

Le « swipe » pour se rencontrer ou la promesse d'une interaction « fluide »

Étude de cas d'un « petit geste » de manipulation des interfaces tactiles

< Inès GARMON >

GRIPIC, Celsa-Paris Sorbonne
77 rue de Villiers, 92200 Neuilly-sur-Seine
inesgarmon@hotmail.com

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2017

< RESUME >

Cet article traite d'un geste d'interaction avec nos dispositifs tactiles, le « swipe », sorte de « glissade tactile », mise en œuvre par Tinder et son actualisation dans ce service de rencontres. Son analyse, au filtre des trois notions d'*attention*, de *présence* et d'*engagement*, révèle l'intensité avec laquelle ces modes d'implications s'articulent au sein d'une *écriture* usuelle et « fluide » ayant prétention à proposer une expérience communicationnelle singulière, et dont la conception serait entièrement centrée sur l'utilisateur.

< Abstract >

This article focuses on a gesture of interaction with our screens: The “swiping”, made relevant by Tinder in its dating service. Analysing this seemingly insignificant and “fluid” gesture based on our attention, presence and engagement can reveal the intensity of our implication with regard to these three central notions; the main takeaway being how each notion is articulated in the context of a digital writing that aspires to offer a service where the experience and the design is entirely user centred.

< Mots-clés >

Écriture numérique, petit geste, petites formes, swipe, gestuelle, micro-interaction, manipulation, interactivité, fluidité.

< Keywords >

Digital Writing, small gesture, small forms, gestures, swiping, micro-interaction, manipulation, interactivity, fluidity.

« L'utilisateur est placé dans le flow, ça glisse, ça coule, c'est merveilleux, ça ne s'arrête jamais, il y a une quantité infinie de profils qui apparaissent. Il y a un plaisir du swipe ».

Igor Galligo (Colomb, 2016)

1. Fluidité et médiation : de l'implication d'une gestuelle culturalisée

La « fluidité » est un des idéaux du développement, depuis les premiers artefacts numériques grand public aux récentes applications mobiles. Ce motif traverse les discours professionnels, médiatiques et scientifiques accompagné d'autres notions issues du champ lexical de la liquidité et de la douceur. Cette sensation trompeuse de fluidité doit se manifester dans l'expérience du fond et de la forme de la *matière numérique* (Vial, 2016) manipulée : il faut que l'utilisateur réalise un minimum d'efforts pour y trouver ce qu'il y cherche et que le parcours soit agréable. Assurant la rétention de l'utilisateur dans le dispositif, elle favorise son implication.

Mise au cœur de son ergonomie par l'application de rencontres (*dating*) géolocalisées Tinder, leader du marché, au point d'en faire un de ses éléments distinctifs, l'étude du « swipe » (balayage en français) est un terrain révélateur de certaines de nos interactions usuelles avec les écrans et services numériques mobiles. Geste d'interaction pensé à partir du « swipe » ordinaire de l'iPhone, il a pour tracé un glissement de l'index ou du pouce vers la droite ou la gauche de l'écran, grâce auquel l'utilisateur peut mettre de côté ou rejeter un objet figuré, ici une carte. Cette médiation recourt à la métaphore d'une pile de cartes superposées²³ présentant les profils de candidats à une rencontre. La « fluidité » atteint dans cet objet un niveau ontologique sur la base d'un

²³. Il y a une évolution au fil des mises à jour de l'application : les premières versions donnaient à voir ces cartes avec un effet de superposition figurant une pile. Dans la version analysée, la 8.4.1, c'est seulement lorsque la carte est manipulée que la suivante apparaît (<https://www.youtube.com/watch?v=ArBZohPDpmc>). Les versions antérieures évoquaient également davantage une pile de polaroids.

geste déjà incorporé par la pratique routinière des écrans tactiles. Il vise une simplicité fantasmatique à travers un choix essentiellement binaire, « like »/« nope » ou « j'aime »/« je n'aime pas »²⁴ « oui »/ « non » ; avec un passage d'une carte à l'autre qui assure une apparence de fluidité, chacune suivant le doigt avec souplesse - « il faut que ça coule ! »²⁵. Objet de pratiques, d'imaginaires et de discours, permettant la discrétisation²⁶ des préférences de l'utilisateur, on le retrouve dans divers dispositifs l'érigeant en modèle de design et d'ergonomie.

Figure 1. Captures d'écran lorsque l'utilisateur « swipe » à gauche ou à droite.



Pour opérer le « swipe », l'utilisateur doit accompagner la carte sur une certaine distance sur l'écran par rapport à son centre et la relâcher. Elle est alors attirée vers les bords avec un effet de magnétisme. Sinon, elle revient au centre. Tant que le doigt reste en contact avec la surface, elle y reste « accrochée » et se déplace avec²⁷.

²⁴. Un balayage latéral vers le haut permet de réaliser un « super like » qui, lui, est payant (ou limité à un par jour dans la version gratuite). Dans ce cas seulement, l'utilisateur notifie à l'autre qu'il l'a « liké ».

²⁵. François Alliot, développeur du jeu *Reigns* - Propos recueillis lors d'un entretien d'enquête (2017).

²⁶4. Au sens statistique de « création de valeurs discrètes ».

²⁷. S'il clique sur le côté de la carte, il entre dans le profil lui-même, et les photos défilent alors dans le cadre.

Ce geste rend l'image *interactive*. Si la carte donne l'impression d'une image fixe, le glissé la fait s'animer et répondre à chaque tracé du doigt : l'utilisateur a un « pouvoir d'interagir », croit intervenir sur l'image et la manipuler à sa guise (Amato et Perény, 2012). Mais il déclenche aussi plusieurs scénarios en faisant *événement* : a) un scénario symbolique, d'inscription d'un choix, celui du jugement par une caresse sur l'écran et la valorisation ou non d'un profil ; b) un scénario technique d'inscription à l'écran, avec l'apparition d'estampilles au moment de sa réalisation ; et c) un scénario social, quand deux utilisateurs se sont « likés », il y a *match* (correspondance), une mise en relation autorisant à se parler, induisant une possible réalisation de rencontre.

Incarnant une manière créative d'utiliser l'écran, ce geste est présenté comme naturellement *impliquant*. L'investigation portera sur cette représentation sociale et professionnelle pour identifier son influence et sa supposée fluidification de l'implication de l'utilisateur dans ces différents scénarios.

Les notions d'*attention*, de *présence* et d'*engagement* fournissent alors une grille d'analyse. Dans quelle mesure sont-elles mises en œuvre avec cette médiation ? Que produisent-elles et que révèlent-elles des ressorts de ce dispositif ? Comment s'articulent et se déploient ces modalités dans ce petit geste « fluide » ?

2. Le « petit geste » ou l'endroit où des petites formes et des gestes usuels se rencontrent

Le « swipe » de Tinder nécessite d'abord une tentative de conceptualisation et de dénaturalisation car, si la gestuelle semble familière, elle demeure singulière.

Dans les usages, le « swipe » désigne le glissé latéral du doigt sur un écran tactile. Mais ce « swipe », également mais plus rarement traduit par « balayer » ou « zapper », est à distinguer de celui qui, sur le principe du carrousel, fait défiler les photos du profil. En effet, ce glissement à droite ou à gauche anime les cartes et permet de juger en déclarant ou

non son intérêt pour une personne. Si l'utilisateur ne veut pas balayer, il a en bas de l'écran des *petites formes* (Candel *et al.*, 2012) cliquables, un cœur vert et une croix rouge²⁸. Au moment où il manipule les cartes, d'autres *petites formes*, telles que des tampons, apparaissent dans la partie supérieure de la carte et accompagnent l'action. Gagnant en intensité à mesure que celle-ci se rapproche de la zone d'entérinement du choix, elles sont *l'écriture*, à l'écran, du glissé opéré.

Figure 2. Conceptualisation du « petit geste ».



Comme au tracé de l'utilisateur répond l'apparition de ce composé de *petites formes* iconiques, il y a *écriture* qui met deux strates, technique et sémiotique, en relation²⁹. Nous posons donc le concept opératoire de « petit geste » comme une *écriture technique* répondant à une formule : le lieu où se rencontrent des gestes usuels et des *petites formes* reconnaissables.

Certes, le seul glissé sur l'écran et le relâchement du doigt suffirait à opérer le choix. Mais, sans la couche sémiotique interactive, forme de carte et *petites formes*, l'utilisateur n'aurait pas de dimension énonciative aussi vive, ni de *feedback* de son action. Cette *écriture* semble donc être animée d'une *prétention* (Jeanneret, 2014) à créer une

²⁸. Si le « swipe » n'est pas obligatoire, cette modalité est préférée par les utilisateurs aux dépens du *clic* digital.

²⁹. En considérant ce geste de manipulation comme une *écriture*, nous nous situons dans une analyse des *écrits d'écran* (Suchier, 1996 ; Jeanneret, 2000).

expérience au-delà de l'inscription du choix : elle aurait un rôle d'organisation de la communication et d'implication de l'utilisateur.

3. Du divertissement à la diversion : l'attention comme moteur du « petit geste »

Pour commencer, ce « petit geste » capte *l'attention* du fait de son caractère micro, mobile et tactile se prêtant à un usage dans des micro-moments du quotidien où sortir son téléphone est une habitude (lors d'une pause, dans le bus...). S'intercalant quand *l'attention* peut se fixer, ou que les mains cherchent à s'occuper, il produit par sa forme minuscule et sa dynamique ses contextes d'utilisation, offrant à l'utilisateur une posture et lui proposant de rentabiliser ces moments creux. De plus, le passage fluide d'une carte à l'autre, sur-sémiotisé par le développement, produit un scénario sémiotique captivant, les cartes « s'écoulant » et disparaissant en douceur. Alors que, sans ce procédé d'interactivité, l'expérience pourrait paraître inconfortable, saccadée et répétitive, elle est au contraire agréable, hypnotique et attachante, faisant de la médiation ce qui retient *l'attention*.

De là, c'est sur la mise en mouvement de l'écran et le « tamponnage » qu'est focalisée cette *attention*. D'une part, dans les zones à forte densité urbaine³⁰, la quantité de profils paraît illimitée, empêchant *l'attention* de se focaliser sur une seule personne. Pour Filipe Pais, l'utilisateur se situe dans un régime « infra-attentionnel » (Collomb, 2016), invité à « zapper » car incité à penser qu'il va trouver mieux ensuite. Mais la gestuelle elle-même préfigure ce zapping : elle est économique musculairement ; la pulsion de curiosité invite à une activité compulsive ; la *forme* du profil et son animation excitent un abattage systématique des cartes³¹. L'utilisateur en plus voit et touche du doigt l'infini des rencontres possibles : l'abondance des profils se trouve

³⁰. Dans les zones à faible densité, les profils sont davantage étudiés. Des ajustements du rayon de recherche, défini en km à la ronde, sont possibles. Souscrire à la version payante rend illimitée ce rayon.

³¹. Le *clic* invite également au zapping, sur la base d'un appui répété.

sémiotisée³², chaque effacement de carte dévoilant la suivante, encourageant à découvrir les autres. Le geste excite ainsi une pratique où *l'attention* ne peut se fixer sur une carte, inscrit l'utilisateur et son action dans le régime du *divertissement*³³. Le jeu avec les formes techniques et sémiotiques du « petit geste », sa dimension matérielle engageant cognitivement l'utilisateur, *l'attention* est moins tournée vers le scénario de rencontre que vers celui *d'interactivité*³⁴.

En passant du niveau micro des pratiques à celui macro des calculs monétisables, *l'attention* est source de valeur discrète pour le service qui rentabilise chaque interaction. Pour commencer, l'utilisateur s'inscrit *via* Facebook, qui constitue donc une base de données. Intervient un calcul de type *Elo Score*, un terme emprunté aux échecs, et écrit à l'insu de l'utilisateur. Il désigne une note établie sur l'appréciation des autres utilisateurs pour que l'algorithme soumette des candidats potentiellement « *matchables* » personnalisés³⁵. L'utilisateur déclare ensuite ou non son intérêt. Un autre calcul se fait à partir des données de géolocalisation de l'utilisateur sans cesse réactualisées et de ses préférences. Le « petit geste » participe donc à la captation et à la fabrication de traces, que Tinder monétise pour de la publicité ciblée. C'est donc un dispositif documentaire et *profilair* sur

³². Si l'interface semble davantage « épurée », la sémiotique de la pile reste présente par la forme de la carte et sa manipulation.

³³. Le terme est employé par les utilisateurs interrogés et est présent dans l'imaginaire du geste. Du fait de la mécanique d'interaction et de son usage dans les temps creux, Tinder est parfois comparé au jeu Candy Crush.

³⁴. Malgré le temps de réflexion qu'octroie le « swipe », il y a un imaginaire du geste, raté, trop frénétique, facteur de frustration. Le fait que l'abonnement propose d'annuler le dernier choix indique que Tinder l'a compris. De même, le fait que les cartes doivent dépasser une certaine limite sur l'écran pour disparaître est une caractéristique absente des premières versions.

³⁵. L'algorithme donne une note de « désirabilité » à l'utilisateur, en fonction de qui l'a noté et comment, et des « likes » obtenus selon ceux distribués. (Victor Garcia, 12/01/2016, « Tinder surprise : un algorithme vous note secrètement », voir URL : <http://lexpansion.lexpress.fr/high-tech/tinder-surprise-un-algorithme-vous-note-secretement-1752759.html> - consulté le 17/ 04/2016). Si l'utilisateur a désormais connaissance de l'existence de cette note, il ne la connaît pas.

lequel repose un « marché biface » (Abiteboul, Dowek, 2016, 131) : l'application propose d'un côté un service gratuit de rencontres (dont peut bénéficier tout utilisateur) en échange d'informations, qu'il revend de l'autre à des annonceurs³⁶. Aussi, si le « swipe » peut être pris comme une gestuelle bienveillante, facile, ludique et offrant plus de sécurité que la *clic* en donnant la possibilité de changer d'avis au moment de son tracé, ses pratiques suggèrent également une scène de détournement de l'*attention*, telle une *diversion*. La moindre *attention* donne lieu à une captation d'informations diverses, nécessaires à son fonctionnement, mais indolore pour un utilisateur habitué à être profilé et divertie par la gestuelle. Il constitue donc une fabrique du pouvoir, chaque « swipe » produisant une donnée à intégrer au score du profil ou à faire circuler en vue d'intérêts marchands.

4. De l'engagement à l'enrôlement : l'appel de l'appareil et le rôle de l'utilisateur

Les composés techniques et sémiotiques du « swipe » favorisent et provoquent son actualisation. S'il passe pour intuitif, c'est parce que ses *petites formes*, iconiques et énonciatives, *font signe* pour une culture numérique et occidentale. Ce caractère usuel produit une proximité avec le dispositif (Pignier, 2012), bien que ces *formes* subissent en *situation* des changements de régime stimulants : sur la partie inférieure de l'écran, l'interface de pilotage invite l'utilisateur à agir. Le « petit geste » est donc fondé sur des *affordances* qui font du mobile un outil facile, amusant et urgent à prendre en main. En outre, son caractère binaire limite l'interaction : si l'utilisateur a une relative liberté pour son tracé, s'il peut explorer le profil, ou cliquer sur les boutons pour le gérer, il ne peut passer l'étape du choix, changer un « non » en « oui » (à moins de payer), dire « peut-être ». Ce caractère verrouillé du design, gage de l'efficacité de l'application, configure l'interaction. Ses *affordances* relèvent donc *moins* d'invitations (Deni, 2005, 81) que d'ordres

³⁶. Si l'abonnement, qui propose des options supplémentaires, est pour Tinder une ressource économique, les nombreux utilisateurs n'utilisant que la version gratuite représentent une manne économique grâce à ces données.

poussant à actualiser la gestuelle dans une certaine direction. Aussi fermé qu'un interrupteur, c'est presque dans le régime de *l'engagement* et de *l'appel*, de la *mobilisation* (Ferraris, 2016) militaire que le « swipe » place l'utilisateur.

D'un point de vue proxémique ensuite, la mise en mouvement de la carte donne l'impression que l'utilisateur traverse l'écran. Son tracé semble organiser un glissé jusque dans un hors cadre, sensible pour l'utilisateur qui, fasciné de voir son geste opéré et opératoire, devient spectateur absorbé par sa propre action. Du fait d'un haut degré de précision du geste et de la réactivité des formes à l'écran (Pignier, 2012) le « petit geste » produit ainsi une « immédiateté » saisissante et engageante. Son corps en outre y est encapsulé : de la même façon qu'il placerait une carte « dans le réel » à gauche pour la rejeter ou à droite pour la réserver, il le fait à l'écran. Les *formes gestuelles* (Candel, 2017) et sémiotiques créent donc une harmonie entre les deux espaces de l'utilisateur et l'écran ne ferait presque plus écran : il y a un ajustement réciproque avec le corps, ce dernier paraissant pris par la gestuelle qui le prolonge. La dimension tactile et interactive participe enfin à la production de cet environnement intime qui engage cognitivement et affectivement l'utilisateur. Réalisant le geste, l'utilisateur est *engagé avec* la machine, *pris* par elle.

Se trouvant ensuite en position de surplomb par rapport à l'écran, l'utilisateur domine le monde des cartes et les personnes. La taille de son pouce posé dessus (Amato et Perény, 2012) et touchant le portrait de l'autre favorise une vision valorisée, repérable dans les appréciations des profils, « toi oui »/« toi non » étant un refrain usuel des pratiques³⁷. Les *petites formes*, outre leur tonalité ludique ou cynique, posent l'utilisateur en instance supérieure de validation ayant le pouvoir de tamponner. Elles paraissent évoluer au fil de sa réflexion, lui laissant la possibilité d'évaluer ses chances de *match*, d'imaginer plusieurs scénarios avant de la lâcher. La manière dont l'utilisateur agit sur le

³⁷. La vision valorisée de soi est d'autant plus vive que l'utilisateur n'est notifié que quand l'intérêt est réciproque.

texte numérique auquel il prête du sens paraît donc suggestive d'un certain programme. Geste dramatisé, le « swipe » suppose et propose une histoire dans laquelle est engagé corporellement l'utilisateur.

Enfin, le « petit geste » produit une forme *d'enrôlement* dans une *pensée de l'écran* (Souchier, 1996). Endossant, par l'actualisation des *petites formes*, une *énonciation* construite par les producteurs, l'utilisateur se place à la suite de ces acteurs, continuant par sa pratique celle du développement informatique. En outre, l'algorithme *d'appariement* (Candel, 2007) se faisant sur la base de rapides critères³⁸, c'est à lui de faire le tri parmi les profils. De plus, son action supportant l'autre marché publicitaire, utilisateurs et producteurs « co-produisent le service » de rencontres, mais aussi ce marché second. C'est donc dans un régime de *servuction* (Jeanneret et Souchier, 1999, concept forgé par Langeard, 1987) que se situe la relation entre l'utilisateur et le dispositif, où le premier est mis au travail et le geste produit de la valeur. L'utilisateur est ainsi *enrôlé* dans une pratique industrielle *d'éditorialisation*, au sens de *construction éditoriale de l'espace textuel* (Candel, 2017), et de documentation.

5. Présence physique et présence numérique : du double ethos de « swipeur »

Pour finir, le corps de l'utilisateur est rendu présent. D'une part, cette *écriture* mobilise deux des cinq sens, la vue et le toucher, dans son tracé ; d'autre part, sa fluidité se trouve à l'articulation entre ce *vu* et ce *touché*, tout en participant à la *sémiose* par l'utilisateur de ce qu'il perçoit. Elle offre une densité particulière à l'écran, plaisante à manipuler. Si le doigt n'opère qu'un tracé à sa surface, sa traduction sensorielle est *formée* par la fluidité attrayante de son glissé sur-sémiotisé³⁹. En outre, la fluidité est opérateur du sixième sens énoncé

³⁸. Les critères sont la géolocalisation, le sexe et l'âge de la personne recherchée.

³⁹. Perceptible dans les discours des utilisateurs pour qui il y a une véritable « jouissance du mouvement ».

par Alain Berthoz en tant que *sens du mouvement* (Berthoz, 1997). Cette expérience *affective* est même décrite comme compulsive et plaisante, « addictive », par les utilisateurs : la capacité du geste à se répéter sans friction procure le *plaisir névrotique de la répétition* (Souchier, 2012) et il y a du rassurant à répéter un micro-geste familier, comme l'explique le zoologiste Desmond Morris :

« *Plus un stéréotype est répété, plus il devient comme une pulsation cardiaque maternelle artificiellement produite. Son côté amical ne cesse d'augmenter [...]* » (Morris, 1968, 178).

La déclaration d'intérêt que met en œuvre le « swipe » dépend du vécu des utilisateurs. La plupart de ceux interrogés chargent ce geste de tri de valeurs violentes, témoignent d'une interchangeabilité des personnes comme le sont les profils à l'écran⁴⁰, et comparent le geste à un pouce de César version péplum ou à une gifle (la comparaison est également présente dans les discours médiatiques accompagnant Tinder). D'une part, la fonction d'écriture de l'acceptation ou du refus des *petites formes* est amplifiée par la sémiotique du tampon traitant le candidat dans un régime d'inscription presque administratif ou bureaucratique de contrôle des corps. Même, le défilement des photos, par *clic* sur l'image ou par balayage en cas d'exploration du profil, forme un mini-récit animé d'autrui (de même s'il se raconte en mots et en dessins, et non avec des photos) que l'utilisateur découvre en manipulant le profil. D'autre part, se produit un scénario social analogique au scénario technique. Le scénario symbolique se déroulant à l'écran et donnant vie à une *scène figurative* (Jeanneret, 2013) explique ce basculement. Celle-ci fait défiler des personnes comme le seraient les figurants d'un casting dans une file d'attente. Le glissé du pouce sur le profil anime ensuite cette scène, ce qui enclenche un rapport de métonymie dans lequel le pouce d'un côté et le portrait de l'autre, valent pour la totalité du corps des deux utilisateurs. Enfin, la fluidité rend l'expérience indolore et jouissive, si bien que le tri des personnes est

⁴⁰. La répétition du cadre de la carte produit sémiotiquement une mise en équivalence des personnes.

effectif pour l'utilisateur. La gestuelle rend donc présents et met en relation des corps absents dans le cadre d'une scène sociale forte et vécue comme *réalisée*.

C'est en définitive un espace communicationnel que fait émerger la gestuelle, entre l'espace figuratif de l'application et l'espace vécu du face-à-face, tangible pour l'utilisateur et doublement *enchanté* (Lallement et Winkin, 2015). L'enchantement en effet repose sur le fait technique de l'animation, vécu comme « magique », et le régime de consommation confirmé par les *petites formes*, l'utilisateur triant les profils sur le mode de la liste de souhait (*wish list*). Les métaphores du « supermarché » et du « fast food » récurrentes dans les discours, imputées à la façon de trier, témoignent de ce traitement à la dynamique industrielle des profils. Le « petit geste » fait finalement émerger des modes de communication et fait advenir un monde où se déroulent des sociabilités configurées par le dispositif.

Enfin, configurant l'énonciation, la gestuelle, le regard, la posture et un mode de rationalisation, c'est un *ethos* (comportement) de « swipeur » que produit le dispositif et qu'incorpore l'utilisateur. Acceptant cette énonciation et actualisant la gestuelle, il le manifeste *par* et *dans* sa pratique. La manière *d'être* passe par la manière de *dire* (Maingueneau, 2016), mais surtout par la manière de *faire*. Choissant et actualisant le geste, traduisant oralement les énoncés « like/nope » (par « oui/non »), il manifeste son adhésion à la vision du monde qu'il porte et l'incarne. En septembre 2016, un article du média en ligne de *Numérama*⁴¹ titrait d'ailleurs « Le swipe est un mode de vie ». Il est donc désormais iconique et symbolique d'une manière de vivre. Cet *ethos*, largement critiqué dans les discours, serait symptomatique d'une manière d'être dépassant l'usage de l'application. C'est également un *ethos* numérique que calcule le service à partir des informations laissées par l'utilisateur, captées *via* la géolocalisation et *computées via* Facebook

⁴¹. Corantin Durand, 22/09/2016, « Le swipe est un mode de vie : Tinder a désormais une extension i-Message », voir l'URL : <http://www.numerama.com/tech/196401-swipe-mode-de-vie-tinder-a-desormais-extension-imessage.html> (consulté le 10/10/2017).

et les autres réseaux affiliés. Cet *ethos* étant un agrégat statistique de ses traces, interprétées par le dispositif en vue d'objectifs propres, il paraît déformé et amputé de la singularité du sujet. Le *dispositif* intervient donc dans la production du sujet de Tinder (Agamben, 2007), mais en plus en produit un second. Ainsi, si le service de rencontres satisfait les besoins des utilisateurs, de lien social, d'estime de soi ou de divertissement, cette gestuelle en particulier produit une vision et une présence de l'humain bornées aux intérêts des producteurs. Réduit à sa plus simple épaisseur, l'utilisateur semble être à la fois présent et absent du dispositif.

6. Conclusion

Ce « petit geste », incarnant la « fluidité » de nos interactions tactiles mobiles, implique donc avec intensité l'utilisateur.

L'attention a permis l'étude de l'implication *cognitive* de l'utilisateur dans son expérience du « swipe ». Retenue par le flux des informations et des formes, elle en est le moteur. Fort d'un potentiel *ludogène* puissant, le « petit geste » est assurément une médiation *plaisante* (Vial, 2014), préfigurant ses pratiques et permettant à l'industrie de se glisser dans le quotidien, de rentabiliser la plus minuscule *attention* en soutenant une économie s'articulant entre ses couches techniques, sémiotiques et calculatoires. *L'engagement* ensuite a révélé le processus *d'incorporation* du « petit geste ». C'est un schéma « instructionniste » qu'il met en œuvre et l'utilisateur est *enrôlé* dans un usage, un espace et un rôle imaginés dès la conception. Enfin, le modèle de relation qu'il instaure est de *collaboration*, plus ou moins consciente, avec le dispositif. Pour finir, avec la notion de *présence*, la continuité entre le « petit geste », la main et l'œil, et le sujet produit a été analysée. Elle fait advenir un petit drame attrayant, si bien que le geste technique confère à l'image *interactive* une corporéité symbolique et une étrange réalité, tout en produisant l'expérience sociale d'une rencontre hétérotopique (Foucault, 1967) et asynchrone, davantage vécue intérieurement par

l'utilisateur qu'inter-personnellement et sur un mode *analogique*⁴². Enfin, il encourage une manière de se comporter circulant sous la forme d'une mise en récit symbolique et sociale. De façon implicite, il fabrique une *présence* numérique en creux constituée de données valorisées au détriment de la subjectivité de l'utilisateur.

Finalement, l'action « swipée », avec ses régimes de divertissement et de consommation, résonne avec le *monde liquide* de Bauman :

« Ces relations aseptisées s'inscrivent [...] dans la logique d'un monde liquide constitué d'identités fluides, où il s'agit de passer au plus vite d'une chose à l'autre, un monde de marchandises suscitant une surenchère permanente et où un désir en chasse l'autre » (Bauman, 2012).

Le « swipe » implique en effet une manière fluide de vivre, où la permanence du sujet tend à se trouver dans le profil constitué par la machine, identité tangible et pérenne dans le temps dans la mesure où c'est une *écriture du social* : une publicité ciblée en dépend, et le réel lui-même lui est assujéti, par les catégories fabriquées tout au long de la pratique et dont dépend le fantasme réitéré des rencontres à venir.

Bibliographie

Abiteboul Serge, Dowek Gilles (2017). *Le temps des algorithmes*, Éd. Le Pommier, Paris.

Agamben Giorgio (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Éditions Payot & Rivage, Paris. Traduit de l'italien par Martin Rueff.

Amato Étienne Armand, Perény Étienne (2012). « La double traversée des écrans : proxémie des dispositifs et enchâssements médiatiques ». *Revue MEI « Médiation et information »*, n° 34, pp. 67-76.

Candel Étienne (2007). *Autoriser une pratique, légitimer une écriture, composer une culture : les conditions de possibilité d'une critique littéraire*

⁴². *Analogique* est ici à prendre au sens de l'École de Palo Alto, de non-verbal.

participative sur Internet. Étude éditoriale de six sites amateurs. Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Paris 4.

Candel Étienne (2017). « L'édition du texte informatisé, une pratique de lecture ». In Vial Stéphane et Catoir-Brisson Marie-Julie (dir.), *Design et innovation dans la chaîne du livre. Écrire, éditer, lire à l'ère numérique*, PUF, Paris, pp.115-127.

Candel Étienne, Jeanne-Perrier Valérie, Souchier Emmanuël (2012). « Petites formes, grands desseins. D'une grammaire des énoncés éditoriaux à la standardisation des écritures ». In Davallon Jean (dir.), *L'économie des écritures sur le web, Traces d'usage dans un corpus de sites de tourisme*, Vol. 1, Hermès/Lavoisier, Paris, pp. 135-166.

Collomb Cléo, entretien avec Galligo Igor et Pais Filipe (2016). *Les algorithmes du désir : Réflexions sur le design libidinal de Tinder*. Voir l'URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01407962>

Deni Michela (2005). « Les objets factitifs ». In Fontanille Jacques et Zinna Alessandro (dir.), *Les objets au quotidien*, Pulim, Nouveaux Actes Sémiotiques, Limoges, pp. 81-96.

Ferraris Maurizio (2016). *Mobilisation totale*, PUF, Paris.

Jeanneret Yves (2013). « Les chimères cartographiques sur Internet, panoplie représentationnelle de la 'traçabilité' sociale ». In Galinon-Méléneq Béatrice et Zlitni Sami (dir.), *Traces numériques : de la production à l'interprétation*, CNRS Editions, Paris, pp. 235-267.

Jeanneret Yves (2014). *Critique de la trivialité : les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Éditions Non Standard, Paris.

Lallement Emmanuelle, Winkin Yves (2005). « Quand l'anthropologie des mondes contemporains remonte le moral de l'anthropologie de la communication ». Voir l'URL : <https://communiquer.revues.org/1562>

Maingueneau Dominique (2016). « L'ethos discursif et le défi du Web ». Voir l'URL : <http://itineraires.revues.org/3000>

Morris Desmond (1968). *Le singe nu*, Le Livre de Poche/Éditions Grasset, Paris.

Pignier Nicole (2012). « Le plaisir de l'interaction entre l'utilisateur et les objets TIC numériques ». *Revue Interfaces Numériques*, vol. 1, n° 1, pp. 123-152.

Souchier Emmanuël (2012). « La 'lettrure' au regard des médias informatisés ». Voir l'URL : <http://www.educ-revues.fr/LC/AffichageDocument.aspx?iddoc=41138>

Souchier Emmanuël (2007). « Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale ». URL : http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2007_num_154_1_4688

Vial Stéphane (2014). « Pour introduire le “plaisir”. Pourquoi les appareils numériques sont “ludogènes” ». *Interfaces numériques*, vol. 3, n° 1, pp. 149-161.

Vial Stéphane (2016). « Voir et percevoir à l'ère numérique : Théorie de l'ontophanie ». In Carbone Mauro, Dalmaso Anna Caterina et Bodoni Jacopo (dir.), *Vivre par(mi) les écrans*, Les Presses du Réel, Dijon, pp. 63-85.