

# Communication interpersonnelle à l'ère du Web 2.0 : questions de l'interaction et de l'interactivité.

**Ingrid TEDESCHI**

Laboratoire I3M,

UFR Ingémédia de l'Université du Sud Toulon –Var

n° 71 (Sciences de l'Information et de la Communication)

[ingrid.tedeschi@univ-tln.fr](mailto:ingrid.tedeschi@univ-tln.fr)

**Paulina KOSZOWSKA-NOWAKOWSKA**

Laboratoire I3M,

UFR Ingémédia de l'Université du Sud Toulon –Var

n° 71 (Sciences de l'Information et de la Communication)

[paulina.koszowska@univ-tln.fr](mailto:paulina.koszowska@univ-tln.fr)

**Franck RENUCCI**

Laboratoire I3M,

UFR Ingémédia de l'Université du Sud Toulon –Var

n° 71 (Sciences de l'Information et de la Communication)

[renucci@univ-tln.fr](mailto:renucci@univ-tln.fr)

## **MOTS-CLES :**

*Web 2.0, interactivité, interaction, communication, réseaux sociaux*

## **RESUME :**

*Notre étude interroge la nature de la communication contemporaine à l'ère du Web 2.0, associée aux réseaux sociaux, souvent fragmentée, désordonnée et non linéaire.*

*Ce travail tentera également de souligner le rôle et l'importance de réseaux sociaux de type Facebook dans la communication contemporaine. Le but de notre communication est de démontrer que l'interactivité dans les réseaux sociaux simule l'activité de langage, de dialogue. Nous nous poserons la question de savoir ce que devient dans l'échange interactif la notion de message et plus généralement les différents paramètres de la théorie de la*

*communication (émetteur, récepteur, canal, etc.) Nous nous appuyerons pour cela sur certains modèles dont ceux de Jakobson et de Hymes. De plus nous évoquerons l'importance et la place que peuvent prendre dans une relation médiée par ordinateur, le contexte, les informations émises par des voies « non verbales », gestes, mimiques, ton de voix (Birdwhistell), et la notion de proxémie (Hall), d'où la nécessité de l'emploi d'émoticônes.*

*Nos observations porteront aussi sur la fonctionnalité et l'avantage de la communauté virtuelle, en évoquant les recherches effectuées en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC), au sein du Laboratoire I3M « Information, Milieux, Médias, Médiations ».*

*Les informations qui circulent dans le cyberspace, envahissent notre quotidien, plus que jamais. Il existe donc une réelle demande d'analyse du langage et des images qui construisent le texte numérique - omniprésent dans le monde d'aujourd'hui. C'est pour cela que la communication par Internet et l'information numérique, restent à la vue des nouveaux problèmes théoriques.*

## **INTRODUCTION**

*« La communication est un invraisemblable fourre-tout où l'on trouve des trains et des autobus, des télégraphes et des chaînes de télévision, des petits groupes de rencontre, des vases et des écluses, et bien entendu une colonie de rats laveurs, puisque les animaux communiquent comme chacun sait. »*

Yves Winkin<sup>1</sup>

Comme le souligne Yves Winkin, la communication fait appel à des champs très vastes, et nous allons définir tout d'abord le cadre dans lequel va s'inscrire notre travail de recherche. En effet, nous allons nous intéresser plus particulièrement à la communication interpersonnelle, car elle regroupe différentes matières qui touchent et qui font référence à l'humain et se trouve au croisement de nombreux concepts philosophiques, psychologiques et linguistiques.

D'un autre côté la communication regroupe également tout ce qui touche aux innovations technologiques et informatiques. Bien qu'il s'agisse de deux branches différentes, il ne faut cependant pas les opposer. Nous verrons qu'au contraire tous ces champs sont complémentaires et c'est justement leur totale imbrication qui forme la communication. Dominique Picard<sup>2</sup> dit d'ailleurs à ce sujet : « *des premiers modèles techniques aux dernières formulations psychosociologique, nous avons été amenés à passer progressivement de la notion de communication à celle d'interaction. Le processus de communication y est en effet apparu de plus en plus comme un système complexe dans lequel chacun des éléments ne peut être isolé des autres et n'a de valeur que dans le rapport qu'il entretient avec eux* » (Picard, 1992).

De plus nous souhaitons démontrer que la messagerie instantanée est une synthèse entre l'outil communicationnel et la communication interpersonnelle. En effet, nous nous poserons

---

<sup>1</sup> Winkin Yves, *La nouvelle communication*, Seuil, 2002

<sup>2</sup> Picard Dominique. *De la communication à l'interaction : l'évolution des modèles*. In: *Communication et langages*. N°93, 3ème trimestre 1992. pp. 69-83.

la question sur les frontières entre ces deux éléments, qui vont nous aider à mieux comprendre les notions d'interaction et d'interactivité.

Nous allons donc nous interroger sur la communication interpersonnelle (en FACE à FACE), voir comment celle-ci réagit lorsqu'elle est transposée en messagerie instantanée. Nous nous demanderons si les outils du WEB 2.0 aident l'internaute dans sa communication ou si au contraire ils apportent des entraves. Encore une fois on ne peut pas parler de tous les outils et nous nous contenterons donc de faire une petite comparaison par rapport au réseau social Facebook.

Tout en reprenant les différents modèles de communication interpersonnelle, nous allons nous demander si l'interactivité dans les réseaux sociaux simule l'activité de langage ou pas et nous nous poserons également la question de savoir ce que devient dans l'échange interactif la notion de message et plus généralement les différentes fonctions de la communication.

Pour pouvoir délibérer sur la question de la communication contemporaine liée au Web 2.0, *interaction* et *interactivité*, il faut d'abord souligner qu'il est quasiment impossible de trouver « la bonne » et unique définition de *la communication*. Tout d'abord, parce que nous avons d'un côté une approche « exacte », liée aux mathématiques (Wiener 1948)<sup>3</sup> et de l'autre côté d'une approche soi-disant « technologique » (Shannon et Weaver).

Selon Paul Watzlawick<sup>4</sup> «*dans une interaction, tout comportement a la valeur d'un message, c'est-à-dire qu'il est une communication, il suit qu'on ne peut pas ne pas communiquer, qu'on le veuille ou non. Activité ou inactivité, parole ou silence, tout a valeur de message.* »

Nous nous intéresserons dans un premier temps à la communication verbale puis tenterons par la suite de comprendre comment la communication non verbale peut trouver sa place dans un échange via un ordinateur.

## **1. LA COMMUNICATION VERBALE :**

### **1.1 Un modèle technique :**

Les premiers à avoir tenté de formaliser un schéma de communication et de transmission de l'information sont Shannon et Weaver en 1949. Shannon était ingénieur chez Bell et ce qui l'intéressait dans la communication était finalement l'aspect technique. Il va mettre en place l'un des premiers modèles qui va expliquer comment est transmis le signal c'est-à-dire le message. Son modèle ne prend pas en compte le contenu du message.

---

<sup>3</sup> *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948) publié, en anglais, par la Librairie Hermann & Cie (Paris).

<sup>4</sup> Watzlawick Paul, *Une logique de la communication*, Seuil, 1979.

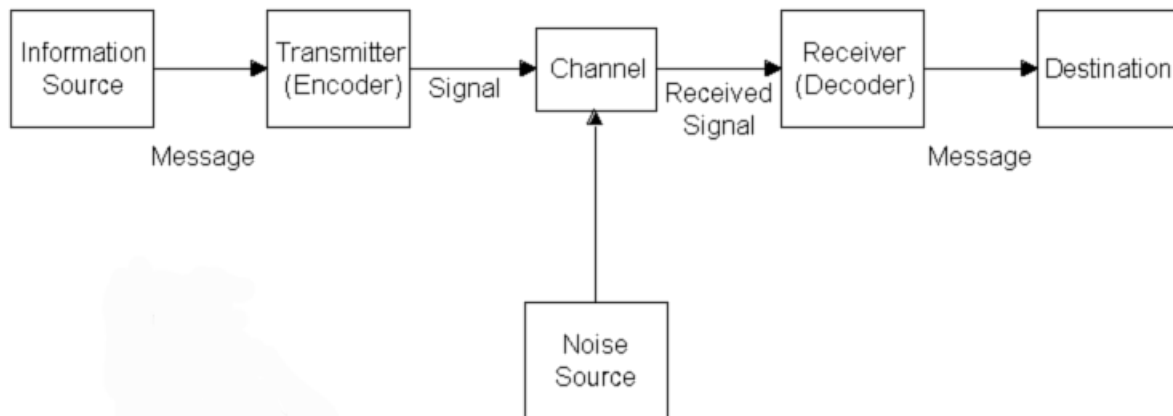


Figure 1 – C. Shannon et W. Weaver, *The Mathematical Theory of Communication*, University of Illinois Press, 1949.

Il faut dire que ce concept pour certains chercheurs ne paraissait pas très convaincant à l'époque. Mais avec l'émergence de l'Internet, il prend maintenant toute son importance. Nous pensons que ce modèle correspond à la définition « d'inter-réactivité » : « *Modèle d'inter-réactivité : les machines sont reliées entre elles, et réagissent en fonction des informations émises et reçues. C'est le cas de réseaux comme l'Internet, où l'on peut parler d'inter-réactivité dans les machines*<sup>5</sup> ».

On peut s'apercevoir que ce schéma technique est toujours d'actualité avec les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication.

Pourtant lors de sa diffusion, il va rapidement être complété par Norbert Wiener, mathématicien et père de la cybernétique. En ajoutant la notion de feedback ou rétroaction, Wiener va permettre de « franchir le pas qui va de la « communication » à « l'interaction », en passant d'une vision linéaire à la conception d'un processus circulaire<sup>6</sup> » (Picard, 1992)

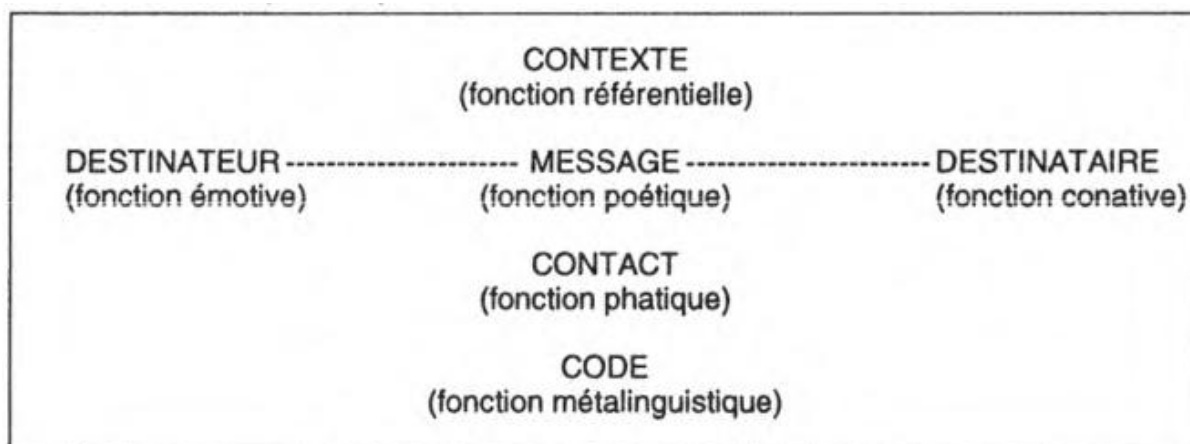
Si les premiers modèles de communication sont essentiellement techniques et ne se préoccupent pas du contenu du message, ils vont être « améliorés » avec l'apport des linguistes Roman Jakobson (1963) et Dell Hymes (1962).

## 1.2 Les modèles linguistiques :

Nous allons donc commencer avec le modèle du linguiste russe Roman Jakobson.

<sup>5</sup> Guéneau Catherine. *L'interactivité : une définition introuvable*. In: Communication et langages. N°145, 3ème trimestre 2005. pp. 117-129.

<sup>6</sup> Picard Dominique. *De la communication à l'interaction : l'évolution des modèles*. In: « Communication et langages ».N°93, 3ème trimestre 1992. pp. 69-83.



**Schéma 3 : Modèle de Jakobson**

Aux trois éléments de base des schémas précédents (destinateur, message, destinataire), Jakobson<sup>7</sup> va rajouter trois autres facteurs, fonctions qui sont d'une importance capitale :

- la fonction « phatique », qui vise à établir ou à maintenir un dialogue
- la fonction « métalinguistique »
- la fonction « référentielle », le contexte

Hymes va aller encore plus loin et « *il cherche à proposer une approche pragmatique des interactions langagières, replacées dans leur contexte social* » (Picard, 1992) avec le modèle du « SPEAKING<sup>8</sup> »

<b>Situation</b>	cadre physique et psychologique
<b>Participants</b>	il s'agit à la fois du destinateur et du destinataire, mais aussi de toutes les personnes présentes et qui participent à l'action
<b>Ends</b>	finalité : but et résultat de l'activité de communication
<b>Acts</b>	le contenu du message et sa forme
<b>Key</b>	tonalité : ton sérieux, ironique, plaisanterie, etc..
<b>Instrumentalities</b>	instruments, moyens de communication, canaux et codes
<b>Norms</b>	normes d'interaction et normes d'interprétation
<b>Gender</b>	type d'activité de langage : conte, chant, devinette, lettre commerciale, bavardage à bâtons rompus

Il va rajouter comme élément le « ton » de voix qui peut être déterminant dans la compréhension dans un échange verbal. L'emploi du ton ironique, peut faire comprendre à l'autre l'exact inverse des mots prononcés.

Cet élément très important qui fait partie de la communication verbale ne sera donc pas présent lors d'une conversation par chat, ou lorsque l'internaute va poster une publication sur son mur facebook. C'est la raison pour laquelle on voit apparaître depuis quelques années

<sup>7</sup> Jakobson R., *Essais de linguistique générale*, Minit, 1981

<sup>8</sup> Hymes, D., *Modèles pour l'interaction du langage et de la vie sociale*, 1972, trad.in « Etudes de linguistique appliquée », 1980, 37, 127-153.

toute une série de symboles et d'abréviations qui vont permettre de donner des indications sur le ton de la phrase ou sur l'état d'esprit de la personne. Il existe tout un panel d'abrévés et d'émoticônes, qui intégrés au texte du message aident et guident le récepteur dans une meilleure analyse du texte.

Lorsqu'on regarde les publications Facebook, on s'aperçoit que les phrases sont souvent ponctuées de « MDR », « LOL », « XD », censés renforcer le côté drôle du message ou indiquant qu'il faut prendre le texte au second degré, donnant ainsi des indications sur le ton (que Hymes nomme KEY).

A l'inverse, il existe également des signes signifiant le désaccord comme ☹

Nous avons réalisé un sondage sur l'utilisation de Facebook, et il en ressort que 50% des personnes interrogées pensent que le fait d'employer des expressions « LOL », « MDR », permettent de renforcer et d'appuyer une idée. Paradoxalement 62% trouvent que l'utilisation des émoticônes n'est pas nécessaire lors d'un tchat.

Dans cette première partie nous nous sommes limités à citer les concepts fondateurs de la théorie de la communication, car il serait trop long de faire une liste exhaustive. En effet nous aurions pu parler d'autres théoriciens comme Harold Laswell, qui décrit et retrace le processus de la communication à partir de ces cinq questions<sup>9</sup>: « une action de communication » uniquement en répondant aux questions suivantes : qui ?, dit quoi ?, par quel canal ?, à qui ? et avec quel effet ?<sup>10</sup>

La communication interpersonnelle est constituée à la fois d'une communication verbale et non verbale. Cette absence de face à face physique, va être un problème dans la transmission de message médié par ordinateur.

En effet tous les paramètres qui vont faire appel à une communication autre que digitale vont être absents et vont donc engendrer un manque dans la compréhension.

Jusqu'à présent ces modèles ont tous comme référence la communication verbale, nous allons voir à présent que d'autres courants comme la proxémie, la kinésique existent.

## 2. LA COMMUNICATION NON VERBALE :

L'école de Palo Alto<sup>11</sup>, avec entre autres Grégory Bateson<sup>12</sup> et Ray Birdwhistell développe un nouveau courant dans lequel « *La participation à la communication s'opère selon de multiples modes, verbaux ou non verbaux* »<sup>13</sup> (Winkin, 2001).

En effet, pour eux le langage verbal n'émet qu'une partie du message. L'autre partie étant émise par des informations non verbales comme les mimiques, la posture, les gestes, etc...

---

<sup>9</sup> Richard Braddock a prolongé cette formule en ajoutant deux aspects : dans quels circonstance ? et dans quel but ? Aujourd'hui cette façon d'aborder le processus de la communication est perçue comme étant trop mécanique.

<sup>10</sup> Selon son modèle des "5W" : "Who say What to Whom in Which channel with What effect".

<sup>11</sup> Il est important d'évoquer ici ses principaux fondateurs : Gregory Bateson, Paul Watzlawick et Donald D. Jackson. Ce dernier, influencé par H. Lasswell, a défini la notion de l'interaction.

<sup>12</sup> G. Bateson, *La nature et la pensée*, Seuil, Paris, 1984

<sup>13</sup> Winkin, *Anthropologie de la communication*, p.88

Bateson renforce cette idée en expliquant : « *La communication ne se rapporte pas seulement à la transmission de messages verbaux, explicites et intentionnels ; telle qu'utilisée dans notre acception, la communication inclurait l'ensemble des processus par lesquels les sujets s'influencent mutuellement. Le lecteur reconnaîtra que cette définition est basée sur la prémisse que toute action et tout événement offrent des aspects communicatifs, dès qu'ils sont perçus par un être humain.* »<sup>14</sup>

Comme nous l'avons dit au début de notre intervention les champs de la communication sont très vastes et les apports nombreux.

On pourrait donc citer dans cette lignée l'anthropologue américain Edward T. Hall, qui va développer le concept de la proxémie. Dans la dimension cachée<sup>15</sup> Hall étudie les notions de distance physique qui s'établissent entre les différents participants d'une interaction.

Il développe une théorie où la distance est un outil de communication complexe et élaboré qui est régi par la culture, les lieux, la classe sociale ou encore le contenu du message adressé. Il a ainsi défini les quatre distances de communication chez l'homme :

- La distance intime (entre 15 et 45 cm) : zone qui s'accompagne d'une grande implication physique et d'un échange sensoriel élevé.
- La distance personnelle (entre 45 et 135 cm) : est utilisée dans les conversations particulières.
- La distance sociale (entre 1,20 et 3,70 m) : est utilisée au cours de l'interaction avec des amis et des collègues de travail
- La distance publique (supérieure à 3,70 m) : est utilisée lorsqu'on parle à des groupes.

Que devient cette notion de proxémie dans une communication par chat ? Une fois encore toute cette partie « analogique » de la communication ne sera pas possible lorsqu'il s'agira d'un échange via l'ordinateur. A ce stade de notre communication on peut se demander si ces outils (internet, blogs, etc...) qui à la base ont été créés pour accélérer et faciliter la transmission et la compréhension du message ou au contraire s'ils sont une entrave.

Nous pensons que là encore il faut séparer transmission et compréhension du message. Il est clair et indéniable que les NTIC facilitent et accélèrent la diffusion d'un contenu.

Par contre au vu de tous les modèles communicationnels décrits ci-dessus, on peut se rendre compte aisément lors d'un échange « interactionnel » via un outil informatique que toute une partie de la communication sera occultée.

Pour conclure ce paragraphe sur la communication, nous pouvons dire en résumé que le processus de communication signifie donc toujours la transmission d'un message d'un émetteur à un (ou plusieurs) récepteur(s). La communication a avant tout un effet cognitif, elle s'appuie sur des fonctions complexes. Elle s'inscrit dans un contexte (environnement qui l'accompagne), qui donne le sens de l'échange. Ce contexte peut générer les bruits (voir schéma de Shannon). Ici, sur le plan d'une communication interpersonnelle, le contexte s'inscrit aussi dans des enjeux, comme la culture d'une communauté de personnes, l'impact de la langue, etc. Mais aucune communication ne peut pas être établie sans le code. La

---

<sup>14</sup> In Winkin *Anthropologie de la communication* p. 55

<sup>15</sup> Hall, *La Dimension cachée The Hidden Dimension*, 1966

communication se caractérise surtout par utilisation de même code par le transmetteur et le destinataire du message. Cette correspondance entre un sens et un signe doit être commun aux interlocuteurs. L'absence de ce « code commun » indique l'échec, ou la rupture de la communication entre un émetteur et un récepteur.

### **3. QU'EST-CE QUE « L'INTERACTION » ET « L'INTERACTIVITE » ?**

Dans ce travail, nous nous demandons si les avancées du Web 2.0, permettent de qualifier d'interaction la relation d'un homme avec une machine ? Quelle sont les composantes de la communication interpersonnelle qui vont rendre possible une telle relation ? Pour pouvoir répondre, il convient tout d'abord de définir ce qu'est l'interaction, et l'interactivité.

Il existe énormément de définitions concernant l'interactivité, nous allons commencer par donner une définition du dictionnaire Petit Robert avant de nous pencher sur les concepts définis par les chercheurs en SIC. Interactivité : *activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine.*

Cette définition apparaît banale et simpliste, nous allons nous apercevoir qu'il n'en est rien.

Serge Bouchardon (Bouchardon, 2009)<sup>16</sup> trouve qu'il n'existe pas une théorie solide de l'interactivité. Nous devons alors adopter une conception restrictive de l'interactivité, en opposant l'interactivité (relation : homme-machine<sup>17</sup>) à l'interaction (relation : homme-homme). Bouchardon souligne aussi, qu'il faut distinguer deux types d'interactivité : « l'interactivité technique » et « l'interactivité humaine ». Ce premier type concerne l'interaction de l'homme avec l'interface, et deuxième type – l'interaction des hommes entre eux, à travers la technique<sup>18</sup>.

Les chercheurs de divers secteurs examinent de nombreux aspects de la relation homme-machine. Certains se sont par exemple interrogés sur les modalités d'interaction avec la machine, en essayant de répondre aux questions : le clavier et l'écran sont-ils les seuls moyens de communiquer avec un ordinateur? Les autres ont travaillé sur la visualisation de l'information (est-on davantage en mesure de comprendre un phénomène complexe grâce à l'interaction?) ou encore sur les interfaces (comment promouvoir les informations d'une façon à la fois efficace et conviviale?). Les sciences cognitives cherchent à comprendre le fonctionnement de la pensée humaine. Les recherches dans ce domaine, notamment sur les systèmes de « représentation mentale », retiennent que la psychologie est un facteur très important du rapport : humain – ordinateur. L'un de ses objectifs est donc de créer des interfaces qui vont respecter les processus cognitifs humains. Il ne faut pas oublier des études ergonomiques, qui apportent beaucoup sur l'aspect de l'adéquation entre le corps de la personne (utilisateur) et la machine (dispositifs). L'ergonomie se concentre sur le côté plus physiologique de l'interactivité entre homme et machine.

---

<sup>16</sup> Serge Bouchardon, Littérature numérique : le récit interactif, Hermès-Lavoisier, 2009.

<sup>17</sup> M. Linard *Des machines et des hommes*, Paris, Editions Universitaires, 1990.

<sup>18</sup> Voir le site : <http://www.redaction.be/apport/interactivite.htm>.



L'internet et l'arrivée du Web 2.0 nous offrent une multitude de possibilités d'interaction et d'interactivité. Nous pouvons désormais interagir en restant chez nous, avec l'environnement qui se trouve à des milliers de kilomètres de chez nous. Il n'y a plus de frontières sur l'Internet ! Grâce à de nombreux appareils et dispositifs de communication disponibles, les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication, fournissent d'autres possibilités de communication contemporaine. Il faut uniquement savoir ce qui est « réel » dans cette sorte de communication et ce qui reste virtuel.<sup>19</sup> Depuis l'apparition du Web, cette interactivité s'est développée d'une manière sans cesse accrue, allant des premiers boutons, curseurs, jusqu'à une implication de plus en plus grande de l'internaute, lui donnant de plus en plus de « pouvoir ». Mais tout cela a changé aussi notre comportement face à la machine<sup>20</sup>.

Voici les formes de l'interactivité<sup>21</sup>, distinction proposée par Barchechath et Pouts-Lajus (Barchechath & Pouts-Lajus, 1990)<sup>22</sup>, laquelle Daniel Peraya trouve essentielle du point de vue méthodologique.

Interrelation	Interactivité intentionnelle	Interactivité fonctionnelle
H/H <i>in presentia</i>	H/H <i>in absentia</i>	H/M <i>in presentia</i>
Téléprésence	Dispositif d'annonciation incluant le destinataire, relation construite	Manipulations

D'après Barchechath E. & Pouts-Lajus S. (1990), Sur l'interactivité, Postface in Crossley K. & Green L., *Le design des didacticiels*, Paris, OTE .

Peraya souligne que l'interactivité fonctionnelle régit le protocole de communication entre la machine et l'utilisateur (dans le cas de la méthode Green, l'apprenant). La seconde forme, l'interactivité intentionnelle, selon le chercheur en SIC, concerne la relation simulée de communication entre l'auteur (l'émetteur) et l'utilisateur (le destinataire) absents puisque le

<sup>19</sup> Cette problématique fait l'objet d'une réflexion de Jean-Louis Weissberg, intitulée *Réel et virtuel*, disponible en ligne : <http://multitudes.samizdat.net/Reel-et-virtuel>.

<sup>20</sup> Il est intéressant d'évoquer ici une étude réalisée aux États-Unis et en Europe, selon laquelle près de 40 % des utilisateurs de guichets automatiques parlent à la machine. Certains clients insultent le distributeur, d'autres lui disent de se dépêcher, mais la plupart le remercient poliment. Les utilisateurs les mieux élevés sont les Allemands, qui, pour 53 % d'entre eux, disent « merci » aux machines. Les plus impatientes sont les Américains : 47 % d'entre eux demandent au distributeur de billets d'aller plus vite. Mais les plus grossiers sont les Anglais, dont 42 % insultent la machine quand elle ne va pas assez vite. Cette étude a été rendue publique à l'occasion de la sortie au Canada d'un guichet automatique parlant, qui pourra saluer le client par son nom et propose le menu de ses services préférés (source : <http://www.telug.quebec.ca/psy2005/interac/interac.htm>).

<sup>21</sup> Voir la source (Barchechath et Pouts-Lajus) : <http://tecfa.unige.ch/themes/media/media-def/tr18.html>.

<sup>22</sup> Postface sur l'interactivité, Postface à *Le design des didacticiels*, Kel Crossley, Les Green, Ed. ACL, en ligne : [http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/LME/lombard/green/surl\\_interactiviT.html](http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/LME/lombard/green/surl_interactiviT.html).

dispositif de communication est "disjoint". Mais dans ce tableau de formes et de degrés de l'interactivité, nous apercevons surtout l'opposition de l'interactivité fonctionnelle à l'interactivité intentionnelle. La première colonne concerne le protocole de communication entre l'utilisateur et l'auteur absent, mais présent à travers le logiciel et la deuxième signifie d'établir et de gérer le protocole de communication entre l'utilisateur et la machine. Citons Daniel Peraya :

*L'interactivité intentionnelle "gère le protocole de communication entre l'utilisateur et l'auteur, absent mais présent à travers le logiciel" (Barcheath & Pouts-Lajus). Elle concerne donc le dispositif d'énonciation, les formes d'interpellation, la place attribuée au destinataire au sein du dispositif lui-même, etc. On pourrait dire en d'autres termes que l'interactivité intentionnelle inscrit à travers le dispositif médiatique les interlocuteurs absents ("non co-présents") dans une relation et dans un rôle: le producteur possède en effet une représentation de son interlocuteur à partir de laquelle il conçoit son dispositif. Plus encore que dans une communication présente, en face à face, dans un dispositif médiatisé, une erreur dans la symbolisation de l'autre à qui l'on s'adresse peut devenir fatal au processus de communication.*<sup>23</sup>

Evoquons l'autre définition de l'interactivité de Weissberg, qui comprend Interactivité au sens d'un dialogue avec un programme, lequel gère l'accès à des données selon des actions humaines : *L'interactivité est une catégorie propre à l'informatique des années quatre-vingt. Elle tentait de désigner une forme de communication entre programmes et sujets humains au moment où les concepteurs parvenaient à déposer dans les programmes des fragments d'autonomie comportementale. Un bouillonnement dans l'invention de nouvelles d'interfaces dites "intuitives" (souris, menus déroulants, etc.) allant de pair avec le développement de la micro-informatique, campait le paysage.*<sup>24</sup>

Plus loin Weissberg ajoute que cette situation coalisée à l'individualisation des usages des ordinateurs a provoquée un bouleversement dans les schémas traditionnels de la communication, où les catégories dites « classiques » de communication (comme émetteur, récepteur, message, canal) entrent en mouvement et « se basculaient ».

*Dans ce sens, l'interactivité est l'un des costumes possibles du concept "d'autonomie intermédiaire" propre à l'automatisme informatique : stabilité du moteur (le programme) et multiplicité des figures qu'il déploie et interprète. En résultaient des scénographies de commerce inédites avec les ordinateurs, lesquelles ont permis l'éclosion d'une grande variété d'activités sociales, des transactions bancaires à l'éducation, des jeux à la bureautique.*<sup>25</sup> L'interactivité suppose ainsi une programmation informatique des interventions matérielles de l'interacteur, ces interventions entraînant des « réponses » de l'ordinateur. On aboutit ainsi à une boucle de rétroaction programme-interacteur au sein d'un dispositif.

---

<sup>23</sup> Citation de D. Peraya : <http://tecfa.unige.ch/themes/media/media-def/tr18.html>.

<sup>24</sup> Jean-Louis Weissberg, *Retour sur interactivité*, en ligne : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/5.html>.

<sup>25</sup> Ibidem.

Pour Edgar Morin les interactions ce sont des « actions réciproques modifiant le comportement ou la nature des éléments, corps, objets, phénomènes en présence ou en influence. »<sup>26</sup> Mais tout d'abord, il ne faut pas d'oublier que l'interactivité est un mot composé de la préposition « inter » (« entre ») et du nom commun « activité » (évoquant un état d'excitation). Il faut attendre le XIX<sup>e</sup> siècle pour lire le mot « interactivité » d'une seule pièce et l'adjectif « interactif » dans l'ouvrage « *Recreations in Astronomy* » de Henry White Warren (1879) sur les influences réciproques des atomes.<sup>27</sup>

Le raisonnement que l'interactivité est considérée comme le produit d'un réseau de média qui stimule des relations hommes-machines, est déjà présent chez l'un de pionniers de l'analyse de l'interactivité – Rudi Bretz (Bretz 1983)<sup>28</sup>.

Reprenons les arguments de Jeanneret et Souchier (Jeanneret et Souchier, 1999) à partir de leur article, où ils critiquent la notion d'interaction dans la mesure où elle est située au cœur de la rhétorique de l'écrit d'écran : « un outil peut-il agir à l'égal de l'homme ? La réponse est tout aussi claire : non.... On comprend donc qu'il n'y ait pas, au sens propre du terme, d'interaction entre l'homme et la machine. Aussi convient-il de se demander pourquoi les concepteurs de ces dispositifs techniques parlent d'interactivité et pourquoi ils laissent à penser, comme le suggère ce terme, que la machine est dotée d'aptitude à faire sens et donc d'accéder à la culture ».<sup>29</sup>

Par contre, Jean-Louis Weissberg souligne, que l'interactivité construit son *spect-acteur*<sup>30</sup> de la même manière que le livre construit son lecteur<sup>31</sup> et un public de lecteur. Selon lui, l'interactivité matérialise alors des rapports au récit, par exemple, qui n'ont pas de référent dans la confrontation avec d'autres supports (auteur donne ici les exemples de : livre, film, bande dessinée, etc.). *L'interactivité est alors considérée à la fois comme auto-communication et comme méta-communication. Auto-communication : message, histoire, récit, parcours qu'on adresse à soi-même où le programme fonctionne comme un stimulateur de composition de rôle. Méta-communication : on actualise les programmes conçus par d'autres pour se fabriquer ses propres programmes d'écriture, de mise en scène d'espaces, de circulation dans les récits, de consultation de banques d'informations, etc.*<sup>32</sup>

Un peu plus loin, délibérant sur l'hypertexte et sa notion d'une lecture hypertextuelle<sup>33</sup> (la « lectature »), il précise que l'interactivité est considérée ici comme : *espace techno- culturel singulier où commercent auteurs et récepteurs par programmes-outils interposés. Radicalisant ce qu'annonçait déjà l'écriture et l'imprimerie -l'utopie de la République des Lettres, où chacun est aussi bien lecteur qu'écrivain- l'interactivité informatique nous plonge*

---

<sup>26</sup> <http://college-heraclite.ifrance.com/documents/definitions/interactions.htm>.

<sup>27</sup> Ch. Papilloud, Interactivité : <http://ticetsociete.revues.org/769>.

<sup>28</sup> R. Bretz, *Media for Interactive Communication*, Beverly Hills, Sage, 1983.

<sup>29</sup> Voir p. 97.

<sup>30</sup> Franck Renucci, *La continuité du corps filmique : le corps filmique, la boucle du regard*, en ligne:

<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt03-04/seance3/seance3.htm>.

<sup>31</sup> Voir Umberto Eco, *Lector in Fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Grasset, 1985.

<sup>32</sup> Jean-Louis Weissberg, *op.cit.*

<sup>33</sup> Ce sujet fait l'objet de notre article : Paulina Koszowska-Nowakowska, Franck Renucci, *Nouveau défi pour le lecteur : question de la « lecture hypertextuelle »*, disponible en ligne :

<http://ticemed10.jcvts.org/medconf/en/upload/article/1551736427.pdf>.

dans un milieu encore plus favorable pour expérimenter des agencements inédits entre ces deux postures.<sup>34</sup>

## 4. CONCLUSION :

Depuis l'origine des temps, l'Homme tente inlassablement d'accéder à une communication universelle et transparente, s'appuyant pour cela sur des technologies, qu'il développe et améliore en permanence. Dans ce travail de recherche nous nous sommes interrogés sur la nature de la communication contemporaine à l'ère du Web 2.0, associée aux réseaux sociaux, souvent fragmentée, désordonnée et non linéaire. En effet, avec le Web 2.0, nous sommes passés d'une émission unidirectionnelle des messages, à une conversation complètement ouverte entre l'émetteur et les différents récepteurs, faisant d'internet un lieu d'échange, de libre expression et de partage d'opinion.

Cette nouvelle communication manie les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) de manière parfaitement maîtrisée par ses utilisateurs. Avec le Web 2.0, l'internaute dispose aujourd'hui de nombreux outils, qui permettent aux usagers de participer en interagissant.

## BIBLIOGRAPHIE

- BIAGINI Cédric, CARNINO Guillaume, *Le livre dans le tourbillon numérique. Internet, révolution culturelle* dans « Manière de voir. Le Monde diplomatique », Édition spéciale, Février- Mars 2010.
- BOUCHARD Robert, MANGENOT François, *Interactivité, interactions et multimédia*, ENS-LSH Edition, 2002.
- BOUGNOUX Daniel, *Introduction aux sciences de la communication*, éditeur la découverte, 2002.
- BRASSAC Christian, *L'interaction communicative, entre intersubjectivité et interagivité*. In: Langages, 35e année, n°144. Psycholinguistique et intelligence artificielle, pp. 39-57.
- CABIN Philippe et DORTIER Jean-François, *La communication état des savoirs*, Sciences humaines éditions 2008
- CASTELLS Manuel, *La société en réseaux*, Fayard 2001.
- CHARLIER Philippe, *Interactivité et interaction dans une modélisation de l'apprentissage*, Revue des sciences de l'éducation, vol. 25, n° 1, 1999, p. 61-85.
- CHRISTENSEN Miyase, *Facebook is watching you*, dans « Manière de voir. Le Monde diplomatique », Édition spéciale, Février- Mars 2010.
- CLEMENT Jean, *Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle*, Paris 1995, [en ligne] : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/discursivite.htm>, consulté le 03/03/2010.
- DE ROSNAY Joël, *L'homme symbiotique*, Seuil 2000.
- FAYON David, *Web 2.0 et au-delà. Nouveaux internautes : du surfeur à l'acteur*, Edition Economica, 2008.
- GIARDINA Max, *Interactivité : le multimédia et l'apprentissage*, L'Harmattan, 2000, 242 p.
- GUENEAU Catherine., *L'interactivité : une définition introuvable*. In: Communication et langages. N°145, 3ème trimestre 2005. pp. 117-129.
- GROSSETTI Michel, *Communication électronique et réseaux sociaux*. In: Flux n°29, 1997. pp. 5-13.
- LAZEGA Emmanuel, *Réseaux sociaux et structures relationnelles*, PUF 2007.
- LEVY Pierre, *Qu'est ce que le virtuel ?*, La Découverte, 1998.

---

<sup>34</sup> Jean-Louis Weissberg, *op. cit.*

MUSSO Pierre, *Critique des réseaux*, PUF 2003.

NUSS Edith, *Marketing & Médias interactifs*, Editions d'Organisation, 2002, 487p.

PICARD Dominique, *De la communication à l'interaction : l'évolution des modèles*. In: *Communication et langages*. N°93, 3ème trimestre 1992. pp. 69-83.

PROULX Serge, SENEAL Michel, POISSANT Louise, *Communautés virtuelles : penser et agir en réseaux*, 2006.

RENUCCI Franck, *La continuité du corps filmique : le corps filmique, la boucle du regard*, [en ligne] :<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt03-04/seance3/seance3.htm>, consulté le 10/04/2010.

RUETTE-GUYOT Emmanuelle, LECLERC Serge, *Web 2.0 : la communication « inter-@ctive »*, Economica 2009.

WATZLAWICK Paul, *Une logique de la communication*, Seuil 1979.

WINKIN Yves, *Anthropologie de la communication*, Seuil 2001.

WEISSBERG Jean-Louis, *La simulation de l'autre : approche de l'interactivité informatique*. In: *Réseaux*, 1989, volume 7 n°33. pp. 73-110.