

Sexe et amour à l'heure des applications géolocalisées : le cas de Tinder



Soumis par Forum Vies Mobiles le lun, 10/15/2018 - 10:58

Mots clés

numérique

nouvelles technologies

outils numériques

mobilité virtuelle

Discipline

Sciences sociales

Mode de transport

Tous modes de transport

État du projet

Finished research

Visuel



Activer

Activé

Niveau de profondeur

Balise H2 + H3

Ajouter le trianglesi ce contenu est affiché dans la quinzaine

Désactivé

Date du début

ven, 01/01/2016 - 12:00 - lun, 10/01/2018 - 12:00

Présentation longue

<p>Contact : Thomas Evariste </p>

I. La recherche

Les applications mobiles géolocalisées font l'objet d'un intérêt soutenu depuis une dizaine d'années, dans les domaines du jeu (Mogi, Ingress,...), des réseaux sociaux (Facebook Place, Google Latitude, Foursquare,...) et des applications de recommandations sensibles à la position (Yelp,...). Mais c'est surtout dans le domaine des rencontres qu'elles ont connu un véritable succès d'usage, initialement au travers de l'application Grindr et, plus récemment, au travers de Tinder, une application géo-localisées de rencontre dont l'usage croît rapidement dans la tranche 16-35 ans. C'est sur cette application que porte cette recherche. A la différence de son prédécesseur Grindr, et bien que conçue autour des mêmes principes de fonctionnement, l'application Tinder recouvre des usages variés, allant de la rencontre sexuelle instantanée à la recherche du grand amour.

Le projet *Sexe et amour à l'heure des applications géolocalisées*, mené par Christian Licoppe, Laurent Camus, Anne-Lise Dalstein et Cécile Inge Roguhal, vise à explorer l'affiliation entre le design d'une application/Tinder, les mobilités/their son usage donne lieu et les formes de rencontres et de sociabilités urbaines auxquels elle donne naissance. Alors qu'auparavant on devait se rendre dans des lieux publics régulièrement pour faire des rencontres, au hasard de la nuit, applications mobiles permettent aujourd'hui de les présélectionner et de les gérer à distance. Cela change à la fois notre rapport à la rencontre amoureuse ou sexuelle, les temps de la rencontre, mais aussi le lieu de rencontre physique et le rôle que jouent les lieux publics (café, bar, boîtes de nuit, lieux d'exposition,...). Cela soulève d'abord la question de la coprésence. Grâce aux applications géolocalisées, l'utilisateur peut sélectionner, en amont, les personnes qu'il souhaite rencontrer, évitant ainsi les rencontres superflues. Pour autant, cela réduit-il le nombre de rencontres qu'il fait au quotidien que celles-ci aboutissent à une relation ou non ? Comment les rencontres virtuelles redéfinissent-elles notre besoin de rencontre physique ?

Par ailleurs, les modalités de gestion des contacts que proposent ces applications mettent l'accent sur la proximité géographique des personnes à rencontrer. Les chercheurs font l'hypothèse que, comme pour d'autres applications mobiles géolocalisées, ce mécanisme amène les utilisateurs à modifier leurs déplacements quotidiens et la manière dont ils se les approprient, afin de mieux exploiter les possibilités que ces derniers leur offrent via l'application. Mais ces mobilités augmentées, nouveaux lieux de la rencontre amoureuse, revêtent-elles le même intérêt quelles que soient les distances parcourues pour rejoindre les lieux d'activités du quotidien? Les usages sont-ils les mêmes dans une très grande ville comme Paris et dans une plus petite ville où les personnes qu'on croise ne sont pas anonymes?

Lancée début 2016 et terminée début 2018, l'enquête s'est appuyée sur des méthodes originales que l'équipe de recherche développe depuis quelques années, combinant deux vagues d'entretiens semi-directifs dans des cadres de vie variés (centre-ville et zones périurbaines) et l'enregistrement de l'activité des écrans mobiles sur plusieurs jours. Ce dernier permet en particulier de visualiser les usages, de les situer par rapport aux usages d'autres applications mobiles et d'observer les dialogues électroniques. L'enregistrement capte par ailleurs le son ambiant, fournissant ainsi des informations contextuelles complémentaires, utiles pour caractériser les situations d'usage. L'ensemble de ces données apporte des informations sur les biographies relationnelles, et les trajectoires des participants en ce qui concernent l'usage des sites de rencontre fixes et mobiles, ainsi que sur leur perception des différents dispositifs utilisés.

II. Les principaux résultats

Les résultats de l'enquête apportent des éléments de compréhension quant à la manière dont les applications mobiles participent des modes de vie mobiles. Au Forum Vies Mobiles, nous en tirons des enseignements sur la relation entre mode de vie et mobilité, sur les différences de pratique selon le cadre de vie des utilisateurs, mais aussi sur les possibilités offertes par l'application en termes de prise de contrôle de ses rencontres et du rythme de sa vie amoureuse.

1. Modes de vie et mobilité

La mobilité virtuelle comme une modalité d'organisation du mode de vie !

L'application permet d'accéder, dans une certaine aire géographique, à un nombre de partenaires possibles et disponibles plus important qu'en son absence, d'offrir dans le même temps des critères nombreux de sélection pour se rapprocher de ses préférences physiques et sociales. De ce fait, l'application amène les utilisateurs à gérer la distance géographique et sociale qui les sépare d'éventuelles rencontres. L'usage de l'application exemplifie l'acceptation large que l'on peut avoir du concept de mobilité : l'application permet d'organiser ses rencontres avec des inconnus à la fois dans le temps et dans l'espace géographique, mais aussi dans le champ social. Une partie de l'activité sociale étant réalisée en ligne, les possibilités ergonomiques offertes par l'application virtuelle se substituent à celles produites par les déplacements physiques et par la coprésence.

La mobilité virtuelle amplifie les déplacements physiques

Tinder vient simplifier la rencontre. Pour autant, son utilisation ne se substitue pas vraiment aux activités classiques de sociabilité (sorties entre amis,...) ni à la recherche de partenaires dans les lieux physiques habituels (bars, boîtes, ...).

certains cas, c'est même le contraire. Tout porte à croire que l'utilisation de Tinder, à la différence de Grindr (application de rencontres pour hommes gays), ne brise les rencontres de proximité spatiale (immédiate) pas de façon considérable, les déplacements physiques effectués pour des motifs de sociabilité.

2. Cadre de vie et mobilité

La densité humaine en ville ne suffit pas à rapprocher ses habitants

Au fond, l'application Tinder répond à un objectif partagé par tous à un moment ou un autre : faire des rencontres romantiques en dehors de son cercle de connaissances. Or, cela reste universellement difficile, même dans une grande ville où malgré le grand nombre d'inconnus et donc de personnes à rencontrer, l'anonymat et les conventions demeurent un obstacle. Tinder produit un contexte, un espace virtuel, qui permet de franchir cet obstacle, quelle que soit la densité du cadre de vie.

Tinder, un « exhausteur » de densité

En revanche, la densité du cadre de vie change considérablement la facilité avec laquelle on va effectivement rencontrer des personnes et l'investissement personnel qu'on mettra dans chaque relation virtuelle avant de faire une rencontre physique. Dans une zone peu dense, c'est plus difficile et cela appelle plus d'implication.

Une question demeure : cette différence d'investissement personnel par les utilisateurs de l'application provient-elle du fait qu'on y passe plus de temps lorsqu'on vit dans des espaces peu denses ou est-ce seulement les modalités de la rencontre qui changent, sans que pour autant le temps passé ou le nombre de relations nouées en soient impactés ?

Des échanges moins « âpres » en zones moins denses

Les relations sont plus brutales dans la grande ville : le grand nombre de choix de rencontres possibles dans Paris conduit à une pratique du zapping et semble réduire le contenu qualitatif des échanges. En ce sens, nous pourrions dire que les cadres de vie peu denses sont plus propices à la « common decency » (Orwell).

Autrement dit, ces résultats viennent tous remettre en cause la thèse de l'« urbanité ». En effet, selon celle-ci plus un espace est dense, plus il favorise les échanges sociaux et neutralise l'entre-soi.

3. Proximité sociale et proximité spatiale

Un triple contrôle social des profils :

Les modalités d'échanges proposées par l'application permettent de mobiliser trois types de leviers pour réduire la distance sociale avec les personnes qu'on rencontre :

- Le look : les photos de profil jouent un rôle central dans la mise en contact avec d'autres utilisateurs puisqu'elles servent de support pour amorcer une conversation. Les photos de soi jouent un rôle (il/elle me plaît), mais ce sont les photos du quotidien et les photos de voyage, de vacances, ... qui permettent de favoriser l'échange avec des personnes qui partagent les mêmes goûts et avec qui on peut engager une conversation.
- La langue : A la différence de Grindr, les modalités de rencontre sur Tinder reposent sur la conversation. Le maniement des codes de l'échange écrit (type d'humour, orthographe, sujets d'intérêt) permet d'identifier l'origine socio-économique de l'auteur.
- Le quartier : La géolocalisation et la possibilité de définir une distance maximale à partir de laquelle on ne souhaite plus rencontrer quelqu'un peut servir, notamment dans le cas de Paris intramuros, de filtre social. En effet, le seuil proposé est d'un kilomètre, ce qui permet aux parisiens de ne pas rencontrer de personnes venant de la banlieue.

A noter que ce niveau de sélection n'est possible que dans les cadres de vie très denses. Dans les cadres de vie moins denses, le nombre limité de profils disponibles amène les utilisateurs à mobiliser la géolocalisation pour élargir le rayon de leurs rencontres.

Une définition en creux de la proximité spatiale

Quand on analyse les préférences de rencontre en termes de géolocalisation, on voit que les utilisateurs n'ont pas tous la même représentation de la distance et de la proximité géographique :

- les parisiens se cantonnent souvent à des rencontres dans un rayon inférieur à un kilomètre, ce qui leur permet de rester intra-muros,
- dans les espaces peu denses, les utilisateurs vont plus loin mais dépassent rarement cinquante kilomètres, Une façon de mesurer la distance spatiale maximale pour une rencontre physique de proximité...

4. Rythme de vie et mobilité

La maîtrise de son rythme relationnel

Pour certains utilisateurs, Tinder semble permettre de déterminer / d'avoir plus de contrôle sur le rythme auquel progressent les relations, la vitesse à laquelle on rencontre physiquement quelqu'un,...

Une activité malgré tout chronophage

Mais si Tinder donne l'impression aux utilisateurs d'un gain en efficacité et de temps, il s'avère que Tinder représente une activité souvent chronophage qui peut parasiter les autres activités du quotidien. Elle devient alors une sorte de charge mentale. Charge d'autant plus forte que la réactivité dans les échanges est déterminante pour faire fructifier les « matches ».

Pratique en mouvement / appropriation des temps de transport

L'utilisation de Tinder se fait durant les temps morts de la journée mais peut aussi se substituer à d'autres activités (télévision, lecture,...) et venir en interrompre d'autres (cuisine,... ?). Toutefois, son utilisation se fait toujours en privé, sans amis. Le temps passé dans les transports en commun n'est pas appropriable pour ce type d'activité qui peut susciter une certaine gêne. En revanche, les déplacements quotidiens peuvent permettre une stratégie d'accumulation de contacts nouveaux qui sortent de l'aire géographique de sa résidence ou de son lieu de travail.

III. Bibliographie

- Blackwell, C., Birnholtz, J., & Abbott, C. (2014). "Seeing and being seen: Co-situation and impression formation using Grindr, a location-aware gay dating app". *New Media and Society*, DOI: 10.1177/1461444814521595
- Brubaker, J., Anani, M. & Campbell, K. (2014). "Departing Glances: A sociotechnical account of 'leaving' Grindr". *New Media & Society*, DOI: 10.1177/1461444814542311
- Frith, J. (2013). "Turning life into a game. Foursquare, Gamification and Personal Mobility". *Mobile Media and Communication* 1(2), pp.248-262. Licoppe, C., & Inada, Y. (2006). "Emergent Uses of a Location Aware Multi-User Game: The Interactional Consequences of Mediated Encounters". *Mobilities* 1, 1 (2006), pp. 39-61.

IV. Télécharger le rapport de recherche

[[{"type": "media", "fid": "3566", "attributes": {"typeof": "foaf:Image", "width": "307", "height": "432"}, "view_mode": "default"}]]

Chapô

Là où hier classés en rencontres romantiques se faisaient dans des lieux publics du hasard de la nuit, les applications mobiles permettent aujourd'hui de les gérer à distance et tout au long de la journée. Les temps de la rencontre se trouvent changés, tout comme le rôle que jouent les bars et les cafés de la ville et celui que jouent nos déplacements quotidiens, augmenté par les mécanismes de match-making géolocalisés. Ce projet de recherche, terminé en septembre 2018, visait à explorer l'articulation entre le design de l'application Tinder, les mobilités auxquelles son usage donne lieu, et les formes de rencontres et de sociabilités urbaines qui se développent à partir de là.

Envoyer une notification

Désactivé

Thématique

Diversité des modes de vie

Numérique

Proximité