Sociologie du numérique

*Chaque tranche de 3 heures de cours contient 1h30 de cours, et 1h30 de TD*

*29/04/2025*

**Introduction :**

Qu’est-ce que le numérique :

* Des objets d’étude, des pratiques, des outils, des producteurs, des acteurs/agents, des champs des fonctions, des interactions, des médiations
* Qu’est ce qui les relie ?
* Bien distingue deux groupes de concepts : d’un côté l’aspect numérique et de l’autre l’aspect TIP/NTIC qui se définit plus par la communication
* Toutes les applications qui utilisent un langage binaire qui classe trie et diffuse des données.

Quelques approches théoriques :

* La sociologie des usages
* Les STS (Science & Technology Studies), sociologie de la traduction, et ethnométhodologie qui les ont inspirés
* Sociologie des infrastructures : s’intéresser d’un point de vue sociologie/économique
* Les études technocratiques
* Media studies & cultural studies
* La sociologie économique du numérique

Les « hauts-lieux » de la recherche

* Le MediaLab de Science Po, comporte des sociologues et des designers
* L’INAlab, dans le développement de la sociologie des usages
* Le CEMS (Centre d’Etude des Mouvements Sociaux) de l’EHESS
* La revue *Réseaux* autour des publications des sociologies du numérique
  + Très utilisé dans ce cours
* L’Orange Lab un des rares grands laboratoires privés de recherche en sociologie

Vieux terminaux, vieilles études ?

* Premier grand courant (années 70-80)
  + La recherche était surtout dans l’information pour améliorer les utilisations avec les outils
* La sociologie des usages va poursuivre ces recherches, avec notamment la communauté de pratique
  + Communauté d’utilisateurs qui utilisent les outils de manière prévue, selon le ‘script’, mais qui vont aussi chercher à trouver les limites des outils du numérique en termes de communication etc.
* Réaction à l’émergence des premiers objets numériques grand public/communautaires
* Le courant apparaît aux Etats-Unis avec des recherches financées par des entreprises qui pour les sociologues à faire de l’ergonomie pour satisfaire les utilisateurs (facilité d’utilisation, de navigation)

Exemples :

* Beaucoup d’études sur les ‘messageries roses’, études par objet ou communauté (visiophone, VHS, aviens, minitel, …)
* Effet d’un système technique souvent invisibilisé

Le visiophone est le premier dispositif d’appel qui permettait de filmer en même temps, introduction de la sociologie pour voir la modification des comportements lorsque le comportement physique apparaît pendant les appels.

Grands apports :

* Création des méthodes d’étude du numérique
* L’usager est actif pour définir les utilisations de l’objets qu’il inscrit dans des contextes sociaux
* Eudes poussées des communautés d’usagers
* Des concepts diffus (usage, amplification, rituels,…)

Réappropriation des technologies par les classes populaires. Rituels : rites d’interaction avec les technologies qui sont assimilées (exemple : Zoom, en début de réunion on demande si tout le monde nous entend bien).

De la sociologie de la traduction :

* Apports essentiels issus d’un nouveau champ, la sociologie des sciences
* Penseurs de l’évolution des sciences et des techniques
* Trois auteurs fondateurs aux travaux extrêmement riches : Latour, Callon et Akrich
* Nouvelle approche : co-évolution technique/société

Groupe de personnes qui se citent les uns les autres à créer un groupe théorique qui s’influence lui-même, unification des théories et des conclusions lorsqu’ils s’influencent et se lisent mutuellement. Les articles les plus citées sont des articles de méthodologie, qui viennent orienter les conclusions selon les méthodes employées lors de la rédaction des recherches (toujours dans le cadre de la sociologie).

Comités qui servent à prévoir les interactions et les utilisations des utilisateurs des différents outils.

But des STS :

* Issu de l’importation de la sociologie et de la traduction aux Etats-Unis
* Etudier deux aspects :
  + L’action des innovateurs pour faire adopter leurs créations
  + La réappropriation des innovations par l’utilisateur
* Les grands concepts :
  + Traduction
  + Innovation
  + Script > Peut se retrouver par un manuel utilisateur, mais aussi par la pratique
    - Il y aura toujours des failles, et des utilisations non prévues (en général, les concepteurs prévoient des utilisations qui ne sont pas forcément suivies derrière par les utilisateurs)
* La réappropriation revient avec :
  + Déplacement
  + Adaptation
  + Extension
  + Détournement

Le livre Les trois écritures explique le passage de la langue parlée, vers le code informatique, vers la langue lorsque l’on s’adresse à un utilisateur.

Processus de classification, travaux dont l’objectif est l’étude de la manière dont les tris sont effectués. Exemple d’objet dont l’utilisation était peu conventionnelle : le Windows phone, qui est à la moitié entre un ordinateur et un téléphone

La vie d’un objet technique ou d’une découverte

Phase 1 : Conception

**Traduction** : Importation d’une découverte vers une nouvelle ‘arène’, connaissances mises en jeu

On passe des ‘arènes’ scientifiques, théoriques, vers des ‘arènes’ marchandes

**Innovation** : Mobilisation et solidification d’un réseau, définition et répartition des rôles

**Script** : Ancrage dans une règle d’usage. Les acteurs de l’innovation définissent et ancrent une règle d’usage, parfois en anticipant ce que fera l’utilisateur de l’gvoutil. Parfois peut être sous forme de guide, d’aide, mais peut aussi être sous la forme d’instance plus puissante, d’autorité de régulation

**Exemple : Le nucléaire**

Première arène : Arène scientifique, physique fondamentale

Déplacement d’arène : Projet Manhattan et nucléaire civile

Innovation : Mobilisation d’acteurs pour soutenir le nucléaire civile (qui est arrivé principalement au moment du choc pétrolier)

Script : Autorités de régulation qui surveillent l’utilisation et le maintien du bon fonctionnement du parc nucléaire français

EDF typiquement a pour but d’estimer correctement l’utilisation d’électricité par les utilisateurs sur le territoire.

Phase 2 : Les appropriations par les utilisateurs

4 vies possibles de l’innovation

* Déplacement : on ne modifie pas l’objet technique mais on change l’usage (exemple : course en fauteuil de bureau à roulettes)
* Adaptation : L’objet est radicalement changé, modification du dispositif en fonction des attentes de l’utilisateur (exemple : Fiat multipla remaniée en une voiture de course)
* Extension : L’objet est gardé intact à part un élément qui a été ajouté pour obtenir une fonction supplémentaire (exemple : parapluie-épée)
* Détournement : Utilisation qui n’a rien à voir avec ce pour quoi l’objet a été prévu (exemple : utilisation d’un caddie pour faire office de barbecue dans la forêt)

Exemple :

Eau oxygénée, utilisée initialement pour soigner les blessures

Détournement : permet de blanchir les cheveux

Adaptation : Blanchir le linge en le mélangeant avec un autre produit

Extension : S’en servir comme savon

Détournement : Peut s’utiliser comme carburant

Avec l’aide de l’ethnométhodologie

* Un courant né aux US (sous influence d’Harold Garfinkel)
* Des méthodes et pratiques « bizarres »
* Contré à l’extrême sur le ‘microsocial’, on suit les acteurs de très près
* Très contesté mais très productif (suivi abusif des utilisateurs pour savoir ce qu’il en est de l’utilisation par rapport au script)

Etude illustrative :

Au Japon, la pêche aux Saint-Jacques fonctionnent bien, mais dans la baie de Saint-Brieuc, les pêcheurs français n’obtiennent rien. Une étude est alors menée : La vérification des expériences scientifiques : controverses et répulsions

Ce comité scientifique va découvrir la méthode japonaise, et va demander aux pêcheurs de la baie de Saint-Brieuc

On a donc les étapes de problématisation, points de passage obligés, enrôlement, mobilisation

Nouveau courant : La sociologie économique du numérique

Capitalisme et NTIC

* Le numérique est récent : sa genèse s’est faite intégralement dans un contexte capitaliste
* Le champ économique et la société s’influencent profondément
* Les acteurs et institutions économiques sont extrêmement impliqués dans la production et l’utilisation des outils numériques

Processus de désencastrement : marginalisation des processus essentiels pour faire apparaître des besoins, pour mieux y répondre technologiquement

Réfléchir à la production des technologies et du marché :

* Influence des grands penseurs de la sociologie et de l’anthropologie économique : Essaie sur le don, Marcel Mauss, étudie les pratiques de don dans les sociétés contemporaines
* Une pensée parfois matérialiste, le culturel et le social gouverné par l’économique
* Le marché serait une création historique mais extrêmement puissante qui a pour principale caractéristique la marchandisation du travail, de la terre et de l’argent (phénomène appelé **désencastrement** chez Polanyi, La grande transformation)

**Analyse de données qualitatives vs données quantitatives**

A la recherche de la corrélation ? De la causalité ?

* Diversité d’approche :
  + Statistiques descriptives et tests
  + Statistiques bivariées/multivariées
  + Etude des séries temporelles
* D’autres distinctions
  + Exploratoire
    - A partir des données, on formule des hypothèses
  + Déductive
    - Sans données, à partir d’un travail théorique, on émet une hypothèse que l’on souhaite vérifier
  + Analyse factorielle
    - L’analyse factorielle est un moyen de condenser les données de nombreuses variables en quelques variables seulement pour simplifier la compréhension des résultats

Exemple pour l’étude du suicide selon Emile Durkheim :

* Statut matrimonial de pair avec le suicide :
* Le mariage protège de la dépression (en général), ce qui empêche le suicide

Le schéma de principe est que la corrélation est un premier indice pour établir une causalité. On regarde les causes explicatives qui sont associées aux effets à expliquer. On peut parfois passer par d’autres conséquences confondantes pour approcher ce que l’on souhaite expliquer.

Toutes ces méthodes ne s’appliquent qu’une fois les données traitées. Il y a un long travail préalable sur les données :

* Plan de collecte > Récolte des données > Nettoyage > Redressement > Traitement > Analyse

Le redressement correspond à toute une série de méthode pour faire en sorte que toute la population soit ciblée, par exemple augmenter le poids des réponses des répondants qui sont en faible proportion par rapport à leur proportion réelle.

Pour palier au fait que le redressement soit de la triche, il est possible de refaire des sondages qui ciblent spécifiquement les personnes sous-représentées initialement dans le sondage.

Par exemple, pour les estimations des résultats de votes aux élections, certaines catégories ne participent peu/pas aux sondages et sont donc sous-représentées : on compte ainsi sur la taille de l’échantillon et sur la loi de grands nombres pour obtenir des estimations qui correspondent à l’ensemble de la population plutôt qu’à l’échantillon interrogé seulement.

La démarche compréhensive

* Inspirée des travaux de Max Weber
* Elle correspond à une suspension temporaire du jugement social le temps de l’étude
* Amène aussi à réfléchir au rapport que l’on a avec son objet d’étude :
  + Affinité/dégoût
  + Enquête par distanciation ou par proximité
  + Revenir sur ses « prénotions » (idées préconçues)
* Des questions méthodologiques :
  + Peut-on faire confiance à ce que les individus disent d’eux-mêmes ?

**Individualisme, holisme, dispositions**

* Une question centrale, méthodologique et épistémologique
  + La société est-elle une somme d’individus ? (Individualisme méthodologique)
  + Contient-elle plus que cela ? (holisme) -> Institutions, groupes
* Sociologie individualiste très affaiblie mais qui est appuyée par les courants majoritaires en psychologie et sciences cognitives
* Nombreuses tentatives de dépasser ces distinctions mais qui ont posé de nouveaux problèmes :
  + Liberté individuelle (critiques vs pragmatiques)
  + Importance des structures biologiques

13/05/2025 :

Notion d’intelligence collective

Enjeu de visibilité

Certains parlent de « loi de coopération en ligne », les contributeurs massifs sont les « lurkers »

* Il y a pour partie un système économique derrière cela. Certains contributeurs bénéficient de soutien financier et sont employés

Domination de l’écrit dans les échanges

* Deux aspects dominants de la communication en ligne :
  + La domination de l’écrit
  + L’asynchronie
    - Les échanges par écrit prennent du temps à avoir des réponses / ne sont parfois même pas lus contrairement à une discussion orale
* La visioconférence s’apparente plutôt à une exception liée au COVID et concerne surtout les cadres et professions intellectuelles

Continuité des règles « hors ligne »

* Goffman, Le sens commun : **La vie sociale est un théâtre** où nous jouons des rôles sociaux circonstanciés.
* Ce qui se retrouve très largement en ligne
* Violence évoquée sur certains réseaux mais elle a pour but de choquer (trolls)
* L’anonymat n’est jamais total, beaucoup de chose sont apprises par déduction
* Adoption très précoce des commentaires et partages
* Par exemple, un « vu » sera moins violent que partir au milieu d’une discussion orale active

Apprendre l’usage des outils

Plan fibre : plan pour équiper la France d’accès à l’internet (on a encore des inégalités d’équipements, mais la connexion est accessible à beaucoup plus d’endroits).

* Un important travail pour quantifier l’illectronisme (baromètre du numérique)
* 15.4% de français en situation d’illectronisme (INSEE)
  + Être quasiment incapable d’effectuer une recherche internet
* Souvent associée à des personnes âgées mais pas seulement
  + Jeunes qui n’ont pas de connexion fixe
* 6% des 25-39 ans et des 40-59 ans. 30% des célibataires sans enfants
* Surreprésentation chez les diplômés et les classes populaires, populations invisibilisées dans les communautés

**Comment se forme une communauté en ligne ?**

1] Une typologie des communautés

- Les communautés sont aussi individuelles, J. Donath note cependant le rétrécissement sur Facebook « **toilettage social** »

- On peut pourtant sentir que les différents contenus des blogs sont associés à des modes de communication différents

On distingue plusieurs interactions avec le public selon J. Donath.

* Communautés d’expression des intériorités

Rapport très personnel entre l’auteur et son blog

Forme de sincérité, public plutôt anonymisé, relation entre l’auteur et le lecteur assez éloignée, mais l’objectif est de croire l’auteur (sans pour autant s’impliquer, il y a peu d’intention de dialogue)

* Objectif d’authenticité plutôt que de réciprocité
* Le public est très anonymisé
* Un très grand nombre de publications de ce type mais qui visent un public limité
* Pas d’intention de dialogue et auteur souvent anonyme
* Communautés de communication continue
* Assez centrées sur les intériorités
* Souvent basé sur le fait de montrer ses activités
* Auteur clairement identifié (pas d’anonymat)
* Fort dialogue avec ce réseau
* Généralement des petits groupes mais les communautés peuvent être denses
* Communautés d’affinités électives
* Partage de connaissances, expériences, …
* Partage d’une passion commune
* Beaucoup de commentaires, beaucoup de réactions de l’auteur
* Réseaux élargis mais spécialisés
* Dynamique d’échange très forte, blog à haute densité
* L’auteur est avant tout identifié par une forme d’expertise, il représente surtout une collectivité (l’auteur n’est pas une coquille vide qui s’efface derrière son blog)
* Espaces publics critiques
* Souvent écrit sous une identité réelle
* Pratique du débat sur les sujets sociaux ou politiques
* Très nombreuses réactions, souvent polarisées (utilisateurs qui soutiennent l’auteur ou qui l’attaquent)
* Réseaux élargis mais parfois peu spécialisés
* Très exposé aux interventions de bots, à la violence verbale, etc.
* L’auteur s’efface derrière l’idéologie qu’il défend, et se « cache » derrière des articles.

Blogs vs publications vs messageries

* A bien des aspects la typologie précédente semble adaptée pour **les publications** (pas de différence de format)
* Pour la messagerie la question se pose
* **Pas d’auteurs ni de commentaires**

**Algopol**

Typologie des comptes Facebook

* Les **non-actifs** : utilisateurs peu impliqués, qui se connectent sans interagir fréquemment
* Les **égocentrés** : publient principalement sur leur propre page, mais avec une faible visibilité et interaction (communiquent principalement avec leurs amis proches / famille)
* Les **égovisibles** : très actifs, en quête de visibilité et d’engagement (beaucoup d’interaction sur leur profil), cette catégorie correspond aux influenceurs
* Les **partageurs** : privilégient la diffusion de contenus (liens, articles) sans forcément interagir beaucoup
* La **conversation distribuée** : utilisateurs qui interagissent largement sur les pages de leurs amis
* La **conversation de groupe** : personnes échangeant sur des groupes Facebook, surtout pour des discussions thématiques

**Homologies structurales et allodoxias**

* Les affinités, en ligne, dépendent des goûts et des dégoûts
  + Analyse basée sur l’œuvre de Pierre Bourdieu Le sens commun
* Deux concepts pour le décrire : homologie structurale (goût) et allodoxia (dégoût)
* Nous l’avons vu avec les blogs
* Les goûts et dégoûts dépendent beaucoup de la position sociale

**« It’s a small world »**

* Stanley Milgram : expérience en 1967 : “Small world experiment”
* Amène des gens à chercher combien de personnes les séparent d’un inconnu donné
* Nous n’aurions que 6 degrés de séparation avec n’importe qui sur la planète (en réalité plutôt une dizaine pour le degré de séparation)
* Ce degré dépend de chaque individu, et dépend de la position sociale

Comment se rapproche-t-on en ligne ?

* Des moyens spécialisés (sites de rencontre, sites pour se faire des amis, …)
* Ces rapprochements sont encore plus marqués par les similarités sociales (Bergström)
* Des affinités liées à des pratiques de groupes (MMORPG, reddit, …)
* Le réseau social qui compte le plus de rencontres : LinkedIn -> Homogamie claire
* Une tendance très dyadique avec une très faible transitivité

**Du hors-ligne au en ligne**

Cédric Fluckiger : La sociabilité juvénile instrumentée, S’exposer sur un réseau fantôme

Deux sens :

* Hors-ligne 🡪 en ligne : étude de Fluckiger sur Skyblog participe à faire se rencontrer les plus âgés et les plus jeunes dans les collèges
* En ligne 🡪 Hors-ligne : étude de Déage sur Snapchat, en milieu populaire
  + S’intéresse à la manière dont Snapchat est utilisé pour assurer sa visibilité, et étendre son cercle d’amitié le plus possible (effet lycée)

**Numérique et liens sociaux**

**Sociologie des réseaux sociaux et sociologie des réseaux sociaux**

* Technique historique de la sociologie (voir travaux de Mercklé ou Lazega)
* Un individu statistique comme nœud (un individu peut être un homme, comme une ville ou autre) et sa relation avec un autre nœud comme lien
* On peut représenter divers liens : abonnements, abonnés mutuels, amitiés, relations de conseil, …

**Capital social et numérique**

* Concept de Bourdieu : capital social = taille du réseau et volume de capitaux détenu par les membres
* En fait, le capital social favorise les personnes qui en ont déjà hors-ligne, qui vont pouvoir mobiliser dans leur réseau les liens qu’ils ont déjà
* Facilite aussi le réseautage mais qui s’adresse beaucoup aux diplômés et aux plus aisés (LinkedIn)
* Rejoint aussi un constat : les classes populaires associent plus le numérique aux loisirs, moins au professionnel et au réseau

**Question de l’individualisme**

* Contradiction au cœur de la sociologie

TD 2 : Lever une question statistique puis une question sociologique

Anissa x Arnaud

|  |  |
| --- | --- |
| **CHAT2\_1** | **CHAT2 - Avez-vous déjà utilisé, personnellement, des outils d’intelligence artificielle comme ChatGPT, Google Bard, Midjourney ou Dall-E...? Dans le cadre de votre vie professionnelle ou de vos études** |
|  | Oui |
|  | Non |
|  | Ne sait pas |
| **CHAT2\_2** | **CHAT2 - Avez-vous déjà utilisé, personnellement, des outils d’intelligence artificielle comme ChatGPT, Google Bard, Midjourney ou Dall-E...? Dans le cadre de votre vie privée** |
|  | Oui |
|  | Non |
|  | Ne sait pas |

Utilisation de ces deux questions pour faire des statistiques sur le nombre d’utilisateurs de l’IA, puis inférence sur la tranche d’âge, la situation professionnelle, l’utilisation du numérique, etc.

AGE6FUZ – Donne l’âge par tranche de 6 ans des utilisateurs

NUMTRAV6 utilisation de chat bot

NUMTRAV7 utilisation de l’ia dans un cadre professionnel

PCS8EGO situation professionnelle

REV\_TR7 Revenu du travail

SITUEMP Situation actuelle d’emploi

On espère montrer que les personnes utilisant l’ia sont généralement dans un milieu plus aisés (étant donné qu’ils ont un accès au numérique de base)

Sciences sociales computationnelles : utilisation de techniques informatiques pour répondre à une démarche sociologique

* Modélisation sur des processus sociaux
* Sociologie des usages, avec étude des acteurs

Les sciences sociales computationnelles (SSC) sont en plein essor, et requièrent à la fois des outils quantitatifs et qualitatifs :

* Régression
* Analyses textuelles

Sur le Big Data, l’analyse numérique ne suffit plus étant donné l’ampleur des données, il faut un travail manuel auparavant.

Caractéristiques des SSC :

* Prédominance des raisonnements distributionnels
* Appétence pour le développement de méthodologies (computationnelles en effet)
* Ambition de modélisation (abstraction de phénomènes réguliers et formalisation de dynamiques simples interagissant de manière complexe)
* L’objectif reste la sociologie

Controverse du vaccin COVID sur Youtube : je pense donc je suis.

Mise en contexte du dernier président institué depuis la dernière république :

* Sociologie des controverses : dimension performative et instituante des controverses + capacité à créer de nouveaux dispositifs d’expression
* Sociologie des mouvements sociaux en ligne : la production et le contrôle de l’information s’affichent au cœur de luttes sociales : les réseaux socio numériques sont un terrain fertile pour les critiques, sceptiques et opposant aux vaccins
* Polarisation : processus par lequel les discours et les contenus sur la plateforme se fragmentent en groupe opposés, avec un dialogue soit difficile, soit impossible

Problématique : Dans quelle mesure les registres de critiques dans la controverse du vaccin covid sont-ils polarisés à travers plusieurs arènes publiques dans lesquelles sils s’inscrivent sur la plateforme Youtube ?

Protocole :

* Identifier les arènes de discussion sur Youtube :
  + Analyse de réseaux selon l’affiliation des chaînes entre elles et le niveau des commentateurs
* Répertoires des critiques vaccinales
  + Topic modeling sur tous les commentaires d’intérêt indépendamment de leurs chaînes au niveau de la phrase

Ces deux éléments permettent de placer le cadre d’analyse.

**Rentrer dans l’arène de la controverse**

* **Perspective pragmatique** : dépasser les explications traditionnelles centrées sur les déterminants sociaux ou cognitifs des comportements individuels + adopter un principe de symétrie
* **Concept d’arène publique**: espace virtuel ou réel non figé de visibilité, de confrontation, de légitimation
* **Dans le cas de Youtube,** espace social en ligne où les acteurs de la controverse sont confrontés au contenu de la vidéo et aux autres commentateurs

Deux degrés d’arènes :

1. Arènes de consommation (groupes homogènes de contenu où les producteurs de vidéos partagent une forme de légitimation commune)

Cf. Les abonnements

1. Arène d’expression (espaces om les commentaires sont analysés pour identifier des lieux d’interaction déterminés par les récepteurs)

Cf. Les commentateurs communs entre différentes chaînes

Séance du 27/05/2025 :

Intelligence Artificielle

**Définir l’IA**

Intelligence artificielle : terme formé par des symbolistes (Mc Carthy et Minsky). Ce nom a été longtemps refusé par les connexionnistes

Quatre définitions de l’IA selon le contexte :

* Super intelligence (enjeu de survie)
* Discipline scientifique (enjeu : transparence)
* Système sociotechnique (enjeu de contrôle social et éthique)
* Marché économique (enjeu : favoriser l’innovation sans approbation excessive)

On retrouve l’exemple d’Open AI, assez libre niveau légal aux Etats-Unis, mais le passage en Europe a été litigieux à la suite des régulations européennes très différentes de celles des Etats-Unis.

Mention d’apprentissage supervisé / non-supervisé

Une grille d’entretien se prépare en **deux temps**[**[1]**](https://annerevillard.wordpress.com/enseignement/methodes-qualitatives/initiation-investigation-empirique/fiches-techniques-initiation-investigation-empirique/fiche-technique-n%C2%B05-la-grille-dentretien/#_ftn1)**:**

–       **Quelles sont les questions que je me pose ?**

**Âge, salaire (ou situation professionnelle), diplôme, équipements numériques, type de travail**

**Utilisez-vous l’IA dans un cadre professionnel ou d’études ?**

**Utilisez-vous l’IA dans un cadre social ?**

**Pourquoi ne l’utilisez-vous pas ?**

* **Si la personne ne connaît, on peut se dire que ce n’est pas une personne concernée par l’entretien**
* **Si la personne est sceptique vis-à-vis de l’utilisation, il est possible de creuser le sujet quant aux raisons du scepticisme.**
* **Si la personne connaît, mais n’utilise pas par non-nécessité, peut-être le questionner sur le fait que l’IA est globalement omniprésente, et le ramener aux questions initiales.**

–       **Comment puis-je les traduire en question à poser à mon interlocuteur ?**

La **deuxième étape** va consister à passer de ces questions formulées en termes conceptuels, théoriques aux questions que l’on va poser directement à son interlocuteur. Ceci implique :

–       De **traduire les questions en des termes intelligibles par l’interlocuteur**, c’est-à-dire d’abord **en termes non sociologiques**, et ensuite en des termes adaptés au registre de vocabulaire de son interlocuteur ;

–       **Ne pas mettre la réponse dans la question** : cela signifie : **éviter les questions affirmatives, et dans la mesure du possible, ne pas faire de suggestions de réponse** (sinon on se retrouve dans la situation du questionnaire fermé);

–       **Eviter l’imposition de problématique**: éviter de poser à l’interlocuteur des questions qu’il ne se pose pas, ou dans des termes qui ne correspondent pas aux siens.

–       **Ordre des questions** : préparer les questions dans un **ordre logique**, éviter les coq-à-l’âne… **poser en premier les questions les moins gênantes**, celles qui vont mettre en confiance (souvent des questions factuelles). Si vous avez besoin de vérifier des hypothèses en risquant une forme d’imposition de problématique : gardez ça pour la fin (pour que ça n’influence pas le reste du discours).

Cerner les répondants avec des qeustions critiques sur la vie perso des répondants sur le dmaoine de l’iA

Pas d’artefact sur les réponses, on ne crée pas du contenu à partir des questions (on veut de la spontanéité)

Cours du 03/06/2025

On commence à gouverner plus les individus que les territoires vers Louis XV (hygiénisme…) et les médias jouent beaucoup dans ce changement de gouvernance

Personal influence –> Est-ce que les Américains sont influencés par ce qu’ils entendent à la radio ? Non

En 1945, présence d’un garde barrière qui écoute et retransmet aux autres. Cet ouvrage est clairement désuet pour étudier les réseaux aujourd’hui.

Comment les médias se situent les uns par rapport aux autres ?

Les économies de la grandeur : –> Pour comprendre un groupe social, quelle économie de grandeur faut-il utiliser ?

Exemple : L’audience

Grâce à Mediametrie qui fait des mesures d’audience (dispositif qui récupère les infos de ce que vous regardez, TV et radio).

Être mieux référencé sur Google –> Titres mensonges, écart d’audience entre les sites qui ont des audiences diplômées

Est-ce que le contenu en ligne est natif ou c’est de la TV retransmise ? Clivage

Les médias traditionnels se basent beaucoup sur les dépêches des agences de presse puis utilisent la différenciation par ligne éditoriale alors que les médias alternatifs utilisent beaucoup de sources croisées

**« L’opinion publique n’existe pas »** Bourdieu

Opinion publique : Artefact statistique des sondages, car parfois on impose un sujet à une personne qui n’a pas d’opinion ou qui n’a jamais réfléchi au sujet

Exemple : La Terre est plate –> invisibilisation des 80% qui ne connaissent pas la théorie / qui ne la considèrent même pas

Cours du 10/06/2025

Question de l’internet et de la démocratie

Début d’internet 1971, aujourd’hui 4.6 milliards d’utilisateurs inégalement répartis sur le globe

Selon Patrice Flichy, deux dimensions de l’internet des fondateurs :

* **Esprit universitaire** : On va chercher les uns avec les autres, révision scientifique, partage des connaissances
  + L’échange et la coopération entre spécialistes ou entre personnes ayant les mêmes intérêts
  + Une communauté d’égaux où le statut de chacun repose essentiellement sur le mérite, évalué par les pairs
  + La coopération est centrale au cœur de cette activité
  + C’est un monde à part, séparé du reste de la société
* **Esprit hacker** : Question de performance
  + L’accès aux ordinateurs devrait être total et illimité
  + L’information devrait être libre
  + Il faut se méfier de l’autorité et promouvoir la décentralisation
  + Les hackers devraient être jugés sur ce qu’ils font
  + On peut produire de l’art et de la beauté avec un ordinateur
  + Les ordinateurs peuvent transformer votre vie, pour le meilleur

Ces deux visions s’entrechoquent pour produire une première utopie d’internet, mais celle-ci n’a pas perduré pour plusieurs raisons :

* La fin de la nécessité du peer to peer déstructure les réseaux d’entraide
* Les législations limitent l’esprit hacker
  + Plusieurs lois qui vont imposer qu’internet deviennent un espace non pas privé mais concurrentiel (lois aux US)
  + Lois qui touchent à la propriété intellectuelle, et la question de la régulation par l’Etat
* Détournement des idées fondatrices
  + Pouvoir aux individus et refus du contrôle –> libertarianisme (les rapports de force deviennent plus dominants)
  + Réformisme –> solutionnisme (les technologies peuvent résoudre les problèmes sociaux)
  + Individualisation et projets –> nouvel esprit du capitalisme (éthique des projets d’internet)
* Un espace en marge de la société pour instruire et partager hors du cadre de l’Etat et des marchés. Il n’aura pas résisté à la rencontre avec la société lors de la massification.

L’architecture d’internet peut être représenté comme un graphe orienté

Conséquences sociales :

* Possibilité d’échapper à la censure (nœuds, systèmes d’accès cryptés)
* Aucun site n’existe sans lien avec d’autres
* Sites « cul de sac » et « sources pures »

Internet : Un espace pour les humains ou pour les bots ?

Théorie de l’internet mort qui pose pas mal de questions sur la manipulation sociologique en ligne : il est difficile d’estimer correctement le nombre de bots en ligne vs le nombre d’utilisateurs réels

* Les estimations annoncent que plus de 70% du trafic est occupé par des bots
* Influence immense sur l’opinion publique : peut créer de l’animosité, un sentiment de minorité, …
* Beaucoup de bots ne cherchent pas à influencer l’opinion : crawlers, webscrapper, etc.
* Deux écueils : faire comme si les bots n’existaient pas et considérer que le web est biaisé par leur action
* Eléments de reconnaissance : copier-coller, messages traduits et ressemblance entre messages
* « Instagram rapture » : Instagram fermait certains comptes Instagram tenus par des bots, et les utilisateurs réels se plaignent de la disparition de comptes tenus par des IAs

Manipulations politiques :

* Algorithmes et/ou les utilisateurs mettent en valeur les contenus extrémistes
* Utilisé par les puissances étrangères et communicants politiques pour déstabiliser
* **Astroturfing** : ensemble de techniques pour qu’un petit gorrupe se fasse passer pour massif (manipulation des tendances)
* On a longtemps cru que les médias ne changeaient pas les opinions mais les études sont obsolètes et inadaptées à l'époque des réseaux sociaux

Etude des clusters de publication sur la twittosphère pour étudier les polarisations politiques

Le but de certains bots sur les réseaux, à défaut de manipuler les esprits des utilisateurs réels, va être de biaiser les résultats des IA générative qui s’entraînent sur les interactions vues sur les réseaux.

Exemple Roumaine présidentielle : un candidat initialement inconnu s’est vu reconnu très rapidement au moment de l’élection notamment grâce à ce genre de méthode

* Exemples d’ingérences étrangères : le BIG (Azerbaïdjan) ou portalkombat (Russie)

**Manipulations commerciales**

On va chercher à manipuler la demande côté acheteur plutôt que l’offre. Grande dépression : crises de surproduction, l’offre dépasse très largement la demande

* Histoire du marketing : discipliner le marché pour s’assurer que la demande suive l’offre
* Vecteurs majeurs :
  + Manipulation douce ou « nudge », neuromarketing
  + Ciblage des nœuds essentiels et interventions sur les réseaux
  + Achat de visibilité et de notoriété (like, vues, …)
    - Moins coûteux sur l’aspect marketing par effet mouton
    - Plutôt que de cibler 1000 personnes avec une publicité, le but va être de convaincre uniquement quelques personnes (influenceurs) qui vont influencer à leur tour leur réseau sur un produit
  + Des pratiques fortement renforcées par la suggestion personnalisée et les big data
    - Exemple des ‘cartels’
    - Groupement des producteurs pour ne pas réduire les coûts de production même s’ils en ont la possibilité (similaire à du lobbying)

Les chaînes politiques (Youtube), les comptes politiques (Twitter) ont des contenus assez marqués et polarisés politiquement, et pratiquent la vulgarisation scientifique pour transmettre le message au plus de monde possible. Le passage de Twitter à X a affirmé la polarisation de la politique vers la droite : grands clivages entre les parties de gauche et de droite.

**Mobilisations ordinaires**

Les mobilisations durables en ligne reposent sur 3 phases (Cardon) :

* Elargir le réseau
* Ne pas se laisser représenter
* Produire le consensus

L’aboutissement d’un mouvement social est de pouvoir se dire « représentatif » du public. Par exemple, aujourd’hui chaque syndicat se dit représentatif de ceux qu’ils représentent (mouvement des anciens combattants qui se dit représentatif des anciens combattants).

Question sur les mobilisations en ligne : est-ce que ces populations s’identifient à ces groupements / représentants ? Généralement, le public ne veut pas de représentant.

Des mobilisations durables qui vont de sujets locaux à de grandes causes

Une constante : un réseau assez fort avec des liens sociaux durables entre les membres

Les réseaux sociaux ne sont pas nécessaires aux mouvements sociaux mais ils peuvent les accélérer

Tilly : concept de « répertoire d’action collective » : longtemps organisé autour du travail

**Tactical freeze et débouchés politiques**

Zeynep Tufecki parle du tactical freeze : paralysie d’un mouvement social qui ne trouve pas de débouché

Un mouvement qui reste uniquement sur internet n’exercera aucune influence sociale

**La sociologie de la culture**

* Les affinités, en ligne ou non, dépendent des goûts et des dégoûts
* (voir les slides)

Première grande tendance : « la longue traîne » (The long trail)

* Décrit le cycle de vie des œuvres en ligne
* Une faible part des artistes cumulent une part considérable de la visibilité
  + 1% des artistes cumulent 99% des écoutes
* La plupart des artistes ont une visibilité plus réduite
* On peut voir parfois des exceptions

La suggestion automatique (algorithme de recommandation)

* Créée par des librairies vers 1990, notamment Amazon
* Vecteur massif du choix de contenus culturels : la suggestion automatique
* Extrêmement dépendant des algorithmes des plateformes
* Gros impensé : écoute active ou passive ?
* Les entreprises voient la suggestion comme un « hameçon »
* Principale métrique : rétention des utilisateurs

Est-ce que ce principe va augmenter la diversité culturelle de ce que l’on regarde ?

Pas vraiment, sans suggestion automatique notre contenu n’aurait pas divergé loin de nos centres d’intérêts, mais la suggestion automatique restreint d’autant plus.

**Une chance pour les productions indépendantes :**

* Contenu produit hors ligne dominant sur beaucoup de plateformes
* Les plateformes favorisent ce que produisent les majors, ou donnent-elle une véritable chance aux productions indépendantes ?
  + Finalement les productions indépendantes prennent le dessus lorsque l’on prend la suggestion automatique

Uniformisation du contenu culturel :

* Très favorables aux contenus américains traduits
* Ouverture récente à d’autres contenus internationaux
* Raccourcissement constant des œuvres musicales

Paupérisation des artistes

* L’influence a un coût qui est relativement élevé sur Instagram et Tik Tok
* Voir slides

-----

Est-ce que les robots nous volent notre travail ? Nous rendent-ils pauvres ?

Exemple de cas : l’IA washing malgache, derrière un travail annoncé comme produit par IA, on se retrouve avec un travail humain

**Se positionner par rapport à…**

* Des théories sur le « coût marginal zéro » ou la « fin du travail »
* Travaux très populaires de Jeremy Rifkin, important poids politique. Les travaux estiment que l’IA « sait tout faire »

Le numérique est-il un outil de loisirs ?

* Quelles pratiques le numérique alimente-t-il dans un contexte qui sort du cadre strictement professionnel ?

1/ Le numérique en tant que jeu

* Peu importe la catégorie sociale, massification des utilisations (facilité d’accès, jeux « gratuits » cf doc 1 clash of clans pour tous les âges, doc 2 avec les jeux)
* Jeux à phénomènes, effet mouvement de foule (Fortnite)
* Aspect mainstream, le traffic internet est surtout utilisé par la vidéo (streaming Youtube, Netflix, sites pornographiques)

Transition par les liens sociaux avec le doc 1

2/ Numérique comme effet social

* Phénomènes de mode (achat en ligne, e-commerce qui détruit les commerces de proximité réels doc 3)
* Rencontres et échanges autour de passion doc 2 échanges footballistiques et automobiles, clash of clans aussi dans une certaine mesure
* Industrie du numérique sur les pulsions masculines : utilisation de sites X pour chiffrer (cf le doc 2)

Transition avec la moula et le travail

3/ Le numérique n’est pas seulement utilisé comme outil de divertissement, mais aussi pour le travail

* Stat du doc 4 sur le télétravail
* Rapport au numérique initial pour le partage de documents scientifiques
* Libre accès au divertissement vs monétisation de l’utilisation pas les captcha et les pubs, la collecte de données (cookies)

Conclusion : Flou entre les pratiques sociales, le divertissement et le travail

Pour problématiser, on peut attaquer les idées préconçues du sujet et les remettre en question / les appuyer

Sur des sujets émergents, on ne reprend pas des idées préconçues (qui ne sont pas là), on définit les termes du sujet, on trouve un angle d’approche sociologique, et on établit une problématique

En attendant les robots, Antonio Casilli

Le numérique ne change pas globalement les comportements, ils étaient déjà préexistants : la question se pose plutôt sur les relations. Est-ce que le numérique amplifie des systèmes existants ou il les crée ?

La question ne doit pas être descriptive, de statistiques, il faut interroger le sens social de la pratique, il faut interroger les interactions comportementales des gens sinon directement les gens.

Compétence, relation, ce sont des attrape-tout, ils sont trop larges, soit on désigne une notion particulière (compétence écrite)

Il faut que l’humain soit au cœur de la problématique

Il faut pouvoir répondre à la problématique avec une enquête empirique ! L’IA menace le travail ça marche pas « Votre travail est-il menacé par l’arrivée des nouvelles technologies comme l’IA ? »

Que font les professionnels face à l’arrivée des nouvelles technologies ?

Qui sont ceux impactés par l’arrivée de l’IA ?

Qui sont les travailleurs dont le travail repose sur l’IA ?