



HAL
open science

Interactivité: pour quoi faire ?

Jean-Thierry Julia, Emmanuelle Lambert, Christophe Alcantara

► **To cite this version:**

Jean-Thierry Julia, Emmanuelle Lambert, Christophe Alcantara. Interactivité: pour quoi faire?: De l'art ou des leçons. 1er Conférence internationale EUTIC 2005, Sep 2005, Bordeaux, France. pp.285-294. hal-04139570

HAL Id: hal-04139570

<https://ut3-toulouseinp.hal.science/hal-04139570>

Submitted on 23 Jun 2023

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.

Interactivité : pour quoi faire ? De l'art ou des leçons

Jean-Thierry JULIA, Emmanuelle LAMBERT, Christophe ALCANTARA¹
resp. MCF et doctorants en Sciences de l'information et de la communication
LERASS-Médiapolis, Université Paul Sabatier-Toulouse 3

Mots-clés : *interactivité, interaction, contribution, éducatif, culturel.*

Nous débattons dans cet exposé d'« interactivité », et non des diverses occurrences d'une « interaction », quand bien même elle soit électroniquement médiatisée, synchrone ou asynchrone, à distance, etc.² Depuis l'emprunt terminologique à la science physique (d'une inaugurale « inter-action », faible ou forte, entre particules élémentaires à une interaction qualifiée à la suite de Mead ou Bateson de « sociale »), l'interaction ne pourra être entendue que dans un registre entre interlocuteurs humains. Prenant le contre-pied d'approches dichotomiques entre interactivités « fonctionnelle » et « intentionnelle », Claire Bélisle et Monique Linard (1996), entre autres auteurs, n'opposeront plus deux types d'interactivité, mais renverront dès lors aux seules notions d'*interactivité* et d'*interaction*. Quand Yves Jeanneret (2000, 119) abonde dans un tel sens : « *Si l'on veut désigner le lien d'anticipation mutuelle [autour] d'un document informatisé, la notion d'interaction est tout à fait justifiée (plutôt d'ailleurs que celle d'interactivité)* », nous tâcherons, avec Didier Paquelin (1999, 122), d'y lire plus précisément que « *l'interactivité [...] est la capacité à soutenir une véritable relation d'échange* » quand l'un des partenaires est temporellement absent de l'interaction, mais assurément « présent » par le truchement de la machine. Et d'évoquer encore Jean-Louis Boissier (2000, 11), qui feint de s'interroger : « *L'interactivité n'est-elle pas ce qui simule des interactions réelles ?* » ; et voit « *dans le moment interactif un processus de représentation. Comme la photographie représente des apparences, comme le cinéma représente du temps et des mouvements, l'interactivité représente des interactions* ». Ainsi, quand l'autre interlocuteur en serait absent, une telle interactivité pour quoi faire ?, ou plus exactement et du fait d'une telle simulation, pour faire comme quoi ?

Comment faire ?

Issus du champ des sciences du langage, et plus particulièrement de celui de l'analyse conversationnelle, nous voudrions relater les travaux d'Eddy Roulet (1985) et de Jacques Moeschler (1996), linguistes tenants de l'École genevoise (dite « interactionniste »). Élaborées dans le champ spécifique de la linguistique pragmatique, ces recherches s'attachent notamment à l'analyse du discours en situation, et plus particulièrement à celle de la conversation. Elles aboutissent à l'élaboration d'un modèle structurel, autour des notions d'*interaction*, d'*échange*, d'*intervention* et d'*acte*, ou bien encore de *complétude interactive* et *interactionnelle*, auquel nous empruntons certains résultats tant ils nous paraissent pertinents dans le cadre de notre investigation³. Quand bien même il ne relèverait pas pleinement de la conversation, nous examinerons comment peut être alors caractérisé l'« échange » qu'autorise le dispositif interactif entre l'homme et la machine.

Quand le nombre de ses participants sera au moins égal à deux, l'interaction verbale – dont la conversation pourra constituer l'archétype – relèvera d'une forme dite *dialogale*, et nous noterons alors les interventions successives de deux protagonistes x et y :

x y x y x y...

Par ailleurs, sur la base d'orientations argumentatives qui peuvent se révéler divergentes (notées ici a, b ou c), certains discours seront qualifiés de *dialogiques*. La conversation en général, le « dialogue de sourds » en particulier (et de façon plus critique), ou bien encore ci-dessous l'échange aboutissant à consensus

x^a y^b x^a y^b x^c y^c...

s'opposeront à d'autres discours, *monologiques*, ne relevant que d'une unique orientation argumentative. Un discours pourra être *dialogal* et *monologique* à la fois, quand, bien que produit par plusieurs interlocuteurs, les interventions de ces derniers se conformeront à une même orientation argumentative :

x^a y^a x^a y^a x^a y^a...

Aussi, et à la différence de la conversation (*dialogale* et *dialogique*), nous pouvons avancer que l'échange autour d'un dispositif interactif s'avère être un discours, certes *dialogal*, mais néanmoins *monologique*, tant que l'utilisateur ne pourra signifier sa requête autrement que parmi les choix qui lui sont mentionnés, énoncés comme tels, c'est-à-dire tant qu'il ne pourra faire valoir d'autre « orientation argumentative divergente ». Ainsi, de fil en aiguille, à parfois trop facilement se conformer et se ranger aux objets qui lui sont proposés, l'internaute novice connaîtra peut-être le sentiment de s'être laissé quelque temps détourné de ce qui guidait initialement sa consultation...

Faire peu...

Quel autre internaute, pourtant coutumier du web, n'a jamais ressenti l'impression de longs cheminements à travers liens et renvois, avant de

parvenir à l'information ou la page escomptée. Pour exemple, l'administré français télé-déclarant ses revenus pour les impôts (campagne 2005), accueilli sur le site annoncé du ministère de l'Économie, des finances et de l'industrie⁴, ne comptera pas moins de dix, voire onze clics (dont un défilement vertical ; figure imposée pour une fenêtre supplémentaire quoique superflue)⁵ avant d'aboutir à la page bleutée, objet pour l'heure de son désir croissant. À ce document virtuel, le contribuable qu'il est va pouvoir *contribuer*, quand il n'aura jusque-là qu'obtempéré à la longue litanie des passages obligés, préalables et autres avertissements, qui, à l'instigation du seul dispositif, auront scandé son approche. Ou bien est-ce encore le cas de l'abonné au téléphone, qui, connecté à d'autres dispositifs non moins interactifs que sont les serveurs vocaux, rivé aux touches de son appareil, s'entend égrener les toujours plus nombreuses rubriques et listes des services offerts en ligne par son agent d'assurance, son opérateur téléphonique ou l'entreprise de vente par correspondance...

Pour décrypter un tel état de faits, le modèle linguistique genevois pourra nous être encore de certain intérêt. Ainsi s'attache-t-il à une analyse fonctionnelle de l'interaction verbale, qui met en évidence pour chaque intervention dans l'échange, une *fonction illocutoire*, non explicite, sous-jacente à l'énoncé. Cette fonction n'en sera pas moins effective, essentiellement dans deux de ses modalités : fonction illocutoire *initiative*, qui impose sa contrainte à l'autre partenaire (question, assertion, demande de confirmation, offre...); fonction illocutoire *réactive*, qui vient satisfaire en retour l'initiative précédente (réponse, acquiescement, confirmation, choix...). L'intervention initiative sera ci-dessous notée par une parenthèse ouvrante, celle réactive par une parenthèse fermante. Précisons que réactive, puis initiative, pourront être le fait d'un même interlocuteur, à son tour de parole :

(_x), (_x), (_y), (_y), (_x), (_y), ...

Nous illustrons plus haut que l'échange mis en œuvre autour du dispositif interactif puisse souvent révéler un figement de la position réactive. C'est le cas très fréquent du dispositif hypertexte, succession de « pages » consultées au fil de liens hypertextuels, parmi lesquels il est convenu de faire un choix, puis de cliquer. Les énonciations du dispositif, de par leur contenu illocutoire, sont autant de sollicitations de l'utilisateur, et dictent en retour, si ce n'est le choix qui sera effectué, tout du moins l'assignation à effectuer un tel choix parmi les items proposés. Dans de tels cas de figures hypertextuels, l'utilisateur humain (h) ne pourra que *réagir* aux sollicitations du dispositif machinique (m). Et conviendrait-on alors avec Françoise Séguy (1999), qu'en place d'interactivité, nous n'aurions ici affaire qu'à simple *réactivité*.

(_m)_h (_m)_h (_m)_h ...

Faire mieux...

Si au vu de notre analyse, l'interlocuteur humain se trouve relégué à une telle position réactive, le discours des utilisateurs évoquant pourtant les « répliques automatiques » de la machine, nous pousse à poursuivre notre examen. Nous

serons ainsi conduits à évoquer une autre figure énonciative, notamment plus conforme à la situation illocutionnaire observée jusque-là. Il s'agit de celle de l'« offre », offre en information, plus complexe qu'une simple alternance de questions-réponses. L'offre s'appuie en effet sur une composante initiative supplémentaire, proche de la promesse : l'offre entend que soit effectivement tenue la proposition faite, fondée sur la « promesse » de délivrer de tels contenus. Ainsi, si la contribution finale de la machine peut sembler elle aussi réactive, ce n'est pas tant en réponse à l'initiative du clic de l'utilisateur, mais bien en réponse à celle de la machine, inscrite en préalable au creux de l'offre (initiative supplémentaire notée ci-dessous par un crochet) :

$$[{}_m ({}_m \quad)_h \quad]_m [{}_m ({}_m \quad)_h \quad]_m [{}_m ({}_m \quad)_h \quad]_m \dots$$

Le résultat renvoie alors, de façon dissymétrique, à des contributions réactives de part et d'autre (utilisateur puis machine), et initiatives du seul côté de la machine. Dans le schéma monologique de l'offre, il est toujours possible pour l'utilisateur sollicité de ne pas se conformer à l'orientation argumentative de l'offre : une telle objection peut prendre le tour radical du refus, en mettant un terme à la consultation ou en refermant l'outil de consultation (intervention notée X). L'utilisateur clôt alors l'échange et momentanément l'interaction.

$$[{}_m ({}_m \quad)_h \quad]_m [{}_m ({}_m \quad X_h \quad)_h \quad]_m \dots$$

Toutefois, existerait encore une possibilité de ne pas se conformer dans l'immédiat à cette offre, et diverger sur un plan argumentatif, néanmoins sans clore l'échange. À la manière d'une question en retour, qui élude la réponse à une question initiale (— Comment allez-vous ? — Et vous ?), il s'agirait ici pour l'utilisateur, de pouvoir se positionner à l'*initiative* d'un autre échange, divergent, à l'intérieur du premier (initiative notée par une accolade).

$$[{}_m ({}_m \quad \{ {}_h \dots \dots \}_h \quad)_h \quad]_m \dots$$

À son tour d'intervention, quand le dispositif lui « passe la main », que l'utilisateur ne se réduise pas à réagir aux sollicitations du dispositif, mais, fort d'une *contribution* riche en contenus, qu'il puisse par là inaugurer un nouvel échange : c'est sur la base de ce résultat que nous souhaiterions poursuivre l'analyse de l'échange interactif, avec l'intention de mettre en évidence d'autres figures d'interactivité, au-delà d'une simple réactivité. L'objectif pourrait être notamment de conforter par ce type d'analyse, un certain nombre de résultats mis en évidence dans le registre communicationnel, concernant l'intérêt, à la fois praxique et cognitif de modalités de médiations interactives *non réactives*, dans l'espace étroit qu'autorise alors la transaction interactive.

Que faire ?

Un certain nombre de produits interactifs mettent en effet en œuvre d'autres implications de l'utilisateur, au-delà de simples positions réactives opérant à son parcours de consultation. La contribution initiative de l'utilisateur pourra ouvrir à de nouvelles modalités d'échange et d'appropriation du contexte de la transaction par celui-ci.

C'est ce que l'on observe couramment dans le registre didactique, sur les sites éducatifs, plateformes d'*e-learning* et autres didacticiels : si ce n'est très prosaïquement cocher sa réponse dans le formulaire de QCM, il s'agira ici de pointer les synonymes sur une liste de mots, là de faire glisser le nom de la ville vers sa situation sur la carte, ailleurs de déplacer la lune sur son orbite et ainsi déclencher l'éclipse... Mais une telle modalité interactive ne se cantonnera pas uniquement aux terrains d'apprentissage des plus jeunes. De telles contributions non réactives seront plus tard de mise quand il s'agira de tracer dynamiquement la courbe polynomiale en ayant la possibilité de faire varier indépendamment chacun des nombreux des paramètres. Reflet plausible des productions, notamment enseignantes, qui doivent de la sorte émailler le web et explorer les voies de la médiation pédagogique interactive, nous évoquerons le site *Mathématiques, un autre regard*⁶, consacré à de nombreuses visualisations et manipulations de notions mathématiques, physiques ou algorithmiques jusque-là sinon abstraites, souvent figées. Les modules renvoient à des enseignements de 1^{er} cycle universitaire, et enrichissent de par leurs fonctionnalités un enseignement plus académique par ailleurs : l'« Atlas des formes cristallographiques » recense ainsi l'ensemble des configurations cristallines et met encore à disposition de façon interactive leurs différents paramètres (système, classe, nombre de faces...), afin d'en rendre possible immédiatement la visualisation en trois dimensions. Dans d'autres domaines d'application, d'autres « simulateurs » renverront aussi à de telles modalités contributives – assurément non réactives –, quand il s'agira, à des fins d'apprentissage, de parfaire une représentation de la réalité et de *simuler* toutes les interactions avec elle, non plus par l'entremise d'une simple souris, mais cette fois par celle de multiples boutons, manettes et cadrans.

De nombreux produits culturels requièrent encore, dans un esprit plus ludique, de telles modalités contributives, depuis le simple *quiz* jusqu'aux cd-roms plus élaborés. *Machines à écrire*, d'Antoine Denize (1999), permet ainsi de jongler avec les textes à la manière de Georges Perec ou Raymond Queneau : dans une rubrique « Conte à ma façon », « *Raymond Queneau a écrit un conte dont le déroulement et la conclusion dépendent de [l'utilisateur]* »⁷ ; le jeu « La fabrique de cartes postales » permet encore la création de cartes par choix de textes et d'images. Autre cd-rom, *Le Petit Prince* de Romain Victor-Pujebet permet d'instaurer une relation entre l'enfant-utilisateur et le renard animé tiré du récit. Comme dans l'œuvre de Saint-Exupéry, l'animal sera apprivoisé dans le temps, au terme de différentes « contributions » de l'enfant (l'approcher un peu plus chaque jour, tenter une parole...), à l'instar encore d'un *tamagoshi*, autre « créature » interactive auprès de laquelle il faudra « dispenser » nourriture, attention, affection virtuelles, par contributions en appuyant sur quelques touches en temps voulu.

Dans les cas évoqués ici, la contribution entrevue au creux de la transaction, et initiative de l'utilisateur, sera alors prétexte à élaboration de nouveaux contenus du côté du dispositif technique, après traitement, calcul, ou simple

évaluation. L'utilisateur pourra dès lors se positionner comme interlocuteur à part entière dans l'échange, véritable acteur dans l'interaction simulée autour du dispositif.

Faites donc !

Dans le fil d'une initiative qui est celle de l'utilisateur, d'autres dispositifs vont consister en l'intégration, de façon plus conséquente, de certaines de ses contributions, minimisant alors les opérations de traitement, calcul ou évaluation. Les contenus alors en jeu dans la transaction concerneront ceux dont l'utilisateur aura eu pour majeure partie l'initiative.

Nous rangerons ici, l'ensemble spécifique et néanmoins très large des applications *interactives* pour tout type de création de document informatisé : depuis le moindre des logiciels d'édition de textes jusqu'à des applications techniques plus complexes telles que celles dédiées à la création d'images, de multimédias, ou bien encore à la conception assistée par ordinateur (CAO). Dans un registre non plus professionnel, mais à nouveau éducatif ou culturel, nous pourrions discerner, localement, au creux des produits interactifs évoqués précédemment, l'embryon plus ou moins conséquent de modules analogues dédiés à des opérations de création (éditeur de texte, d'images...). Le cd-rom *Eve* de Peter-Gabriel Ltd offre par exemple, en collaboration avec des artistes contemporains, des possibilités créatives inattendues en matière de composition musicale : les « Jouets musicaux » sont de véritables « expériences musicales interactives », avec possibilité de sauvegarder séquences musicales et vidéo ; l'évolution dans le parcours du cd-rom permet ainsi de constituer un ensemble de pièces sonores et visuelles inédites.

Relevant pleinement d'une telle modalité de création des contenus, les sites collaboratifs (encore dénommés « *wiki* »), sites encyclopédiques ou sites de ressources développant une thématique précise, s'en remettent pour la totalité de leurs contenus à l'initiative des internautes, qui alimentent au fil des jours rubriques et pages du site. Citons enfin dans une même veine, l'art électronique, dont Fred Forest est l'un des ardents acteurs (art en réseau, web-art, installations multimédias...), qui a de nombreuses fois investi de telles figures créatives au sein des œuvres électroniques exposées ou mises en ligne. Et quand les sites culturels trouvent parfois leur essence dans des créations qui ne sont que le fait des utilisateurs, les produits éducatifs et didactiques pourront notamment bénéficier de telles contributions créatives ; ce ne sera plus ici à des fins d'évaluation, mais bien de production et de mise en œuvre des savoirs acquis.

... Pourquoi faire ?

Dans son ouvrage *La créativité de l'agir*, Hans Joas (1999) argumente dans le sens d'une théorie de l'action qui, en amont de vellétés rationnelles ou normatives, puisse aussi s'attacher au fondement d'une « créativité de l'agir ». Il en appelle notamment à des concepts empruntés au psychologue Abraham Maslow, qui distingue créativités « primaire », « secondaire » et « intégrée » : « Par "créativité primaire", [Maslow] entend la mise en œuvre de "processus primaires" de l'imagination, de la faculté de représentation,

du jeu et de l'enthousiasme. La "créativité secondaire" désigne la production rationnelle de réalités nouvelles dans le monde [...] » (Joas, 1999, 268). Nous pourrions associer à ces vues le passage d'une interactivité « primaire » – i.e. réactivités – à une interactivité « secondaire » (contributions, créations), enjeu d'interactivités plus effectives, représentations et simulations de véritables interactions avec l'interlocuteur absent. Et Joas de poursuivre : « Il peut s'instaurer une aspiration à la créativité primaire qui méprise toute créativité secondaire. C'est la voie qu'emprunte l'irrationalisme au sens strict » (Joas, 1999, 269) ; et pourrions-nous alors y lire depuis les zapping ou surf désorientés sur le web jusqu'à l'addiction aux jeux vidéos ?... A l'image de notre dyptique interactif, intrinsèquement constitutif selon nous de véritables modalités effectives en matière de multimédia, l'auteur imagine au final « une intégration de ces deux formes de créativité. [...] Ce concept de la créativité intégrée associe l'ouverture de l'expression de soi à la responsabilité du contrôle de soi ». Un tel dispositif interactif, suscitant action véritable et contenus en retour, ne verrait-il pas se conforter et se renforcer alors mutuellement les problématiques – avérées dans les champs éducatifs et culturels, peut-être sous-jacentes mais bien prégnantes plus largement dans ceux de l'information et de la communication – de l'expression et de l'appropriation des contenus ?

Références

- Belisle Claire, Linard Monique, « Quelles nouvelles compétences des acteurs de la formation dans le contexte des TIC ? », *Éducation permanente*. N° 127, 1996, p. 19-47.
- Boissier Jean-Louis, « Le moment interactif », *Moments de Jean-Jacques Rousseau. Confessions et Réveries*. Paris : NRF-Gallimard/ Centre pour l'image contemporaine (Saint-Gervais Genève), 2000. Cd-rom (livret).
- Denize Antoine, *Machines à écrire*. Paris : NRF Gallimard multimédia, 1999. Cd-rom.
- Jeanneret Yves, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?* Lille : Presses universitaires du Septentrion, 2000.
- Joas Hans, *La créativité de l'agir*. Paris : Les Éditions du Cerf, 1999. 310 p. (coll. Passages).
- Julia Jean-Thierry, « Interactivité, modes d'emploi. Réflexions autour du document interactif », *Documentaliste-Sciences de l'information*. Vol. 40, n° 3, 2003, p. 204-212.
- Julia Jean-Thierry, Lambert Emmanuelle, « Énonciation et interactivité : du réactif au créatif », *Communication & Langages*. N° 137, *Interactivité : attentes, usages et socialisation*, 2003, p. 30-44.
- Moeschler Jacques, *Théorie pragmatique et pragmatique conversationnelle*. Paris : Armand Colin, 1996.
- Paquelin Didier, « De l'image au savoir », *Xoana*. N° 6, 1999, p. 121-129.
- Peter-Gabriel Ltd, *EVE*. Londres : Real World Multimedia, 1996. Cd-rom.
- Roulet Eddy et al., *L'articulation du discours en français contemporain*. Berne : Peter Lang, 1985.
- Séguy Françoise, *Les produits interactifs et multimédias. Méthodologies, conception, écritures*. Grenoble : PUG, 1999. 118 p. (coll. La communication en plus).
- Victor-Pujebet Romain (adapt.), *Le Petit Prince*, d'après Saint-Exupéry Antoine. Paris : NRF Gallimard multimédia, 1997. Cd-rom.

¹ jean-thierry.julia@iut-tlse3.fr, emmanuelle.lambert@iut-tlse3.fr, christophe.alcantara@wanadoo.fr

² Pour plus amples développements sur les notions d'interaction et d'interactivité, cf. (Julia, 2003).

³ Pour plus amples développements sur une analyse énonciative et une typologie de l'interactivité, cf. (Julia, Lambert, 2003).

⁴ <http://www.impots.gouv.fr>

⁵ Successivement : « Déclarez... », défilement vertical obligé, « Accéder... », « Déclarer... », « Déclarer... », validation de l'applet, validation du mot de passe, « Commencer... », « Déclaration... » et enfin « Commencer à remplir ». (Ou à défaut d'avoir vu le raccourci initial sur la page d'accueil : « Particuliers » puis alors seulement « Déclarez... ». Plus un, soit un total de onze clics).

⁶ <http://www.saliege.com/dynamique/projet/Ballade/forum1.htm> (réalisations de Gérard Chevet)

⁷ Denize Antoine, *Machines à écrire*, 1999. Livret, p. 15.