

WebCSTI Culture scientifique et technique sur le Web :
mesures des usages et dynamique d'un champ

Dominique BOULLIER

L'objectif du projet Web CSTI était double :

- Élaborer des méthodes de compréhension des pratiques des usagers du Web, en combinant des approches diverses, multidisciplinaires ;
- Proposer une analyse de la dynamique propre au champ de la Culture scientifique et technique sur le Web et fournir des résultats sur le domaine et sur certains sites qui soient utiles pour les stratégies éditoriales dans le domaine.

Le projet a été conçu par l'UTC, Paris VI et Paris VIII en partenariat avec l'AMCSTI qui regroupe la plupart des institutions actives dans le domaine. L'interdisciplinarité (sciences cognitives, sociologie, sémiotique, informatique principalement) a permis de coordonner quatre types d'approches :

- 1- Analyse topologique du Web à partir de robots
- 2- Analyse des parcours sur sites à partir des serveurs
- 3- Analyse sémiotique des sites à partir du découpage des écrans
- 4- Analyse oculométrique des parcours individuels

Ces quatre approches ont été combinées dans une analyse de la stratégie Web de la CSTI française qui débouche sur une recommandation centrée sur le Web 2.0.

Dominique Boullier est professeur de sociologie à l'université de Rennes 2 où il dirige le LAS Laboratoire d'Anthropologie et de Sociologie (EA 2241). Il dirige aussi l'unité mixte de services CNRS Lutin (UMS 2801) à la Cité des Sciences de Paris (Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numériques) qu'il a créé en 2004. Il est spécialisé depuis 1981 dans l'étude des usages des TIC, grand public et entreprises. Il a suivi toutes les évolutions techniques dans ce secteur, comme chercheur et comme chef d'entreprise (1989-1996, ergonomie des interfaces et documentation technique) avant de devenir professeur à l'université de Technologie de Compiègne pendant 9 ans où il a dirigé l'équipe pluridisciplinaire en sciences humaines Costech (Connaissances, Organisation et Systèmes Techniques). Ses thèmes de travail privilégiés actuellement sont : les jeux vidéo, les dispositifs de portabilité des appartenances, les univers virtuels, les communautés Web 2.0, les stratégies d'innovation dans le contexte de l'économie de l'opinion et de l'attention. Il a créé en 1997 l'un des premiers diplômes universitaires en ligne (formation de rédacteurs techniques, Master Dicit) et anime actuellement un master en SHS pour les TIC à l'université Rennes 2, centré sur les compétences en « user experience ». Il est l'auteur de 11 ouvrages (dont « l'urbanité numérique », « l'outre-lecture », « Systèmes d'aide opératoires. Enjeu pour les technologies cognitives »), 23 contributions à des ouvrages, 70 articles dans des revues scientifiques et 90 communications à des colloques.