

Les proximités de l'interactivité

Vincent Mabillot

► **To cite this version:**

Vincent Mabillot. Les proximités de l'interactivité. Communication & langages, Nec Plus, 2003, 138 (1), pp.105-121. sic_00611998

HAL Id: sic_00611998

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00611998

Submitted on 28 Jul 2011

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les proximités de l'interactivité

par Vincent Mabillot

Maître de conférence IUT2 Université Pierre Mendès France (Grenoble 2)

Chercheur associé de l'équipe Médias et Identités (Lyon 2)

vincent@mabillot.net

<http://vincent.mabillot.net>

Résumé

Les médias interactifs se différencient des autres supports de communication en modifiant le rapport à l'énoncé. L'utilisateur n'est pas seulement un lecteur interprétant un énoncé, mais un des acteurs partageant sa production. Par un ensemble d'artifices, l'interactivité introduit des rapports de perméabilité entre la sphère des actes et la sphère du symbolique. Cette perméabilité sémiotique contribue à construire des dispositifs relationnels où se superposent plusieurs niveaux de proximité. Dans cet article nous proposons de montrer comment les dispositifs interactifs sont des lieux où ces proximités sont porteuses de relations significatives entre les acteurs et leurs représentations (les personnages).

Introduction

Avec l'invasion de l'électronique dans notre quotidien, depuis les années soixante-dix, on nous conjugue l'interactivité à tous les temps du futur, du présent et bien sûr de l'imparfait, mais il serait cruel de ne l'associer qu'à l'explosion des technologies numériques.

L'interactivité est un concept qui qualifie une situation communicationnelle, en ce sens qu'elle est le résultat d'une activité partagée. Par défaut, j'aurais même tendance à dire que l'association entre communication et interactivité est un pléonasme¹. Elle marque le désir de proposer des relations avec les machines et les médias, redonnant un rôle d'acteur à l'utilisateur.

Certes dans de nombreux cas, cette démarche reste un argument mercantile, mais son efficacité doit bien s'appuyer sur une réalisation "suffisamment attendue" de la promesse. Si tel n'était pas le cas, depuis une trentaine d'années, le concept serait largement passé de mode.

En détachant l'interactivité de sa dimension technologique, je prends plusieurs "risques" :

- frustrer un lecteur qui redouterait une escapade conceptuelle alors qu'il traque une pertinence pragmatique ;
- mélanger la communication homme machine, la communication médiatée avec la communication

¹ La modernité du concept d'interactivité doit être liée à quelques décennies de communication unidirectionnelle. Du coup, communication unidirectionnelle tiendrait de l'oxymoron si nous oublions que les Sciences de la Communication ont émergé dans le contexte des médias de masses et des études d'influence.

intersubjective en établissant des passerelles entre interactivité et interaction, entre médiologie et interactionnisme ;

- Séparer les logiques des usages des soubassements idéologiques qui sont à l'œuvre dans les représentations de l'interactivité et la mise en application de cette dernière dans le champ des technologies numériques.

En restant dans une perspective résolument communicationnelle, j'essayerai de ne négliger aucun de ces trois points pour montrer pourquoi les médias interactifs (tout en s'inscrivant dans une approche plus globale de l'interactivité) interviennent dans la construction de nos relations communicationnelles.

Dans un premier temps, je présenterai la communication interactive comme étant la construction d'un dispositif où des acteurs co-construisent un énoncé.

Nous verrons ensuite que la particularité médiatique de l'interactivité est de remettre partiellement en cause la distinction entre le "réel" et le symbolique en créant ce que nous appellerons une "perméabilité" sémiotique.

De ce concept de perméabilité sémiotique, nous montrerons qu'il participe à la recomposition des différents niveaux de proximité que l'on retrouve dans les systèmes de communication interactive.

La scène actuelle : De l'interactivité à la communication interactive, la médiation d'un énoncé partagé

Ramenons l'interactivité à un acte partagé.

Cette définition implique la nécessité d'une participation de plusieurs êtres à la réalisation d'un acte. Elle ne présume pas d'un but commun, d'une intentionnalité partagée entre les acteurs, elle ne fait qu'insister sur l'impératif que chacun agisse pour que l'acte se réalise.

Cette définition très large peut s'appliquer à de nombreux processus dans les mondes du vivant et dans des systèmes "intelligents".

Avec l'interactivité, nous entrons de plein pied dans le paradigme cybernétique initié par Norbert Wiener [1]. Nous acceptons une posture où les êtres biologiques et artificiels sont en inter-relations : c'est leur comportement, l'activité qu'ils ont dans un système qui les caractérisent. En nous rapportant aux fondements de l'intelligence artificielle selon Alan Turing [2], nous considérerons que nous avons affaire à un être tant que nous penserons qu'il adopte une réponse originale à une situation.

Cette approche des systèmes est aussi ancrée dans les courants interactionnistes². Dans les sciences humaines, ils étudient les comportements humains dans l'organisation des représentations symboliques que l'individu construit en relation avec son environnement.

Dans le cadre de cette publication, lorsque nous abordons le champ de la communication interactive, nous limitons l'interactivité à des échanges symboliques.

Je définirais ainsi la communication interactive comme étant l'ensemble des processus mis en œuvre par plusieurs êtres pour produire un énoncé original.

Complétons cette définition.

Par "ensemble des processus", on considérera à la fois tout ce qui permet de produire physiquement les signes de l'énoncé mais aussi les processus d'interprétation qui en font un corpus symbolique. Surtout, nous stipulerons

² Je rejoins en cela le rapprochement que fait à ce sujet Jean-Thierry Julia [3]

que l'interactivité est comprise dans une globalité d'événements qui s'enchaînent et se complètent. L'interactivité n'est pas une réaction, mais une succession de réponses relatives les unes aux autres. Il faut que les acteurs soient en situation de prise d'initiative [Jean-Thierry Julia :4].

Il est important de s'attarder aussi sur le concept " d'être ". Tout acteur de l'échange peut être considéré comme un " être ".

Dans des situations de communication intersubjectives, comme une conversation, les acteurs sont co-présents. Tout se complique, légèrement, lorsque s'introduit dans l'échange une distanciation spatiale (comme dans le cas d'une conversation téléphonique), plus fortement, lorsque la distanciation est temporelle. Dans ce dernier cas surgit l'importance encore plus déterminante du support de l'échange qui maintient, dans le temps, le fil de l'énoncé partagé et augmenté³.

Dès lors la fonction de l'outil apparaît clairement pour être le lieu du lien, de la rencontre, de l'échange. Les acteurs délèguent au support les traces de leurs présences.

Dans le cas des médias interactifs, cette délégation peut être poussée très loin. On peut considérer que le programme est une présence par procuration de ses auteurs. Pour certains utilisateurs, " l'intérieur " du dispositif est considéré comme une intelligence (artificielle), donc une forme d'être⁴. Il suffit d'écouter nombre d'utilisateurs qui parlent à leur machine, en particulier lorsque ça ne marche pas comme ils veulent. Une sorte d'animisme les conduit à dire que la " machine " ne les écoute pas, qu'elle fait exprès de leur compliquer la tâche.

Cette notion d'inscription de l'activité de chacun se manifeste par la production d'un énoncé commun et différencie en partie l'interactivité dans la communication intersubjective de l'interactivité " médiatée ". Toutefois en revenant aux approches d'Erving Goffman [5] sur la mise en scène des individus en situation interactionnelle, on peut considérer que même dans l'échange intersubjectif, il y a une médiatisation de soi au travers des rôles que chaque individu interprète dans la représentation de soi.

Dans la communication interactive nous allons repenser cette représentation de soi comme un ensemble de relations entre les actes énonciatifs et leurs manifestations symboliques. Et tout comme dans la communication intersubjective, cette construction et cette lecture du personnage sont liées à des contraintes d'interprétation socioculturelle, mais aussi à des compétences opératoires.

A ce jour, ce sont surtout les compétences qui sont mises en avant dans la communication interactive. Toutefois la diffusion des technologies interactives nous laisse supposer que les enfants d'aujourd'hui intègrent cette compétence technologique comme une contrainte culturelle plus que comme une contrainte technologique : lorsqu'ils découvrent un nouveau jeu vidéo, ils ne découvrent pas une nouvelle technologie, mais un nouvel univers, une nouvelle narration.

En poursuivant cette réflexion, on rejoint celle de Brenda Laurel [6] et de Brenda Danett [7] qui considèrent l'écran interactif comme une scène de théâtre ou un castelet de marionnettes.

Jouant avec la métaphore théâtrale, on obtient ainsi un utilisateur qui est acteur par les actes qu'il produit pour

3 Habituellement, pour illustrer des échanges interactifs désynchronisés, non électroniques, je choisis des supports tels que les registres de " main courante ", les murs de graffitis, les petits mots que l'on se fait circuler au cours des réunions.

4 Ainsi lorsque nous " discutons " avec un de ces logiciels qui jouent les psychologues, tant que nous ne repérons pas la dimension mécanique des algorithmes qui stéréotypent ses réponses, nous considérons que nous échangeons avec un être intelligent et non une machine.

faire fonctionner l'interactivité. Les personnages seraient alors les manifestations des actions de l'acteur sur la scène interactive.

L'ensemble de ce qui est représenté constitue ce que nous nommerons une sphère symbolique, et les lieux d'opérationnalité de l'énonciation, une sphère de l'expérience (ce que l'on nomme souvent peut-être un peu trop rapidement le " virtuel " et le " réel ").

Ces deux sphères ne recouvrent, malgré tout, pas des espaces différenciés. Il y a des passages entre les deux qui sont propres à l'interactivité. Ces deux sphères ne peuvent pas être considérées comme distinctes, mais comme prolongées l'une en l'autre dans ce que nous appellerons (en nous inspirant de Jean-Louis Weissberg [8]) une sphère de l'actuel.

Perméabilités sémiotiques : Les passages se créent

La sémiotique, depuis Charles Sanders Peirce, nous a habitués à aborder les signes en distinguant le signifiant du signifié.

Notre distinction entre " expérience " et " symbolique " n'est, en ce sens, pas très originale, mais dans nos observations des usages des médias interactifs, il apparaît que la frontière entre ces deux " espaces " est un lieu de confusions. Je ne reprendrais pas l'idée d'un procès de déréalisation, agité par les détracteurs des jeux vidéo, qui me paraît totalement abusive et avant tout, une position moralisatrice., mais il me semble que les médias interactifs fonctionnent sur une mise en scène d'artifices contribuant à s'autoriser une transgression entre les deux sphères.

Même si on s'intéresse à la linguistique pragmatique⁵, on admet généralement que les signes ne sont pas les choses qu'ils représentent. Pour reprendre l'exemple classique de Daniel Bounoux [10], le mot chien ne mord pas. Il nomme cette propriété, la rupture sémiotique. Pourtant dans le cadre de la communication interactive, il nous semble fondamentale de nuancer cette distinction.

Au travers d'études sur les jeux vidéos et les dispositifs de communication interactive (système de visioconférence, échanges synchrones et asynchrones sur Internet)⁶, cette rupture sémiotique prend une autre dimension.

En effet, si on reprend le déroulement d'une séquence interactive, il faut que l'utilisateur fasse comme s'il pouvait agir sur et dans le symbolique. Et par réversibilité, le symbolique doit être ouvert à une initiative externe. Tant que l'utilisateur ne fait pas valoir ses " pouvoirs interactifs ", l'interactivité n'existe pas. Ceci ne signifie pas qu'il doive frénétiquement s'agiter en permanence, mais qu'il ait conscience de son pouvoir d'initiative même s'il adopte une position de latence.

Il faut que l'utilisateur se " projette ", se " transfère " dans le symbolique en identifiant les lieux de son action (la manifestation de ces lieux constitue, dans notre métaphore, ce que nous nommerons ses personnages).

En sens inverse, les autres êtres⁷ doivent accepter la potentialité d'intervention et de transformation de l'énoncé, ils doivent produire une œuvre incomplète et incitative, dans laquelle ils perdent une partie de leurs prérogatives

5 Notamment avec les philosophes de l'école d'Oxford qui développent les actes de langage [John Austin : XX][John Searle :XX]

6 Voir quelques unes de mes analyses à ce sujet [Vincent Mabillot: 11][Vincent Mabillot : 12]

7 acteurs distants dans le temps comme les programmeurs, acteurs distants dans l'espace comme les interlocuteurs d'un échange Internet

d'auteurs propriétaires de l'organisation des signes⁸. L'existence de leur production symbolique est soumise à des actes énonciatifs qui ne dépendent pas d'eux.

Ces transferts vont produire pour les utilisateurs un sentiment de perméabilité.

Ainsi pour reprendre notre exemple du chien, si l'icône du chien ne mord toujours pas, il n'est pas impossible que si une souris s'approche du t'chat, elle se mette à aboyer.

Le " toujours pas " est là pour rappeler qu'à notre connaissance, il n'existe pas de dispositif où l'interface serait " totale ", où elle fusionnerait les deux sphères. Il y a toujours une imperfection de la perception de la réalité simulée, une limite de compétence, des contraintes de vie (ne serait-ce que manger et toutes les activités afférentes).

Pour la souris et le t'chat, c'est un petit jeu de mots que je m'autorise pour jouer sur les sens opérationnel et symbolique que peuvent prendre ces mots dans le contexte particulier des médiations par ordinateur.

Cette perméabilité sémiotique va avoir plusieurs propriétés et conséquences :

- Elle est **dynamique**: la relation de l'utilisateur avec le dispositif évolue avec ses compétences, sa culture, son implication et en fonction de la façon dont il gère son investissement dans le symbolique. On ne s'investit pas de la même manière dans l'échange lorsqu'on cherche ses mots, ses touches de clavier.
- Elle est **relative** : la position et l'action de l'utilisateur sont plus ou moins ancrées ou dépendantes de l'une des sphères⁹.
- Elle est **multi-modale** : en fait dans un dispositif on devrait évoquer les perméabilités sémiotiques. Il n'y a pas de dispositif où la perméabilité serait d'un niveau et d'une même direction selon les canaux de l'interface. Le geste peut-être relatif au symbolique et le visuel à la sphère de l'expérience¹⁰.
- Elle est **implicite**: Elle permet aux acteurs de situer leurs places et leurs rôles dans le dispositif
-

C'est par l'intermédiaire des perméabilités sémiotiques que les êtres de la communication interactive vont organiser leurs relations avec les autres.

Le triangle proxémique des médiations interactives

Entre la mise en scène de l'interactivité et le concept de perméabilité sémiotique, j'ai évoqué ça et là des êtres, des utilisateurs, des acteurs, des personnages.

Mettons les êtres de côtés pour leur dimension théorique, resituons-nous dans une perspective plus concrète où nous avons des utilisateurs de dispositifs de communication interactifs. Le terme d'utilisateur facilite la représentation d'un échange, mais il est un peu réducteur à la situation d'usage au moment de son déroulement final et semble exclure l'a priori, la partie programmée (au sens logiciel) de l'échange. Le terme d'acteur est un peu plus complet : il situe chacun dans sa contribution au déroulement de la médiation. A cet acteur nous

⁸ Cette dimension de partage de l'énonciation dans les médias interactifs pose fortement la question du droit d'auteur dans les médias interactifs. Ce n'est pas seulement les questions de reproduction que les technologies numériques interrogent, mais aussi la question même de la paternité du contenu. Sans inter-acteur, il n'y a pas de contenu.

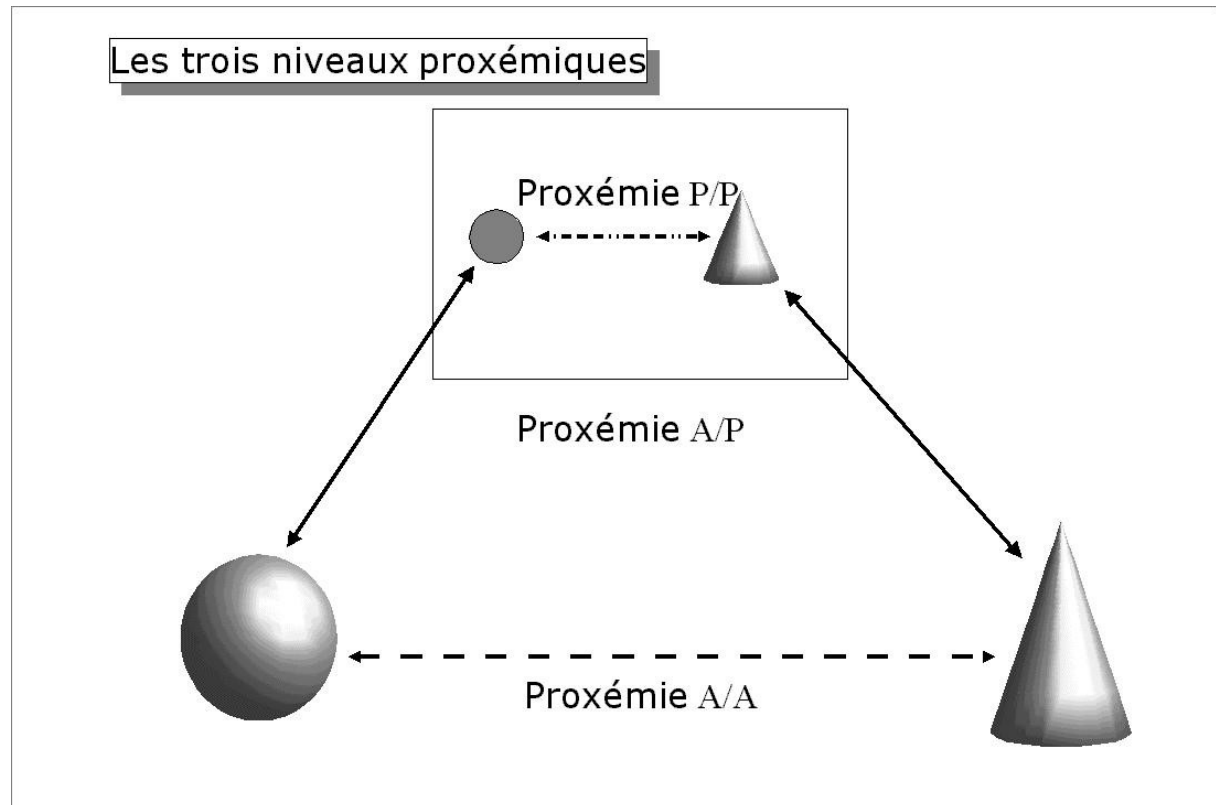
⁹ L'exemple ici serait celui de la gestion du curseur de la souris. Selon le cas, le pointeur se déplace relativement au mouvement de la souris, il est donc dépendant de la sphère de l'expérience, dans d'autres cas il est contenu par l'affichage quel que soit le mouvement de la souris, l'utilisateur va devoir adapter son geste à ce qui se passe dans le symbolique.

¹⁰ Les différents dispositifs utilisés sur Internet montrent bien l'importance de cette multimodalité [Vincent Mabilot :13]

associons un personnage¹¹ qui manifeste dans la sphère symbolique la présence par son activité, de l'acteur.

Dès lors, les relations entre les acteurs passent par trois niveaux de “ contact/distance ”, de proximité :

- l'acteur et son personnage (A/P)
- les personnages entre eux (P/P)
- les acteurs entre eux (A/A)



La construction même de la scène interactive, notre “ sphère de l'actuel ” est le produit des artifices qui permettent la perméabilité sémiotique. C'est à dire l'ensemble des analogies qui entretiennent une rupture ou une continuité entre l'opérationnel et le symbolique.

La notion de proximité est utilisée en référence aux travaux sur la proxémie de Edward T. Hall [14]. Il montre comment les distances entre les individus caractérisent leur disposition à échanger en fonction de leur proximité affective et de leurs enjeux socioculturels. Il décrit quatre distances (intime, personnelle, sociale et publique) qui fonctionnent comme quatre bulles emboîtées dont les volumes sont liés à des facteurs perceptifs, culturels et individuels. Il fait l'hypothèse que la qualité relationnelle est liée à l'adéquation du respect de ces distances lors d'une interaction en fonction de la proximité qu'entretiennent les inter-acteurs. La proximité symbolique qu'ils entretiennent se traduit par une proximité physique.

Dans le cadre d'une communication interactive, ces proximités fonctionnent comme un système complexe où les trois niveaux relationnels s'articulent entre eux pour qualifier la relation entre les acteurs et la nature de leur échange.

On constate que les proximités de chacun des niveaux vont interagir sur les autres.

¹¹ Gardons toutefois à l'esprit qu'un acteur peut-être plusieurs personnages et qu'un personnage peut-être joué par plusieurs acteurs.

La proximité spéculaire : le lien acteur / personnage

Dans des approches de sémiotique appliquées à des dispositifs de vidéocommunication comme dans l'analyse des jeux vidéo, nous remarquons que la construction de l'image, de l'environnement sonore, va instaurer une distance très variable entre l'acteur et son personnage. Certaines constructions mettent à distance le personnage et du coup l'acteur est un marionnettiste qui est impliqué dans le destin de son personnage, mais ce n'est pas tout à fait lui. En revanche dans d'autres mises en scène (jeu en vision subjective comme Doom ou dans des programmes de bureautique), la construction de l'image déplace le personnage hors l'écran, sur la place de l'acteur. On constate alors que les contenus doivent être acceptables pour le rôle qu'endosse l'acteur. Ainsi, dans les jeux en vision subjective, il faut détruire des ennemis qui sont moralement impardonnables (comme des nazis, des monstres sanguinaires), tandis que dans les programmes de bureautique, la mise en scène renvoie l'acteur à son personnage social qui est en situation de production.

Au-delà de la construction visuelle, cette proximité apparaît dans les relations kinesthésiques (le geste de l'acteur est représenté par analogie au niveau du personnage, plus l'analogie est grande plus il y a proximité), au niveau de la réactivité de l'interface. Plus l'acte est représenté simultanément, plus il y a proximité.

Les ressemblances symboliques et comportementales vont jouer un rôle empathique entre l'acteur et son personnage. Selon le projet communicant, l'acteur choisira une proximité de contact sur certains modes, pour privilégier la distance à d'autres niveaux. Par exemple dans un chat de rencontre, la réactivité de l'interface crée un phénomène d'empathie avec son personnage tandis que le pseudo crée de la distance avec l'acteur réel pour le protéger et pour autoriser le jeu du fantasme avec un masque.

La proximité inter personnages (P/P)

Il s'agirait ici d'une interprétation sémiologique des proximités entre les signes.

La conception même, le design des interfaces va permettre une proximité plus ou moins grandes entre les différents espaces, lieux de l'énonciation.

Le cas des jeux vidéo est éminemment très intéressant dans la mesure où très souvent les personnages lorsqu'ils sont à l'écran vont fréquemment entrer en contact. En revanche dans les fameux jeux en vision subjective cités plus haut, le contact direct est rare. En général le joueur/personnage utilise des armes qui lui permettent d'envoyer des projectiles vers son ennemi.

Dans les salons de discussions en mode texte sur Internet (les chats), la proximité est établie par un défilement temporel des interventions de chacun. Les personnages sont rapprochés par la proximité des lignes de leurs réponses qui sont toutefois distinguées, identifiées (mais aussi distancées) par l'utilisation de couleurs personnalisées.

La proximité conversationnelle est restituée dans des chats en 3D isomorphe¹², (les personnages sont visibles dans un espace en trois dimensions) par l'envolée de phylactères (bulles de bande dessinée) qui sont visibles par ceux qui sont à portée de voix selon la puissance de la voix choisie.

La différence entre l'apparence du personnage et des acteurs (par exemple usage de pseudos et d'avatars) crée des effets de proximités avec des inconnus. Elle facilite des échanges où l'anonymat permet d'accepter une grande proximité. Si elle devenait trop invasive, il suffirait d'abandonner son personnage pour rompre avec les

¹² On en trouvera un à l'adresse <http://www.habbohotel.com>

proximités qu'il a construit.

Cependant l'apparence du personnage n'est crédible que si son comportement l'est aussi. Il ne suffit pas d'avoir l'apparence d'un adulte pour se faire passer pour un adulte, il faut aussi en simuler le comportement.

De même changer de pseudo ne suffit pas à changer de personnage. Les habitués des chats reconnaissent les autres habitués à un ensemble de signes qui vont au-delà du pseudo, des sortes de " gimmicks " que trahissent des expressions, des réactivités à la discussion, etc¹³...

Cette notion de proximité entre personnages est aussi à l'origine de cette idéologie originelle d'un Internet qui aurait aboli les rapports hiérarchiques. Si on se replace dans l'origine du réseau, les moyens informatiques limitaient la présentation des personnages à peu de signes distinctifs (absence de personnalisation visuelle, mode texte limité à des polices de caractères systèmes...). Ainsi au-delà de la petitesse de la communauté, il fallait aussi compter sur le fait que chacun se ressemblait.

Cependant cette idéologie, malgré les évolutions du système, n'est pas devenue obsolète.

Même si nous nous accordons à dire qu'Internet n'abolit les rapports hiérarchiques entre acteurs, que tant que leurs personnages conservent une part d'anonymat ou d'indifférenciation, l'expression égalitaire conserve ses prérogatives.

Dans les cas que nous venons de présenter, les personnages se donnaient pour fictionnel, imaginaire, virtuel.

Il y a aussi des enjeux et des démarches d'authentification. Ces démarches de masquage au travers du personnage conviennent très bien à des situations fantasmatiques et ludiques. Mais une grande partie de la communication interactive nécessite une reconnaissance de l'identité et unicité de l'autre personnage (pas obligatoirement de l'acteur) allant au-delà de l'apparence et du comportement (qui peuvent être simulés). La première étape passe toutefois par l'affirmation d'un pseudo original, personnalisé que l'on va enregistrer auprès du dispositif utilisé (lorsque celui-ci) le permet. Par l'expérience que les acteurs ont de leurs personnages dans ces services, ils savent que leur identité n'est pas seulement déclarative, elle est reconnue par le système au travers d'un mot de passe. Cette connaissance des règles d'identification des personnages permet ensuite d'attribuer un niveau de confiance aux autres personnages. Ceci s'observe par exemple dans l'évolution des rapports entre personnages se rencontrant initialement sur le réseau. S'ils se rencontrent dans un chat (ou le pseudo est quasiment uniquement déclaratif), ils vont commencer par établir une conversation privée (à l'abri des autres personnages). Si le courant passe et qu'ils veulent être plus sûrs d'entretenir une relation, ils vont s'échanger des adresses mails ou de messagerie instantanée. Cependant, ces identités restent relativement anonymes car elles renvoient à des services ne nécessitant pas une inscription avec des informations physiques vérifiées. Elles permettent cependant de savoir que l'on est en contact avec des personnages identifiés. Les étapes suivantes de rapprochement consisteront à donner de plus en plus d'éléments rapprochant les personnages des acteurs (envois de photos, échanges vocaux, numéros de téléphone et enfin rencontres).

Dans ce dernier exemple, on voit que nos utilisateurs un peu confirmés ont appris à identifier des critères d'authenticité au travers des spécificités des dispositifs.

De la même façon, cette culture technologique va d'emblée valider la dimension virtuelle du personnage en fonction de certains éléments technologiques qui renvoient à la réalité de l'acteur. C'est notamment le cas pour les adresses mails professionnelles. Lorsque vous postez un message avec une adresse personnelle appartenant à un nom de domaine dont l'organisation a pignon sur rue, le personnage est doublement identifié : par son accès

13 voir les travaux de Guillaume Latzko-Toth [15]

personnel et par la légitimation de cet accès par son établissement.

Ceci nous renvoie alors à un autre niveau de proximité, celui des acteurs entre eux.

Proximités entre acteurs : La prévalence du réel

Dans une communication que j'avais présenté il y a maintenant près d'une dizaine d'années, j'indiquais que le réel prévalait sur le virtuel dans les relations interindividuelles [Vincent Mabillot :16]. Cette intervention renvoyait à l'idée selon laquelle la communication électronique et interactive abolissait les rapports hiérarchiques. Idée que je repoussais en indiquant que dès que le rapport hiérarchique était identifié, les rapports de distances se retrouvaient. Au lieu des " A+ " ou " Bisous " des fins de messages on trouvait les classiques " Cordialement " et " Veuillez agréer... ".

Avec un peu de recul, d'expérience et d'évolution de notre culture collective des médias interactifs, je nuancerai un peu plus mon propos en distinguant trois situations de proximités entre acteurs :

- Connaissance antérieure aux échanges électroniques
- Connaissance ultérieure aux échanges électroniques
- Pas de rencontre entre acteurs mais authentification des acteurs comme représentation d'acteurs socialement situés

Ces éléments ne relèvent pas d'une étude approfondie, mais plus d'un ensemble d'observations empiriques recueillies au cours de mes multiples expériences de nombreux dispositifs interactifs.

Dans le premier cas, si les acteurs se connaissent physiquement, la communication interactive va se situer comme un prolongement, une prothèse opérationnelle à une communication en présence impossible. Les contenus seront fonctionnels, en ce sens qu'ils iront directement au but du projet qui lie les acteurs (que ce projet soit professionnel, amical, amoureux, familiale...). Les liens hiérarchiques ou les règles relationnelles établies sont généralement conservées dans la mesure où le dispositif n'infirme pas l'un des interlocuteurs. Si tel était le cas, le dispositif serait abandonné ou temporisé, le temps que les compétences du " dépositionné " soit revenues à la hauteur de leur rôle " réellement " légitimé. Ainsi tant que le responsable hiérarchique d'une entreprise ne sait pas utiliser l'email, ce dispositif ne sera pas validé pour communiquer avec lui. Mais pour éviter d'être un infirme trop longtemps, il va discrètement demander à son assistante de lui ouvrir ses mails en étant très attentif pour pouvoir le plus rapidement possible être capable de s'en servir. En sens inverse, dans les familles où les parents prennent Internet pour communiquer avec leurs enfants expatriés, ce sont parfois ces derniers qui vont devoir se mettre à la page.

Toutefois la contrainte technologique amène souvent à réduire à l'essentiel le contenu. Lorsqu'on cherche ses lettres sur un clavier, on évite de passer des heures à rajouter des formules redondantes de marquage social. Et d'une certaine manière, cet obstacle à inscrire tous les rituels de la communication subjective va estomper partiellement les différenciations sociales.

Lorsque la rencontre a lieu après une rencontre en " milieu interactif ", les statuts " réels " vont dominer la relation, toutefois il faut noter deux choses :

- La convivialité acquise sera en grande partie conservée. Si on se tutoyait sur le net, on continuera de se tutoyer hors du net. Le net fonctionne alors comme un hors-champ ou un peu comme un de ces non-lieux où se tissent des rapports dégagés des contraintes sociales du quotidien [Elizabeth Vercher :17].
- Les a-priori psycho-morphologiques sont dépassés. Le choix d'un dispositif n'est pas seulement

prothétique, il est aussi sélectif. En dehors d'une contrainte institutionnelle, les utilisateurs vont profiter de ce que le dispositif ne montre pas pour ne rendre connue que la partie d'eux-mêmes qui est essentielle à la relation. Lorsque cette reconnaissance est légitimée et que survient la rencontre, les éléments secondaires peuvent amplifier ou réduire l'empathie acquise, mais celle-ci est prévalente. Elle ne s'efface que dans la mesure où elle est en déphasage entre le comportement du personnage et le comportement de l'acteur. C'est le risque auquel s'exposent les timides de la vie quotidienne qui sont des bavards sur le net. Ils perdent le crédit de leur personnage s'ils ne se comportent pas en cohérence avec lui.

Enfin lorsque les interlocuteurs sont authentifiés comme acteurs, mais que la rencontre est imprévisible, ils vont dans un premier temps devoir redoubler de signes de légitimation. Les formules de politesse vont être intégrées à la communication à l'excès. Une grande partie de la communication initiale sera centrée autour de questions techniques devant réguler la fiabilité et la réactivité des échanges. Si la motivation à coopérer n'est pas suffisamment perçue comme impérative, il y a un risque fort pour que le lien ne soit pas entretenu car très coûteux en énergie à communiquer. Il sera impératif qu'il y ait une animation du dispositif qui aura pour vocation de le réchauffer. C'est notamment ce que l'on observe dans les groupes de travail fonctionnant avec des listes de discussions. Celles-ci sont soumises à des crêtes d'activités qui correspondent à la proximité d'événements rendant prévisible des rencontres " In Real Life " ¹⁴ ou à la suite d'une agitation affective ou conviviale. Puis la liste s'assoupit à nouveau [Hélène Cardy et Pascal Froissart :18].

Dans cette dernière partie concernant les différents niveaux proxémiques, j'ai quelque peu négligé les dispositifs interactifs hors-ligne et plus particulièrement le rôle des acteurs " a priori " (les programmeurs, concepteurs, auteurs de logiciels et de toute l'ingénierie des dispositifs). Il est vraisemblable que leur position soit minorée car associée dans de nombreux cas à la mise en place de réponses réactives plus qu'interactives. Ceci s'exprime aujourd'hui dans l'évolution des " copyright " ou des " copyleft " ¹⁵ des programmes. Désormais pratiquement aucun logiciel n'est distribué sans avoir une série de liens intégrés pointant vers Internet afin de contacter les créateurs, d'obtenir des patches ou des mises à jours qui font évoluer le système, des forums où la communauté des utilisateurs va partager ses connaissances et sa compréhension du dispositif. Cette ouverture vers une production d'énoncés complémentaires contribue à " interacter " ce qui n'apparaissait que comme réactivité.

Entre réactivité et interactivité, la communication

J'espère vous avoir présenté au terme de ce parcours quelques concepts qui prennent sens dans votre observation de l'interactivité au quotidien. Il m'importe d'avoir fait valoir que ce qui rend un média interactif, ce n'est pas sa vitesse de réactivité, la complexité de son arborescence ou la générativité de ses algorithmes mais bien sa capacité à produire de la communication. Ce n'est pas là faire offense à la qualité de nombreuses productions numériques. Elles sont souvent de puissants outils d'intelligence et d'efficacité. Elles répondent à des besoins et des situations particulières qui ne sont pas dépourvues d'intérêt. L'interactivité quant à elle n'est pas le nec plus ultra d'une technologie dans l'absolu. Elle est une richesse dans un monde complexe où la connaissance et les réponses ne peuvent être totales, instinctives et définitives. Elle est devenue essentielle dans un contexte où nous devons nous adapter à des logiques floues. L'explosion d'Internet s'est faite dans un contexte où les potentialités

14 " Dans la vraie vie "

15 Statut de droit d'utilisation et de copie que l'on associera ici à l'ensemble des productions logiciels libre de droit.

de l'outil étaient beaucoup plus performants hors-ligne de la même façon que vingt ans avant les petits rectangles monochromes de "Pong"¹⁶ avaient bouleversés notre culture de l'écran cathodique. La naissance de l'informatique répondait à un besoin de replacer l'utilisateur comme acteur de la production de contenu. Il est probable qu'à partir d'un premier engouement pour ces technologies qui redonnait du pouvoir d'agir, la culture technologique et les limites de l'intelligence logicielle aient stimulé et exigé de réintroduire des agents d'intelligence, d'ingéniosité et de créativité plus originaux¹⁷, des êtres humains communicants comme(1).

(1) Inscrire par exemple un nom comme le vôtre

16 Pong est le premier jeu vidéo commercialisé par Nolan Bushnell en 1972 et qui fondera la société Atari. A l'écran deux rectangles blancs manipulés par des joueurs ayant en main une manette se s'opposaient en se renvoyant un petit carré blanc symbolisant une balle.

17 Cependant on s'amusera encore un moment à essayer d'apprendre des poèmes de Victor Hugo à Alice pendant qu'elle nous fera découvrir une langue étrangère en conversant à l'adresse : <http://www.alicebot.org/>

Bibliographie

1	Wiener, Norbert	<u>Cybernétique et société</u> , UGE 10/18, Paris, 1954
2	Turing, Alan	<u>Pensée et machine</u> , Champs Vallon, Paris, 1983
3	Julia, Jean-Thierry	<u>Interactivité, énonciation et algorithmique : contribution à une notion</u> , COMMposite, v2002.1, Montréal, 2002 http://commposite.org/2002.1/articles/julia.html
4	Julia, Jean-Thierry	<u>Technologie et émancipation</u> , Colloque Bogues 2001, Globalisme et pluralisme, Montréal, 2002 http://www.er.uqam.ca/nobel/gricis/actes/bogues/Julia.pdf
5	Goffman, Erwing	<u>La mise en scène de la vie quotidienne, 1- La présentation de soi</u> , Editions de minuit, Paris, 1973, 253p.
6	Laurel, Brenda	<u>Computer as a Theater</u> , Allison&Wesley, 1993
7	Danett, Brenda	<u>Playful Expressivity And Artfulness in Computer-mediated Communication</u> , General Introduction , <i>in</i> Play& Performance in Computer-Mediated Communication, JCMC, Departement of Sociology and Anthropology, Departement of Communication and Journalism, Hebrew University of Jerusalem, Vol 1, N°2, 1997 http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/
8	Weissberg, Jean-Louis	<u>Présences à distance</u> , L'Harmattan communication, Paris, 1999 http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm
9	Pierce, Charles S.	<u>Ecrits sur le signe [-Textes choisis]</u> , Seuil, Paris, 1978
10	Bougnoux, Daniel	<u>La communication par la bande</u> , La Découverte, Paris, 1991
11	Mabillot, Vincent	<u>Mises en scènes de l'interactivité. Représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives</u> , thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Lyon , 2000 http://vincent.mabillot.net/interactivite/these
12	Mabillot, Vincent	<u>Constructions proxémiques dans les dispositifs</u>

		interactifs visuels, 6ième congrès de l'AISV, Québec, 2001 http://vincent.mabillot.net/interactivite/ecrits
13	Mabillot, Vincent	<u>Les dimensions proxémiques recomposées de la communication interactive</u> , colloque CMO, 67 ^{ième} Congrès de l'ACFAS, Sherbrooke (Canada), 2001 http://grm.uqam.ca/cmo2001/mabillot.html
16	Mabillot, Vincent	<u>Dans le virtuel comme dans le réel</u> , in " Information, communication et technique, Regard sur la diversité des enjeux ", Actes du dixième congrès national des Sciences de l'Information et de la Communication, SFSIC, 1996, 624p http://vincent.mabillot.net/interactivite/ecrits
14	Hall, Edward T.	<u>La dimension cachée</u> , Seuil, Paris, 1971, 256p.
15	Latzko-Toth, Guillaume	<u>L'Internet Relay Chat : un cas exemplaire de dispositif sociotechnique</u> , , COMMposite, v2000.1, Montréal, 2000 http://commposite.org/2000.1/articles/latzko3.htm
16	Vercher, Elizabeth	<u>Les bandits-manchots, Mickey et les G.O., ou l'esthétique des loisirs post-modernes</u> , Revue « Recherches en communication », Université de Louvain, A paraître 2003.
17	Cardy, Hélène et Froissart, Pascal	La recherche en communication en France. Tendances et carences , MEI, Médiation et information(14):37-63. 01 janvier 2001 http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/documents/archives0/00/00/03/60/sic_00000360_00/sic_00000360.pdf