire de la Responsabilité Sociétale des Universités par l'Association de la Fondation Etudiante pour la Ville (AFEV) et l'UNICEF en mars 2012. Parallèlement, dans le sillage des préconisations de la charte européenne du chercheur, les universitaires répondent de plus en plus à l'injonction collective à « porter leurs activités de recherche à la connaissance de la société » (Commission européenne, 2005). Dans une perspective de développement durable au sens large et selon l'imposition d'un principe écologique (Guattari, 1989 et 1992 ; Beacker, 2007 ; Hörl, 2012), la notion d'empreinte nous est apparue pertinente pour traduire l'exigence de réflexivité (Durampart, 2016) faite à nos organisations universitaires vis-à-vis des acteurs évoluant dans l'environnement numérique (Appel et Falgas, 2018). Avec l'empreinte, il ne s'agit pas de rendre possible une lecture par les uns de ce que font les autres, mais d'accéder à une lecture par soi-même de ce que l'on a fait. Ainsi, l'empreinte englobe-t-elle le triptyque indice – inscription – trace (Jeanneret, 2010) dans une objectivation réflexive.

Si nous appliquons cette notion à l'environnement numérique, au-delà du nombre de nos publications disponibles ou non en Open Access, au-delà du nombre d'abonnés aux comptes Twitter de nos établissements, l'empreinte numérique du monde universitaire englobe également Facebook – dont la première version en 2004 s'adressait aux étudiants d'Harvard – ou encore Google – fruit de la rencontre en 1995 de deux étudiants de Stanford. Nous avons collectivement une responsabilité dans l'incubation et dans la prescription de nouveaux dispositifs sociotechniques. On peut citer la tentation de substituer les services de Google aux services numériques des établissements comme cela a pu être observé à Paris 3 Sorbonne-Nouvelle où le conseil d'administration a pris une décision en ce sens le 18 décembre 2015. Deux chercheurs en sciences de l'information et de la communication de l'établissement ont

alerté le conseil d'administration sur les risques qu'entraîne d'une telle décision (Rebillard et Rochelandet, 2016), c'est pourtant l'application d'une note ministérielle destinée à répondre aux interrogations émergentes dans les collectivités territoriales qui a mis un terme à sa mise en œuvre à l'université (Ministère de la culture, 2016). Plus récemment, des universités ont accueilli dans leurs locaux et promu sur leurs canaux de communication des formations délivrées par des employés de Google recrutés parmi leurs étudiants. Nous l'avons constaté à l'Université de Lorraine en mars 2018. Cette pratique a fait réagir un autre chercheur en sciences de l'information et de la communication (Ertzscheid, 2018) tandis que l'édition Campus du journal *Le Monde* a fait état de l'aveu d'impuissance de certains porteurs du dispositif dans les établissements, tandis que d'autres n'y verraient aucune ambiguïté (Stromboni, 2018).

Dans ces deux exemples, la gratuité sur le plan financier justifie à lui seul une décision qui fait fi de l'adage « si c'est gratuit, c'est que vous êtes le produit ». A l'opposé, interpréter le numérique comme un environnement écologique en lui appliquant la notion d'empreinte, c'est assumer une responsabilité dans les pratiques que nous y déployons ou que nous y prescrivons en tant qu'acteurs individuels ou organisationnels.

Approche critique du pouvoir des infomédiaires à l'ère numérique

Pour tout un courant critique en sciences de l'information et de la communication, la tendance des GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft) à dominer nos pratiques d'accès aux contenus numériques semble aujourd'hui établie (Miège, 2017 ; Smyrnaios, 2017 ; Ertzscheid, 2017). Ce pouvoir procède de l'impensé qui consiste à marginaliser les questionnements autour des enjeux de sociétés que soulève le numérique (Robert, 2016). L'impensé s'abrite derrière une illusion de choix : nous serions libres d'utiliser ou non les services des GAFAM. Pourtant, à mesure qu'amis, familles et collaborateurs adoptent ces services, ne pas les imiter tend à apparaître comme du militantisme. C'est ainsi que les services publics ont emboîté le pas aux commerces, associations ou entreprises en allant souvent bien au-delà de la présence ou de l'affichage dans ces espaces de circulation médiatique, à l'image des pages Facebook et autres chaînes Youtube auxquelles nos étudiants sont abondamment invités à s'abonner pour suivre l'actualité de nos établissements. Nos chartes mettent en avant des valeurs telles que l'universalité, la créativité, la réflexivité, la solidarité ou la responsabilité (pour ne citer que la charte de l'Université de Lorraine).

Pourtant, sous couvert de proximité avec nos publics, nous légitimons des acteurs dont les valeurs se révèlent bien éloignées de celles que nous prétendons défendre.

En qualité d'infomédiaires (Rebillard et Smyrnaios, 2010), les GAFAM masquent leurs orientations éditoriales (Simonnot, 2016) derrière une illusion de neutralité technologique. Dans le choix de ce qui est publié ou non, leurs algorithmes opaques (Cardon, 2015) ont pris le pas sur les chartes éditoriales publiques des médias. De fait, tous secteurs éditoriaux confondus, nous constatons que cela s'accompagne d'une paupérisation et d'une précarisation des auteurs et journalistes (Charon, 2015 ; Martel, 2015 ; Paris *et al*. 2016). Autrement dit, les changements imposés à notre environnement par les géants du numérique ont déjà un impact avéré sur les acteurs les plus fragiles de cet environnement.

Dans ces conditions, l'individu porteur d'une information, d'une idée, d'une création, peut de moins en moins les offrir à la connaissance de la société hors des écosystèmes imposés par les GAFAM. Quand bien même s'inscrirait-il dans un régime exclusivement vocationnel, sans se projeter dans une perspective professionnelle de rémunération (Heinich, 2008), un individu pourra difficilement publier sa création intellectuelle ou artistique sans disposer des moyens nécessaires à adapter sa diffusion aux multiples écrans et interfaces que se partagent les infomédiaires. Le document numérique se voit atteint dans sa fonction de *medium* qui permet de le considérer « comme un *phénomène* social, un élément tangible d'une communication entre des personnes humaines » (Pédauque, 2003 : 18).

C'était pourtant une promesse du service Internet le plus répandu, le *World Wide Web*, que de démocratiser le pouvoir de publication. C'est pourquoi, à l'appel de son propre inventeur – Tim Berners-Lee – on peut se poser la question de sa ré-invention (Stiegler, 2017). Alors que le Web fête cette année ses 29 ans, Tim Berners-Lee juge qu'il sera menacé tant que nous n'aurons pas dépassé « le mythe que la publicité est le seul modèle commercial possible pour les entreprises en ligne, et le mythe selon lequel il est trop tard pour changer le mode de fonctionnement des plates-formes » (Berners-Lee, 2018). Sur ce deuxième point, comme le souligne le vice-président de la fondation Mozilla, éditrice du navigateur web Firefox, « the tragedy of the web is that it's hard to find the answers to the questions you haven't imagined, and expanding your imagination has only gotten harder now that both search and social networks strive to give you a heavily filtered version of the web »[1] (Guyen, 2017). Pour ses

[1] Traduction personnelle : « La tragédie du web c'est qu'il est difficile de trouver des réponses à des questions que l'on n'a pas imaginées, tandis que faire preuve d'imagination est devenu de plus en plus difficile à mesure que moteurs de recherche et réseaux sociaux nous offrent une version lourdement filtrée du web. »

acteurs critiques, l'environnement numérique favorise donc de moins en moins l'imagination alors qu'il en manque cruellement pour se réinventer et faire preuve de résilience.

Les conséquences du pouvoir des plateformes sur la créativité et l'inspiration

Le Web 2.0 s'est popularisé avec la promesse d'offrir à chacun le pouvoir de produire et de publier ses propres contenus, d'abord dans des blogs, puis sur les murs des réseaux sociaux. Derrière les injonctions à la créativité et à l'innovation dont les GAFAM sont l'une des expressions les plus puissantes et qui caractérisent le tournant créatif, c'est bien à une crise de l'inspiration que nous faisons face aujourd'hui du fait de leur action, si l'on entend l'inspiration au sens d'une « affluence d'idées stimulant l'imagination et la créativité » (Wikipedia, consulté le 4 janvier 2018).

En matière de formes narratives, il semble que la réussite d'une innovation « repose sur la reconnaissance puis l'adoption par les publics des cadres de référence choisis et assemblés par les auteurs (…) avec spontanéité, guidés par leur ambition narrative » (Falgas, 2016). Afin d'explorer la montée en généralité de ces conclusions défendues par une thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication (Falgas, 2014), nous posons l'hypothèse que l'innovation procède de l'assemblage original, par son initiateur, de cadres de référence qu'il détient au même titre que d'autres acteurs, de sorte que ces derniers reconnaissent et adoptent son invention. Ainsi, et en accord avec les mécanismes de normalisation de la créativité relevés par Andreas Reckwitz (2014), la créativité consisterait dans la faculté à réaliser de tels assemblages à la fois originaux et assimilables

Avant de mettre en œuvre sa faculté de créativité, le créateur doit trouver l'inspiration, c'est-à-dire pouvoir explorer des cadres de référence qui lui soient à la fois suffisamment familiers pour qu'il puisse en imaginer l'assemblage, et suffisamment variés pour lui inspirer des assemblages originaux. Cette définition de l'inspiration rejoint celle du concept de résonance développé par le sociologue Hartmut Rosa. Pour ce dernier, la sortie du cycle aliénant de la croissance économique, de l'accélération technologique et de l'innovation socioculturelle passe par la quête de la résonance, c'est-à-dire la confrontation avec la « difference that allows for the possibility of appropriation »[2] (Rosa, 2017). Voilà pourquoi, il conviendrait de rétablir l'inspiration telle que nous venons de la définir comme la visée première de toute authentique activité créative. A l'opposé, l'activité créative lorsqu'elle est motivée par une

[2] Traduction personnelle : « la différence qui offre la possibilité d'une appropriation ».

visée pécuniaire, en direction de laquelle l'inspiration est instrumentalisée, semble s'inscrire dans le cycle aliénant de la « stabilisation dynamique » (*Ibid*.).

needle, un infomédiaire alternatif issu de la recherche info-communicationnelle

Cette réflexion nous a inspiré la conception du service de navigation web contributive *needle* (Fig 1.) dont l'expérimentation à l'échelle de l'Université de Lorraine a débuté en mars 2018 après un développement débuté un an plus tôt grâce à un financement au titre de la valorisation non-économique.

Fig. 1 – Descriptif fonctionnel de la navigation contributive proposée par needle

needle se présente comme une extension de navigateur. Elle sera disponible à l'adresse http://needle.univ-lorraine.fr à l'issue de la phase d'expérimentation actuellement en cours.

Suite à l'installation de l'extension, l'utilisateur de *needle* dispose d'un bouton en forme d'aiguille sur lequel il peut cliquer – au cours de sa navigation – lorsqu'il souhaite indexer une page web le long de son « fil ». Tout en enrichissant son propre « fil », cette indexation ouvre à l'utilisateur l'accès immédiat aux « fils » des autres utilisateurs qui ont choisi d'indexer la même page que lui auparavant. L'utilisateur peut ainsi découvrir de nouvelles ressources qui ont pour double caractéristique d'avoir été successivement indexées par quelqu'un d'autre, et de l'avoir été pour des raisons similaires : à savoir pour s'en servir comme sources de sérendipité. Ainsi l'utilisateur est-il invité à indexer des pages qui l'inspirent, dans la mesure où il souhaite qu'elles le conduisent à de nouvelles sources d'inspiration.

Outre l'accès immédiat au réseau offert par l'indexation d'une page web, l'utilisateur peut à tout moment y accéder depuis chacune des pages qu'il a indexées par le passé. Dans l'interface de gestion de son « fil », il peut en effet visualiser rapidement si de nouveaux « fils » ont croisé le sien au cours d'une période de son choix (par exemple au cours de la semaine qui vient de s'écouler). Enfin, en rejoignant des groupes, l'utilisateur est en mesure de partager son cheminement avec un collectif identifié (par exemple les membres d'une unité de recherche ou d'un établissement) mais aussi d'en distinguer les autres membres par rapport à l'activité de l'ensemble des autres utilisateurs (par exemple pour s'assurer de ne pas suivre que les fils de ses plus proches connaissances ou collaborateurs). Enfin, l'utilisateur est invité à fournir une adresse électronique pour autoriser les autres à entrer en contact avec lui si son fil leur inspire de possibles synergies, collaborations ou échanges enrichissants.

Comme on le voit, *needle* repose sur la contribution collective à un index. Cet index référence un réseau de pages web connectées entre elles par les utilisateurs de *needle* et non par des liens hypertextes saisis par leurs concepteurs. Chaque page référencée par un même utilisateur est reliée à la précédente et à la suivante le long de son « fil ». Les nœuds du réseau correspondent aux pages que plusieurs utilisateurs différents ont référencées et sur lesquels se croisent leurs « fils ». Ainsi, les suggestions offertes par *needle* au cours de la navigation de ses

utilisateurs reposent sur une logique de partage et de co-construction. C'est ce que nous avons nommé la navigation web contributive.

La principale particularité de *needle* réside dans la place accordée à l'intelligence humaine dans le dispositif de recommandation de contenus, par opposition à l'intelligence artificielle des algorithmes. L'interface favorise la contribution collective à un index constitué des pages web référencées par les utilisateurs de *needle* eux-mêmes au cours de leur navigation, auxquels *needle* apporte en retour des recommandations.

Au regard des premières réactions recueillies suite à des démonstrations devant des utilisateurs pressentis (chercheurs, entrepreneurs, acteurs du secteur de l'innovation ou des collectivités territoriales), il semble que *needle* constitue un outil à même de favoriser le décloisonnement, l'identification de synergies et de renforcer les collaborations. Il répond ainsi à la définition de l'intelligence collective avancée par Samuel Szoniecky et Nasreddine Bouhaï (2017), à savoir « la mise en commun de la réflexivité afin de finaliser une action qui ne pourrait pas l'être par une seule personne » (*Ibid*., p. 14), en l'occurrence l'action de s'inspirer les uns les autres. Les deux auteurs illustrent leur propos par l'exemple du Wiki. Or, tandis que le Wiki rend possible l'exercice de l'intelligence collective autour de la composition de contenus tout en permettant leur mise en relation hypertextuelle, *needle* se concentre sur l'élaboration d'un réseau hypertextuel entre des contenus dont les modalités de composition et de publication en ligne restent libres.

Avec *needle*, nous mettons à l'épreuve du réel l'hypothèse selon laquelle l'inspiration nait de l'exposition à des influences à la fois nouvelles et assimilables par les acteurs grâce à l'existence d'un lien faible mais avéré qui leur permettent de relier leur expérience avec celle d'autrui. En l'occurrence, le lien consiste dans le fait de référencer une source d'inspiration identique à des moments particuliers de ses parcours intellectuels et créatifs respectifs. Le fait que les acteurs se connaissent voire qu'ils évoluent ou non dans les mêmes mondes sociaux méritera d'être interrogé lorsque la dissémination de *needle* le permettra. Si cette dissémination se réalise comme nous l'escomptons, elle contribuera à valider la double hypothèse selon laquelle (1) la résilience du web au sein de l'environnement numérique ne peut découler de la prééminence d'un modèle tel que le modèle publicitaire et (2) elle repose sur une conception éditoriale et pluraliste des dispositifs d'infomédiation. Les données recueillies contribueront quoiqu'il en soit à éclairer l'ampleur et les enjeux de ce que nous avons qualifié de crise de l'inspiration.

La recherche-action autour d’une innovation issue des SIC

Une approche ethnométhodologique nourrie par la sociologie de la traduction

Dans une perspective heuristique, nous nous appuyons sur la mise en œuvre de *needle* pour conduire une expérience de rupture dans le cadre d’une approche ethnométhodologique qui « s'efforce d'analyser les descriptions des structures formelles faites par les membres, quels qu'en soient les circonstances ou les auteurs, sans s'occuper de leur exactitude, de leur valeur, de leur importance, de leur nécessité, de leur nature pratique, de leur succès ou de leurs conséquences » (Garfinkel, 1967 : introduction de l'édition française de 2007).

Comme le suggèrent Shirley Strum et Bruno Latour, « si les acteurs n’avaient qu’eux-mêmes, que leur corps comme ressource, la tâche qui consiste à construire des sociétés stables serait très difficile » (Strum & Latour, 1987). C’est pourquoi la sociologie de la traduction avance que les ressources matérielles et les symboles sont des acteurs non humains qui agissent au même titre que les acteurs humains (Latour, 1988) : « une connaissance, un fait, une nouveauté technique se stabilise et se développe au travers de l'association et de l'assemblage par son initiateur d'acteurs humains et non-humains au sein de réseaux dits "sociotechniques" » (Latour, 1989). Or, Madeleine Akrich observe que la description des objets techniques se heurte à leur « mise en boîte noire » dès lors que leurs contenus techniques tout comme leurs usages sont stabilisés (Akrich, 1992). C’est pourquoi Michel Callon considère que c’est avant la mise en boîte noire, « durant la conception, le développement et la diffusion de nouveaux artefacts techniques », qu’il convient d’observer les « négociations et ajustements entre actants humains et non-humains » (Callon, 2001).

Notre expérience vise à réunir des données autour de la mise en boîte noire de *needle*, mais aussi quant aux pratiques informationnelles et créatives qui se sont stabilisées sous l’égide des GAFAM et que *needle* peut contribuer à révéler en rompant avec ces dernières. *needle* lui-même est un moyen de collecter des données de recherche d’autant plus précieux que nous ne dépendons pas du bon vouloir d’un tiers pour les définir, y accéder et les traiter. Au moyen de *needle*, nous recueillons en premier lieu les références des sources indexées par les utilisateurs dont nous supposons qu’ils le font parce qu’ils les jugent inspirantes. Ces données doivent permettre d’observer la circulation des utilisateurs, le périmètre de leurs centres d’intérêt et l’existence hypothétique de carrefours à même de favoriser la découverte de sources différentes mais appropriables. Afin de mieux qualifier nos observations, nous dénombrons également les références qui suscitent (ou non) un intérêt de la part de ceux qui y sont exposés

dans la mesure où ces derniers s'engagent (ou non) le long des fils de leurs contributeurs après les avoir croisées. Parallèlement, nous réunissons des données qualitatives de formes diverses (captation audio ou vidéo, notes, comptes rendus, échanges électroniques…) afin de documenter l'évolution de nos propres choix de conception, des usages du service et de son appropriation dans des cadres aussi divers que la recherche universitaire, l'enseignement supérieur ou scolaire, la veille documentaire ou créative, ou encore les pratiques informationnelles courantes.

Quand l'utopie en appelle à la responsabilité du monde universitaire et des SIC

Soulignons que le fonctionnement de *needle* ne nécessite la collecte d'aucune donnée sensible ou personnelle. Le service est destiné à une diffusion *open source* au sein d'une architecture distribuée (c'est-à-dire non dépendante d'un acteur central et dominant). Les données produites ont vocation à être ouvertes à la recherche publique. La dimension utopique d'une telle proposition fait partie intégrante de l'expérience, fut-elle limitée au fait d'apporter des changements à portée immédiate (Proulx *et al.*, 2005).

Pour Patrice Flichy (2001), l'utopie qui n'affronte pas la réalité technique relève de la fantasmagorie. S'appuyant sur Paul Ricoeur (1997) il définit l'utopie comme « une alternative au pouvoir en place » (*Ibid.*, p. 14). *needle* est la déclinaison en projet d'une proposition de rupture : rupture avec le modèle économique publicitaire et rupture avec les orientations fonctionnelles et les affordances des grandes plateformes d'infomédiation contemporaines. Dans cette perspective, *needle* ne vise ni à occulter (idéologie-masque) ni à évincer (idéologie-légitimante) les formes actuelles d'accès aux contenus numériques en ligne mais à mobiliser (idéologie-mobilisation) autour d'une forme alternative qui renoue avec l'ambition que portait l'invention de Google avant que ses inventeurs ne s'en détournent : « we believe the issue of advertising causes enough mixed incentives that it is crucial to have a competitive search engine that is transparent and in the academic realm[3] » (Brin & Page, 2000, p. 3832).

Notre proposition fait écho à l'invitation du sociologue Dominique Cardon :

> « Les usages actuels du web sont très en deçà des potentialités qu'il nous offre. Nos imaginations et nos initiatives ne sont pas à la hauteur de ses possibles. Il ne fait pas de doute que les moyens financiers, l'attention des internautes et leur créativité sont

[3] Traduction personnelle : « nous croyons que le modèle publicitaire est à l'origine d'un nombre suffisant d'incitations biaisées pour qu'il soit crucial de disposer d'un moteur de recherche compétitif à la fois transparent et relevant du monde académique ».

aujourd'hui aspirés par une économie numérique qui se préoccupe avant tout d'élargir son empire et de se monétiser. Mais il serait aussi maladroit de considérer que le développement du marché des grandes plateformes interdit ou empêche de faire autre chose, autrement et selon d'autres principes. Le web se ferme par le haut, mais toute son histoire montre qu'il s'imagine par le bas. Sa trajectoire est émaillée de ces initiatives audacieuses, originales, curieuses et en rupture. Il n'y a aucune raison de penser que cette dynamique doive s'arrêter ou qu'elle soit complètement entravée par la domination des GAFA. Cependant, plus que jamais, il appartient aux chercheurs, aux communautés, aux usagers, aux pouvoirs publics aussi, d'encourager les initiatives qui préservent cette dynamique réflexive, polyphonique et peu contrôlable que les pionniers du web nous ont confiée » (Cardon, 2017).

Il appartient au monde universitaire dans son ensemble, et aux sciences de l'information et de la communication en particulier, d'assumer la responsabilité sociétale qui leur incombe au titre de leur empreinte numérique. À l'illusion de neutralité derrière laquelle s'abritent les grandes plateformes numériques, il nous revient d'opposer la neutralité engagée de la recherche publique (Heinich, 2002) jusque dans les outils dont nous nous dotons pour travailler, pour enquêter et dont nous pouvons doter nos étudiants et la société dont nous sommes acteurs pour penser et se penser.

Bibliographie

Akrich, M. (1992). La description des objets techniques. In : Akrich, M., Callon, M. et Latour, B. (2006). *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*. Paris, Mines Paris, Les Presses. p. 159-178

Appel, V. et Falgas, J. (2018). Responsabilité sociétale des universités et environnement numérique : la notion d'empreinte, un enjeu de réflexivité. *Communication*. vol. 35/2 | 2018. (à paraître)

Beacker, D. (2007). *Studien zur nächsten Gesellschaft*. Francfort/Main.

Berners-Lee, T. (2018). *The web is under threat. Join us and fight for it*. [En ligne] https://webfoundation.org/2018/03/web-birthday-29/

Brin, S. et Page, L. (2000/2012). Reprint of: The anatomy of a large-scale hypertextual web search engine. *Computer networks* 56.18. (2012). p. 3825-3833.

Callon, M. (2001). Sociologie de l'acteur réseau, trad. de l'anglais par Callon, G. In : Akrich, M., Callon, M. et Latour, B. (2006). *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*. Paris, Mines Paris, Les Presses. p. 267-276

Cardon, D. (2015). *A Quoi Rêvent Les Algorithmes: Nos Vies À L'heure Des Big Data*. Paris, La République des idées, Seuil.

Cardon, D. (2017). Le web que nous voulons en 8 propositions. In : Stiegler, B. (dir.). (2017). *La toile que nous voulons: le web néguentropique*. Paris, FYP.

Charon, J.-M. (2015). *Presse et Numérique - L'invention D'un Nouvel Écosystème*. Rapport remis le 2 juin 2015 à Madame la Ministre de la culture et de la communication. [En ligne] http://www.culturecommunication.gouv.fr/Ressources/Rapports/Rapport-Charon-Presse-et-numerique-L-invention-d-un-nouvel-ecosysteme

Commission Européenne. (2005). *Charte européenne du chercheur. Code de conduite pour le recrutement des chercheurs*. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities, EUR 21620, 64 pages. [En ligne] https://www.u-psud.fr/_resources/Recherche/ED/textes%2520et%2520documents%2520de%2520r%25C3%25A9f%25C3%25A9rence/charte_europ_chercheur_2005.pdf

Durampart, M. (2016). Le passage d'un enjeu cognitif à un "hors-jeu" stratégique pour des organisations. In : Bonfils, P., Dumas, P. et Massou, L. (dirs). (2016). *Dispositifs, jeux, enjeux, hors-jeux*. Nancy. PUN - Éditions universitaires de Lorraine.

Ertzscheid, O. (2017). *L'appétit des géants, Pouvoir des algorithmes, ambitions des plateformes*. Paris. C&F Editions.

Ertzscheid, O. (2018). Facebook forme les chômeurs, Google forme les étudiants. Et les universités vous emmerdent. [En ligne] http://affordance.typepad.com/mon_weblog/2018/02/facebook-google-universite-formation-et-merde.html

Falgas, J. (2014). Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication. Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication. Université de Lorraine. 2014. [En ligne] http://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2014_0112_FALGAS.pdf.

Falgas, J. (2016). Pour Une Sociologie Des Usages et de L'innovation Appliquée Aux Récits Innovants. In : Robert, P. (2016). *Bande Dessinée et Numérique.* CNRS Editions, Les Essentiels d'Hermès, Paris. p. 135-53.

Faucilhon, J. (2010). *Rêveurs, Marchands et Pirates Que Reste-T-Il Du Rêve de l'Internet ?* Le Pré Saint-Gervais: Ed. le passager clandestin.

Flichy, P. (2001). *L'imaginaire d'Internet*. Sciences et Société, Paris, Découverte.

Garfinkel, H. (1967). *Recherches en ethnométhodologie*, trad. de l'anglais par Michel Barthélémy, Baudouin Dupret, Jean-Manuel de Queiroz et Louis Quéré. Paris, Presses universitaires de France. 2007.

Guattari, F. (1989/2008). *Les Trois Écologies*. Paris, éditions Galilée.

Guattari, F. (1992). Le nouveau paradigme esthétique. In : Guattari, F. (1992). *Chaosmose*. Paris, Editions Galilée, coll. L'Espace critique.

Guyen, N. (2017). *Your phone is not a television*. [En ligne] https://medium.com/firefox-context-graph/your-phone-is-not-a-television-2aaae67c645

Heinich, N. (2002). Pour une neutralité engagée. *Questions de communication*, nº 2 (1 décembre 2002): p. 117‑27.

Heinich, N. (2008). Régime vocationnel et pluriactivité chez les écrivains : une perspective compréhensive et ses incompréhensions. *Socio-logos*, 3 | 2008. [En ligne] http://socio-logos.revues.org/1793

Hörl, E. (2012). Le nouveau paradigme écologique: Pour une écologie générale des médias et des techniques, trad. de l'allemand par Plas, G. *Multitudes*, 2012/4. (n° 51). p. 74-85. [En ligne]. http://www.cairn.info/revue-multitudes-2012-4-page-74.htm.

Jeanneret, Y. (2010). Les harmoniques du Web : espaces d'inscription et mémoire des pratiques. In : Pignier, N. et Lavigne M. (dirs.). *Mémoires et internet*, Paris, Harmattan.

Latour, B. (1988). Le prince : machines et machinations. In : Akrich, M., Callon, M. et Latour, B. (2006). *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*. Paris, Mines Paris, Les Presses. p. 87-107

Latour, B. (1989). *La science en action*. Paris, La Découverte.

Martel, F. (2015). *L'écrivain 'social' : La Condition de L'écrivain À L'âge Numérique*. Rapport au CNL. [En ligne] http://centrenationaldulivre.fr/fichier/p_ressource/7429/ressource_fichier_fr_condition.a.crivain.monde.numa.rique.rapport.2015.11.09.ok.pdf

Miège, B. (2017). *Les industries culturelles et créatives face à l'ordre de l'information et de la communication. Nouvelle édition entièrement refondue et augmentée*. Collection communication en plus, Fontaine: Presses universitaires de Grenoble.

Ministère de la culture. (2016). *Note d'information du 5 avril 2016 relative à l'informatique en nuage (coud computing)*. [En ligne] http://securibase.com/securibase/public/fiche/19224/21193

Pédauque, R. T.. (2003). « Document : forme, signe et médium, les re-formulations du numérique ». [En ligne] https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000511

Paris, T., Deloche, P. et Simon, M. (2016). *Etats Généraux de La Bande Dessinée, Enquête Auteurs 2016, Résultats Statistiques*. EGBD. [En ligne] http://www.etatsgenerauxbd.org/2016/01/29/lenquete-auteurs-les-resultats-statistiques/

Proulx, S., Massit-Follea F., Conein, B. (2005). *Internet, une utopie limitée: nouvelles régulations, nouvelles solidarités*. Québec: Presses de l'Université Laval.

Rebillard, F. et Rochelandet, F. (2016). *Lettre ouverte aux membres du Conseil d'Administration de l'Université Sorbonne Nouvelle Paris 3*. Google à Paris 3 ? Non, merci. [En ligne] https://googlep3.wordpress.com/2016/06/03/lettre-ouverte-aux-membres-du-conseil-dadministration-de-luniversite-sorbonne-nouvelle-paris-3/

Rebillard, F. et Smyrnaios, N. (2010). Les infomédiaires, au cœur de la filière de l'information en ligne: Les cas de google, wikio et paperblog. *Réseaux*, 160-161,(2). p. 163-194. [En ligne] https://www.cairn.info/revue-reseaux-2010-2-page-163.htm

Reckwitz, A. (2014). Du mythe de l'artiste à la normalisation des processus créatifs : contribution du champ artistique à la genèse du sujet créatif. Trivium, 18 | 2014. [En ligne] http://trivium.revues.org/5020

Ricoeur, P. (1997). *L'idéologie et l'utopie*. Paris, éditions du Seuil.

Robert, P. (2016). *L'impensé numérique - Tome 1, Des années 1980 aux réseaux sociaux*. Paris, Éditions des Archives contemporaines.

Rosa, H. (2017). Dynamic Stabilization, the Triple A. Approach to the Good Life, and the Resonance Conception. *Questions de communication*, 31,(1). p. 437-456. [En Ligne] https://www.cairn.info/revue-questions-de-communication-2017-1-page-437.htm.

Simonnot, B. (2016). Place des moteurs de recherche dans l'éditorialisation du web. *Communication & langages*. Nec Plus, 2016, 188. pp.45-59. [En ligne] https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01286514

Smyrnaios, N. (2017). *Les GAFAM contre l'internet*. Paris, Ina éditions.

Stiegler, B. (dir.). (2017). *La toile que nous voulons: le web néguentropique*. Paris, FYP.

Stromboni, C. (2018). *Des formations au numérique dispensées par Google à l'université font débat*. Le Monde, Campus. [En ligne] http://www.lemonde.fr/campus/article/2018/03/05/des-formations-au-numerique-dispensees-par-google-a-l-universite-font-debat_5265898_4401467.html

Strum, S., Latour, B. (1987). Redéfinir le lien social : des babouins aux humains, trad. de l'anglais par Rémy, C. In : Akrich, M., Callon, M. et Latour, B. (2006). *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*. Paris, Mines Paris, Les Presses. p. 71-107

Szoniecky, S. et Bouhaï, N. (2017). *Intelligence collective et archives numériques: vers des écosystèmes de connaissances*. iSTE editions, London.