

Les notifications dans le quotidien des 18-25 ans : comment manifester son attention à autrui dans le régime de la dispersion ?

Pierre, Julien

Laboratoire GRESEC, Université de Grenoble – Alpes
julienpierre@live.fr

1 Contextes.....	198
2 La dispersion appareillée par les notifications	199
2.1 Les pratiques numériques des 18-25 ans.....	199
2.2 Le registre des notifications	200
3 Bricolages attentionnels.....	202
3.1 Des applications-tierces aux systèmes d'exploitation.....	203
3.2 Des réglages à la régulation	203
3.3 Des comportements aux conventions sociales	203
4 Conclusion.....	204
Références bibliographiques	205

1 Contextes

De nombreuses enquêtes font état du taux d'équipement des individus en matière de téléphonie : en juin 2012, le CREDOC comptabilise 88% d'individus possédant un téléphone mobile¹. Les taux les plus forts se situent chez les adolescents et les jeunes adultes : 88% chez les 12-17 ans et 99% chez les 18-24. Cette enquête dévoile aussi la croissance du taux d'équipement des téléphones intelligents, dits « smartphones » : si 29% de la population est équipée d'un tel appareil, la croissance la plus importante se situe dans les mêmes tranches d'âge (24% chez les 12-17 ans, avec une progression de 46% par rapport à 2011, et 54% chez les 18-24 ans, avec une progression de 19%). Des résultats similaires apparaissent en termes de fonctionnalités, au niveau des SMS, de la navigation ou du téléchargement d'applications. De tels chiffres appellent à se pencher sur les usages : au vu de l'intensité des données échangées, quelle incidence cette connectivité peut-elle avoir sur les activités quotidiennes ? Quels usages se forment avec cette multiplication des contacts instrumentés ?

Dans l'imaginaire collectif, souvent forgé par des discours médiatiques, la connectivité est représentée comme une rupture du lien social : la figure du joueur introverti, le mal-être adolescent, les risques de cyberprédation sont régulièrement convoqués comme repoussoir d'une socialisation appareillée par la technique. Pourtant, des sociologues et des chercheurs en sciences de l'information et de la communication attestent d'une potentialité dans la construction de soi et son rapport au monde : les dispositifs sociotechniques d'information et de communication numériques (DISTIC ; Appel *et al.*, 2010) permettent de construire une identité (Denouël, 2011 ; Georges, 2007, 2009, 2010), une présence numérique (Merzeau, 2009) ; de conduire des interactions (Coutant & Stenger, 2010), de partager avec une communauté (Casilli, 2010), de développer des stratégies relationnelles (Cardon & Delaunay-Téterel, 2011). Ces pratiques sont particulièrement ancrées chez les adolescents (Livingstone, 1999 ; Fluckiger, 2006 ; boyd, 2014) ou chez les individus situés à la marge des normes sociales (Granjon & Denouël, 2010). Tous s'accordent à dire que le sujet se construit dans les interactions sociales, y compris quand elles sont « supportées » par les réseaux socionumériques (Martuccelli, 2002 ; Coutant & Stenger, 2010), et que la subjectivation relève plus d'un processus d'intersubjectivation, y compris avec l'objet technique (Voirol, 2013). Mais tous s'accordent également à dire que s'il y a des risques sociaux, par exemple en termes de réputation ou de reconnaissance (Granjon, 2011), la vigilance doit aussi porter sur les risques d'exploitation commerciale ou de performance technique (Cardon, 2013). Les individus se retrouvent à la fois en capacité de poursuivre le processus d'intersubjectivation tout en se plaçant sous les contraintes techniques et économiques des opérateurs des DISTIC numériques. De plus, la population des 18-25 ans se retrouve à la croisée de plusieurs relations d'interdépendance. Les usages ancrés pendant l'adolescent sont influencés par les pratiques familiales et les normes socioprofessionnelles (qu'ils découvrent dans leurs premiers stages et dans les études supérieures). De la même manière, ces usages vont se poursuivre en entreprise et dans leurs futurs foyers. Ces usages en formation sont donc le signe avant-coureur de transformations sociales. Ils conditionnent les possibilités d'action dans de multiples sphères sociales : en formation, au travail, à domicile et en public. Notre hypothèse est alors que les usages du numérique des 18-25 ans reflètent une reconfiguration des rapports entre sphères sociales, au sein desquelles le sujet tente de négocier ses activités.

Des travaux exploratoires ont montré la saillance d'un adossement usage – fonctionnalité que nous voulons prendre comme terrain : il s'agit de ce que nous appelons le « registre des notifications ». En effet, tous les DISTIC numériques proposent différentes manières d'alerter l'utilisateur à l'arrivée d'un nouveau message. La particularité de ces notifications réside dans le surgissement d'une information au cours d'une activité conduite par l'utilisateur. La plupart du

¹ Enquête « Condition et de vie et aspirations – La diffusion des technologies d'information et de communication dans la société française (décembre 2011) », CREDOC

temps, ces notifications sont hors contexte : ne cadrant pas avec l'activité en cours, elles sont perçues comme des nuisances. Comme le rappelle C. Licoppe, « par définition, la notification advient, apparaît, surgit, et elle occasionne donc potentiellement des interruptions ». Néanmoins, en écho à cette tension entre contraintes et capacités, le sociologue fait remarquer que pour les acteurs, les notifications leur permettent aussi « de rester dans le coup, de coller au mouvement d'activités polymorphes et toujours en évolution » (Licoppe, 2009 : 77-78). Son élève, C. Datchary, a observé « la dispersion dans les situations de travail » (Datchary, 2011). Ses analyses rejoignent celles de l'anthropologue culturelle S. Broadbent (2011) ou encore celle de la sociologue I. Berrebi-Hoffmann (2009) : l'attention des travailleurs est sans cesse dispersée entre de multiples activités professionnelles (et leurs temporalités propres) et les injonctions sociales (amicales, familiales, médiatiques, gouvernementales). Un employé doit gérer de multiples dossiers ou appels de collaborateurs, clients, fournisseurs ; il peut devoir organiser à distance les aléas domestiques (retour des enfants, rendez-vous médicaux, paiement des factures, etc.) ; il peut vouloir communiquer avec ses amis (par téléphone ou internet) ; il peut s'engager dans des discussions sur l'actualité, etc. De même, à domicile, il peut ramener – mentalement ou concrètement – du travail, ou raconter ses activités et leurs enjeux à ses proches. Cette dispersion est multipliée par les TIC en même temps que celles-ci permettent de maintenir un lien avec l'extérieur de la sphère professionnelle. En termes de logique sociale, elle dévoile une « imbrication du registre d'actions » (Berrebi-Hoffmann, 2010) et une reconfiguration des rapports entre les espaces sociaux : le mur de la vie privée appliquée à l'école ou à l'entreprise ne semble plus aussi légitime. Nous proposons de poursuivre cette analyse, située dans la sociologie du travail, en l'inscrivant dans la lignée de notre hypothèse : selon nous, la dispersion est également valable dans d'autres sphères, notamment scolaire. Et c'est justement en regard d'une multiplication des activités que nous invitons à considérer les notifications comme un moyen pour l'individu de maintenir une attention, à soi et aux autres, dans les situations de « dispersion ».

Nous présenterons donc en première partie l'ensemble des systèmes de notification dans les DISTIC numériques, dévoilant comment ils participent au régime de la dispersion. Ce dernier étant également présentée par ses auteurs comme une compétence, une deuxième partie sera consacrée à montrer le bricolage attentionnel que doivent construire les usagers.

2 La dispersion appareillée par les notifications

Un double terrain alimente notre réflexion : le premier concerne un groupe d'utilisateurs en situation préprofessionnelle, le second englobe les dispositifs proposant des fonctionnalités de notification.

2.1 Les pratiques numériques des 18-25 ans

Notre étude se déroule au sein de l'Observatoire des pratiques numériques des 18-25 ans de la Chaire « Digital natives » commanditée par Orange et pilotée par Grenoble École de Management². Une première enquête en 2013 portait sur l'observation des pratiques de dix étudiants en première année d'école supérieure de commerce (ESC) : des entretiens collectifs ont permis de faire remonter une série d'hypothèses, confrontée à l'observation des pratiques en binôme (l'étudiant A note les actions de l'étudiant B). Ces résultats ont ensuite été présentés à dix-sept étudiants de diverses filières universitaires qui ont confirmé avoir ce même genre de pratiques (connexion du lever au coucher, tension affective et cognitive articulée entre plaisir et contrainte, activités numériques comme palliatif à l'ennui, mais elles-mêmes génératrices

² Avec d'autres chercheurs en sciences de l'information et de la communication, nous travaillons à identifier des logiques affectives récurrentes dans les usages numériques dans l'ensemble des activités du quotidien. Voir notamment Martin-Juchat & Pierre (2013) pour une perspective managériale et Dumas, Martin-Juchat & Pierre (2014) pour une perspective pédagogique.

d'ennui). En 2014, nous avons élargi le groupe d'étudiants (quarante membres, issus de diverses structures : ESC, IUT, UFR) et les terrains d'observation par binôme (vingt-cinq personnes et quatre-vingt-quinze carnets de bord relatant des situations en cours, à la bibliothèque, en déplacement, à domicile, pendant des moments conviviaux). L'un des objectifs de la Chaire est de repérer les usages en formation dans une génération qui sera bientôt en situation de travail, et d'exigence de services. Il s'agit alors de voir quelles représentations et quelles compétences les jeunes usagers du numérique construisent afin de leur proposer des innovations pédagogiques ou marketing. Il ressort de nos études un ensemble de paradoxes, entre naturalisation des usages et lucidité critique sur les pratiques, entre contraintes des modèles économiques et fonctionnels et plaisir de la nouveauté et de la praticité, entre injonctions socioprofessionnelles et volonté de s'échapper par le divertissement ou la non-connexion. Il ressort également une routinisation des activités socionumériques : des rites de non connexion, ou inversement des rites de présence à distance se mettent en place lors de soirées ou de réunion de travail, tandis que d'autres visent à un éveil au monde, par la lecture des actualités provenant de différents espaces sociaux (les amis, l'école ou l'université, le monde des affaires, de la politique, du sport ou de la culture). Au final, ces rites visent à organiser l'attention portée aux autres : on s'informe des autres et on alimente le face-à-face avec des actualités provenant des interactions médiatisées. Les notifications sont alors le signe médiatique de cette attention (tel le « poke » de *Facebook*, cette petite tape virtuelle sur l'épaule de l'ami).

2.2 Le registre des notifications

Les notifications peuvent se distinguer selon l'espace de leur saillance et selon l'interaction à laquelle elles invitent³.

Les notifications sont un mécanisme informatique déjà ancien puisque, même au sein des machines relativement primitives, les composants s'alertaient mutuellement de leur bon fonctionnement. Dans le système d'exploitation des ordinateurs et des téléphones, des dispositifs existent pour notifier divers messages à l'utilisateur. Les logiciels informent également des opérations de maintenance. Dans le cadre de la communication médiatisée par ordinateur, les plateformes web et les serveurs de SMS distribuent les notifications entre émetteurs et récepteurs (« vous avez un nouveau message »). Les répondeurs et boîtes vocales des téléphones proposent la même fonctionnalité : maintenir un signal jusqu'à une interaction. Ce mécanisme est en cours d'implantation dans les navigateurs web. Il repose principalement sur « l'onglétisation » de la navigation (Licoppe, 2009 : 99), c'est-à-dire l'action d'afficher, cacher et circuler entre plusieurs documents dans une même application. Entre autres exemples, il est ainsi possible d'afficher sur l'onglet le nombre de courriels non lus. En raison de la dimension des écrans de téléphones mobiles, les applications ne peuvent afficher des onglets : les notifications doivent donc être plus saillantes. Leur design est alors envisagé de manière systémique avec le reste du système d'exploitation. Au sein de l'organisme chargé de sa standardisation (le W3C) et à travers la liste de diffusion du groupe de travail, le mécanisme des notifications est l'objet d'une négociation : d'une part entre les concepteurs de sites et applications et les développeurs des navigateurs, chacun cherchant à maîtriser l'apparence visuelle, le contenu et les interactions proposés au sein de ces notifications. Et d'autre part entre les principaux éditeurs, chacun cherchant à faire correspondre le registre de notifications avec

³ L'analyse que nous proposons sur les notifications est doublement alimentée : d'une part en étudiant les spécifications des principaux mécanismes informatiques du mobile et du web ; d'autre part en analysant les discours que tiennent les ingénieurs et concepteurs à propos de ces spécifications. Deux lieux de négociation et de promotion ont particulièrement été étudiés : en premier lieu, les spécifications maintenues par le W3C et les listes de discussion (<http://www.w3.org/TR/notifications/> et <http://lists.w3.org/Archives/Public/public-web-notification/>). Les documentations techniques des différents opérateurs ont également été consultées (Apple, Google, Facebook). En second lieu, les entretiens et déclarations médiatiques des ingénieurs et concepteurs : plusieurs sites web sont réputés pour la participation de ces acteurs, dument authentifiés (www.quora.com, www.stackoverflow.com entre autres exemples).

son propre cadre de fonctionnement (Pierre, 2014a) : *Apple* propose par exemple de centraliser toutes les notifications sur ces propres serveurs avant de les distribuer sur les terminaux. Ses concurrents ne souhaitent pas partager une telle architecture, préférant un modèle de distribution plus indépendant.

La spécification technique d'une notification web montre bien la problématique du contexte d'un message.

“A notification allows alerting the user outside the context of a web page of an occurrence, such as delivery of email.”
<http://www.w3.org/TR/notifications/>

La notification inviterait à sortir de l'action en cours et à conduire une activité dans un autre contexte. Néanmoins, la réponse attendue n'est pas forcément synchrone, et le dispositif peut intégrer des modalités de réponse décalée. Il y a ainsi plusieurs formes de notifications inscrites dans le cadre de fonctionnement des dispositifs :

- **Message push** : Les messages sont mis en attente sur les serveurs, qui poussent le message quand le destinataire est connecté. C'est à ce moment qu'il reçoit une notification (une pastille sur l'icône de l'application de messagerie, une fenêtre ponctuelle ou pop-up, une sonnerie). De nombreux protocoles de télécommunication reposent sur la technologie push (courriels, boîte vocale, messagerie des réseaux socionumériques, flux RSS).
- **Accusé de réception** : l'émetteur peut être informé quand son message a été livré au destinataire. Les clients de courriers électroniques proposent cette fonctionnalité, de même que les applications SMS des téléphones mobiles. Certains réseaux socionumériques intègrent depuis peu des accusés de réception.
- **Messagerie instantanée** : les services de téléphonie par internet ou de clavardage permettent de signifier dans un premier temps la connexion ou déconnexion d'un membre du carnet d'adresses, et dans un second temps, l'action en cours de l'interlocuteur (« ...est en train d'écrire »).
- **Rendez-vous** : certains éditeurs de jeux en ligne conçoivent le modèle ludique de leur application en fonction de rendez-vous (appointment game). La notification vient alors conclure une action réalisée quelques minutes ou quelques heures plus tôt. Dans les jeux dits de collecte (comme FarmVille), le joueur dispose d'un catalogue d'actions – semer, récolter – ayant chacune une longueur définie. La planification des actions requiert un bref engagement (quelques clics pour planter ou ramasser), et invite le joueur à anticiper l'échéance. Des services de messagerie ou de gestion des tâches proposent également au récepteur de remettre l'action à plus tard.

L'ensemble de ces notifications tend aujourd'hui à converger dans des tableaux de bord occupant une place centrale dans le système d'exploitation, et où se télescopent de multiples contextes d'énonciation : un résumé est souvent proposé, ainsi qu'un décompte numérique. Toutefois, les usages peuvent aller à l'encontre du cadre de fonctionnement imaginé par les concepteurs du dispositif (Flichy, 2004), à tel point qu'émergent de nouveaux services marchands en résonance avec ces usages stabilisés. C'est notamment le cas de l'appropriation des SMS : la vocation opérationnelle dédiée à la gestion du service a été abandonnée au profit d'une télécommunication interpersonnelle. Le protocole SMS prévoit ainsi un faible nombre de caractères et une distribution instantanée des messages, permettant de satisfaire les attentes sociales. Les SMS permettent ainsi de résoudre la distance (« Je pars du travail. A tout de suite »), en maintenant le contact (« Salut, ça va ? »), en rassurant les interlocuteurs (« Je suis bien rentré »), en favorisant la coordination (« RDV à 16h devant le ciné »). Les courriels et les services de messagerie, instantanée ou asynchrone, permettent également cette communication phatique ou coordinatrice.

Le registre des notifications se complète alors par la nature de l'engagement à laquelle elles invitent. Nous reprenons ici la « boussole attentionnelle » développée par le sociologue D. Boullier (2009, 2012).

- **Fidélisation** : les bases de données disposent d'informations permettant de singulariser les clients en leur proposant des offres commerciales adaptées à leur historique d'achat. Les messages visent ainsi à maintenir l'attention à l'égard d'une marque.
- **Alerte** : la surcharge informationnelle produit une concurrence entre les messages qui nécessitent de se distinguer par des saillances émotionnelles. L'alerte doit être suffisamment forte pour capter l'attention.
- **Immersion** : les jeux vidéo proposent des expériences totales où le joueur est plongé dans un univers virtuel. Son attention est alors entièrement focalisée sur l'activité ludique, et le dispositif cherche à gommer les stimuli extérieurs.

« L'attention est ici synonyme d'une absorption totale dans cette autre existence, et la fidélité en est une condition. Mais pour d'autres, grâce à l'offre de "casual gaming", de jeu ordinaire, rapide et intermittent, on peut offrir une expérience brève et non engageante, proche des offres des mondes de l'alerte, avec intensité, mais sans fidélité abusive trop captivante. L'industrie du jeu vidéo a compris qu'elle ne pouvait se limiter à son public de "hardcore gamers", fidèles habitués vivant toujours intensément leur passion et qu'elle devait gagner de nouveaux publics à plus faible intensité et à plus faible durée. »

- **Projection (Boullier, 2014)** : chacun projette sur un plateau une représentation de son monde, une intériorité qui dans le même temps est rendue publique. C'est à la fois une stratégie de défense de sa singularité et une démonstration à l'adresse des audiences. Les profils des réseaux socionumériques sont des vecteurs de projection d'une identité numérique.

Les notifications peuvent s'inscrire dans une dynamique sociale : avec la projection de soi, l'individu cherche à attirer l'attention des autres, comme les marques dans le registre de la fidélisation. Avec les alertes, l'individu reçoit les notifications d'un ensemble d'émetteurs l'invitant à des engagements de nature variée, d'une immersion complète et des formes de dispersion sur lesquelles nous allons revenir. Toutefois, l'indistinction entre les émetteurs et la nature de ces notifications (Pierre, 2014b) ajoute des perturbations à leur saillance : dans un même espace s'affichent des publicités, des actualités, des messages techniques et des messages amicaux.

3 Bricolages attentionnels

L'extension du registre des notifications doit s'apprécier en regard des espaces et des moments sociaux dans lesquels interviennent les messages et les interactions qu'ils appellent. Les notifications surgissent dans un contexte, et invitent à agir dans un autre. Elles ont autant une incidence en termes d'attention cognitive que d'attention sociale : dans les deux cas, elles contribuent à des formes de dispersion, mais tandis que la première peut être considérée comme une perturbation et appelle des aménagements, la deuxième s'inscrit dans une logique sociale et dévoile des potentialités. Dans ce cas également, la dispersion requiert de l'individu qu'il mette en place des bricolages attentionnels afin de préserver le maintien de soi et le souci des autres : nous en présentons ici les essais tels que manifestés par les membres de la population étudiée.

Les notifications agissent en créant un « lieu propre » (De Certeau, 1980), un espace conquis par stratégie et à partir duquel une organisation peut se projeter à destination de ces cibles. Les usagers vont alors tenter de se réapproprier ce lieu. Face aux notifications, plusieurs tactiques sont déployées. Fragmentaires, ces usages se forment chez des individus isolés, ou agissant collectivement en bonne intelligence face aux stratégies, ou bien encore peuvent avoir comme origine d'autres entreprises qui vont chercher à occuper une place sur le marché. Nous en présentons ici une typologie : le bricolage se fait en combinant un choix d'application, de

réglages ou de comportements (anticipation ou rétrogradation). En regard des choix manifestés, nous verrons dans quelles mesures les concepteurs adaptent leur stratégie.

3.1 Des applications-tierces aux systèmes d'exploitation

Sur les places de marché mises en place par les principaux éditeurs de système d'exploitation pour téléphone mobile à destination des développeurs et des utilisateurs, plusieurs centaines d'applications proposent de modifier les notifications de l'appareil. Les places de marché d'extension de navigateurs disposent également d'un large catalogue. Après installation, il est possible de gérer les temporalités (rappel ou rejet) ou l'environnement sonore ou visuel ; il est possible de centraliser ou déléguer les messages, en relation avec de nombreux fournisseurs de services ou d'autres appareils. Sur les navigateurs web, la principale extension logicielle s'attache à filtrer les messages publicitaires. L'utilisateur peut alors choisir dans ce catalogue quelles applications ou extensions installer. Le succès de ces applications-tierces est mitigé : l'adhésion provient en général d'early adopters et en dehors d'applications de cartographie, de jeu ou de socialisation, le marché des applications modifiant le système d'exploitation reste assez faible. En conséquence, certains éditeurs préfèrent implémenter ces nouveaux mécanismes directement dans leur programme informatique⁴. Ainsi, parmi les étudiants interrogés, un très faible nombre avait délibérément choisi d'installer ces tierces-parties logicielles (14,2%).

3.2 Des réglages à la régulation

Il peut sembler paradoxal d'avoir un si faible taux d'installation d'applications alors que toutes les personnes interrogées déclarent avoir été sensibilisées aux questions de vie privée (au collège, mais surtout au lycée). Néanmoins, elles déclarent cette sensibilisation largement insuffisante au vu de l'intensité de leurs pratiques et des enjeux de la socialisation médiatisée (entretiens 2013) : pour la plupart, ces sensibilisations sont animées par des gendarmes ou des juristes, dont les discours n'abordent pas les processus de l'intersubjectivation. Pour l'heure, seuls des dispositifs comme le B2i sont opérants, même s'ils ne permettent que d'attester la maîtrise de routines logicielles (ouvrir un document par exemple). Plusieurs étudiants interrogés attendent de l'institution scolaire qu'elle les accompagne dans un usage raisonné des DISTIC numériques : qu'il s'agisse d'une meilleure gestion de l'attention en cours quand l'enseignant est concurrencé par l'appareillage numérique de ses apprenants ou qu'il s'agisse des mécanismes informatiques ou des partenariats économiques des dispositifs qu'ils utilisent.

Par dépit, les étudiants interrogés investissent cet apprentissage en jouant sur les leviers qui leur paraissent accessibles : les réglages des appareils et des logiciels. Motivés de surcroît par les changements dans les politiques de confidentialité des principaux fournisseurs de services (messagerie, réseaux sociaux), les usagers cherchent à équilibrer au mieux de leurs pratiques le partage et le secret. Ils déterminent ces réglages soit par leur propre expérience, soit par celles de leurs pairs avec qui ils échangent fréquemment sur ces questions, soit en lisant des didacticiels en ligne. Plusieurs sites proposent en effet un ensemble de « bonnes pratiques » pour gérer son identité numérique, sa réputation, sa confidentialité en ligne. Toutefois, ces guides didactiques sont d'une part assez minces (« les 10 conseils à suivre pour... ») et d'autre part majoritairement orientée vers un démarche marketing (« être plus visible des recruteurs »).

3.3 Des comportements aux conventions sociales

Indépendamment d'un bricolage des appareils, les personnes interrogées attestent également de tactiques dans leurs propres comportements. En fonction de leurs abonnements sociaux,

⁴ Les systèmes à base Linux ont été les premiers à proposer un centre de notifications (NotifyOSD). Des applications-tierces ont ensuite mis cette fonctionnalité au service des autres systèmes d'exploitation (comme Growl par exemple). A partir de 2011, Mac OS, iOS et Android vont à leur tour proposer leurs propres centres de notifications

commerciaux, ludiques, et en fonction de leurs emplois du temps, les utilisateurs anticipent sur les notifications qu'ils pensent recevoir. Lors d'entretiens avec des étudiants joueurs (appointment game), ceux-ci témoignent de l'élaboration d'une même tactique : on projette une échéance courte à l'approche de l'intercours (5 minutes), une échéance moyenne en vue de la fin des cours (2 heures), une échéance longue pendant la nuit (8 heures). L'analyse de discours des concepteurs de ces jeux montre la volonté de faire coïncider le modèle ludique et l'agenda des joueurs. Une anticipation similaire se dégage aussi dans la réponse aux sollicitations portées par les notifications : les usagers interrogés estiment l'attention qu'ils doivent porter à leur réponse et, en fonction de leur engagement du moment, décident d'interagir dans l'immédiat (réponses courtes) ou de manière asynchrone (réponses longues). Les notifications provenant des liens hiérarchiques sont perçues comme exigeant une réponse longue et immédiate. Les usagers catégorisent également les individus selon l'attention qu'ils veulent leur porter : tandis qu'il est possible de répondre brièvement aux liens faibles (phatique ou coordination), voire même de ne pas leur répondre du tout (messages commerciaux émanant d'une recommandation par les pairs), les liens forts (familiaux ou amicaux) appellent une attention forte. Les étudiants vont ainsi temporiser leur réponse : « Quand j'ai un message de ma mère, je préfère lui répondre après les cours ; elle mérite mieux que ça » (Q., 19 ans, étudiant en ESC1, 2013).

Considéré comme un « fil à la patte » (A., 21 ans, IUT, 2014), le mobile cristallise des représentations de plus en plus négatives en raison des injonctions portées par les notifications. Plusieurs témoignages révèlent une volonté de déconnexion. Si quelques étudiants hésitent à encore à se séparer de leurs mobiles, plusieurs tactiques individuelles ou sociales apparaissent : des utilisateurs font le choix d'adopter un appareil moins contraignant. Ils passent du smartphone (téléphone malin) au dumbphone (téléphone idiot), et ne font plus la course à l'innovation technique ou marchande. Beaucoup d'étudiants n'ont montré qu'un très faible intérêt pour les forfaits très haut débit, qu'ils se représentent comme le vecteur d'une aliénation. Leur coût est aussi rédhibitoire. Socialement, des rites de déconnexion apparaissent : en soirée, pendant les moments conviviaux, les amis s'interdisent l'usage du mobile. Toutefois, cette tendance est à opposer à celle où les convives s'appareillent pour partager un moment avec des amis à distance. Ainsi, en fonction des contextes semblent se dessiner des conventions sociales pour l'appareillage à adopter.

4 Conclusion

À la multiplicité du registre des notifications équivaut la multiplicité des situations de communication dans lesquels elles peuvent survenir : la disparité des émetteurs, de leurs messages, des engagements auxquels ils invitent, et des contextes de réception. Ce registre ne fait que refléter l'ordinaire de la vie sociale, celui d'une intersubjectivation située entre plusieurs espaces sociaux, et les perturbations et gains de compétences qu'il provoque sont à resituer dans le régime plus global de la dispersion. À l'aune de cette multiplicité se mesure également les efforts consentis pour équilibrer les notifications dans le régime de la dispersion.

Les notifications couvrent un registre formel et attentionnel très varié : si les dispositifs sociotechniques permettent à l'individu de notifier et être notifié d'une quantité d'actualités – en provenance ou à destination d'un ensemble hétérogène d'entités, ils restent néanmoins le vecteur d'un assujettissement par leurs contraintes et leurs finalités. Les usagers vont néanmoins faire avec ces contraintes pour poursuivre un processus d'intersubjectivation multisitué, cherchant par diverses tactiques à préserver l'intégrité contextuelle de situations de communications dispersées. Ces pratiques restent cependant au niveau du bricolage, et les usagers manifestent des attentes en termes de formation et d'accompagnement par les institutions scolaires ou universitaires.

L'individu participe à une multitude de contextes interactionnels avec leurs propres contraintes sociotechniques. Pour chaque de ces situations, il co-construit un « cadre privatif » (Pierre, 2013).

Références bibliographiques

- Allard, Laurence & Vandenberghe, Frédéric. (2003). Express yourself ! Les pages perso entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité. *Réseaux*, n°117, 191-219.
- Appel, V., Boulanger, H. & Massou, L. (2010). *Les dispositifs d'information et de communication. Concept, usages et objets*. Bruxelles : De Boeck
- Berrebi-Hoffmann, Isabelle (éd.). (2009). *Politiques de l'intime. Des utopies sociales d'hier aux mondes du travail d'aujourd'hui*. Paris : La Découverte
- Berrebi-Hoffmann, Isabelle. (2010). Les métamorphoses de l'intime. *Empan*, vol.1, n°77, 13-17.
- Boullier, Dominique. (2009). Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion. *Réseaux*, n°154, 232-246.
- Boullier, Dominique. (2012). Composition médiatique d'un monde commun à partir du pluralisme des régimes d'attention. In : Chardel, Pierre-Antoine, Gossart, Cédric & Reber, Bernard. (éd.), *Conflit des interprétations dans la société de l'information. Éthique et politiques de l'environnement*, Paris : Hermès éditions
- Boullier, Dominique. (2014). Médiologie des régimes d'attention. In : Citton, Yves. (éd.), *L'économie de l'attention. Ultime horizon du capitalisme ?* Paris : La découverte
- boyd d. (2008), *Taken Out of Context. American Teen Sociality in Networked Publics*. Berkeley : University of California
- Broadbent, Stefana. (2011), *L'intimité au travail. La vie privée et les communications personnelles au travail*. Paris : FYP
- Cardon, Dominique. (2008). Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0. *Réseaux*, n°152, 93-136
- Cardon, Dominique & Delaunay-Téterel, Hélène. (2006). La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics. *Réseaux*, n°138, 15-71
- Casilli, Antonio. (2010). *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?* Paris : Seuil
- Certeau (de), Michel. (1980). *L'invention du quotidien. Tome un, Les arts de faire*. Paris : Gallimard
- Coutant, Alexandre & Stenger, Thomas. (2010). Processus identitaire et ordre de l'interaction sur les réseaux sociométriques. *Les Enjeux de l'information et de la communication*
- Datchary, Caroline. (2011). *La dispersion au travail*. Toulouse : Octarès Éditions
- Denouël, Julie. (2011). Identité. *Communications*, n°88, 75-82
- Denouël, Julie & Granjon, Fabien. (2010). Exposition de soi et reconnaissance de singularités subjectives sur les sites de réseaux sociaux, *Sociologie*, n°1
- Dumas, Aurélie, Martin-Juchat, Fabienne & Pierre, Julien. (2014). Logiques affectives et usages non pédagogiques du numérique en situation de cours. *Colloque TICEMED'09*, Toulon, Avril 2014
- Ertzscheid, Olivier. (2009). L'homme, un document comme les autres. *Hermès*, n° 53, 33-40
- Flichy, Patrice. (2004). L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société. *Réseaux*, n°124, 17-51
- Foucault, Michel. (2001), *L'herméneutique du sujet. Cours au Collège de France. 1981-1982*. Paris : Gallimard
- Georges, Fanny. (2007). Approche statistique de trois composantes de l'identité numérique dans Facebook. In : Combès, Yolande & Bouquillion, Philippe. (éd.). *Les industries de la culture et de la communication en mutation*, Paris : L'Harmattan
- Georges, Fanny. (2009). Représentation de soi et identité numérique. *Réseaux*, n°154, 165-193
- Georges, Fanny. (2010). *Identités virtuelles. Les profils utilisateur du web 2.0*. Paris : Questions théoriques
- Goetz, Rose. (2004), « Paul Ricœur et Michel Foucault », *Le portique*, n°13-14
- Granjon, Fanny. (2009). De quelques pathologies sociales de l'individualité numérique. Exposition de soi et autoréification sur les sites de réseaux sociaux. *Réseaux*, n°167, 75-104

- Granjon, Fanny. (2012). *Reconnaissance et usages d'Internet. Une sociologie critique des pratiques d'informatique connectée*. Paris : Presses des Mines
- Licoppe, Christian. (2009). « Pragmatique de la notification », *Tracés*, n°16
- Martin-Juchat, Fabienne & Pierre, Julien. (2013). *Usages affectifs des TICN par la jeune génération. Les services en ligne pour tromper l'ennui au travail ?* Colloque Org&Co, Nice, octobre 2013
- Martuccelli D., (2002), *Grammaire de l'individu*, Paris, Gallimard.
- Merzeau, Louise. (2009). *Présence numérique, les médiations de l'identité. Les enjeux de l'information et de la communication*
- Pierre, Julien. (2013). *Le cadre privatif : des données aux contextes. Approche interdimensionnelle des enjeux de médiation de la vie privée*. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication sous la direction de F. Martin-Juchat et soutenue publiquement le 19/04/2013. Université de Grenoble – Alpes.
- Pierre, Julien. (2014a). Le régime de la dispersion : quand les notifications s'invitent dans la vie privée. In : Citton, Yves. (éd.). *L'économie de l'attention. Ultime horizon du capitalisme ?* Paris : La découverte
- Pierre, Julien. (2014b), Le régime d'indistinction des dispositifs identitaires. *16^{ème} colloque CREIS-Terminal*, 04 avril 2014, Nantes
- Ricœur, Paul. (1990). *Soi-même comme un autre*, Paris : Seuil