

**Comment interroger 1984 aujourd'hui ?
Big Brother est une métaphore,
qui n'a pas trouvé à s'incarner dans les pays occidentaux.**

Aux craintes de voir se former une société de terreur ouverte, se substitue une interrogation sur l'avènement d'une terreur douce (mass-média, publicité, technologisation de la vie sociale et même culturelle). O'Brien, chez Orwell est un homme. Son rôle pourrait-il être tenu par un automate ? Mais surtout, cette fonction est-elle indispensable si l'on fait l'hypothèse d'une auto-limitation des rapports sociaux par l'usage démultiplié de machines programmées et programmables. C'est à un examen de cette hypothèse que nous convions le lecteur. Qu'il soit rassuré, il n'en trouvera pas de confirmation évidente.

Question donc, sur la place des rapports hommes-machines programmables, nouvellement qualifié d'interactifs, dans l'échange social. L'interactivité, notion floue mais symptomatique, servira ici de guide.

Mais les rapports sociaux actuels sont à facettes multiples, et l'angle d'attaque proposé ici est donc nécessairement parcellaire.

Braquer les projecteurs sur l'interactivité comme élément constitutif du lien social post-moderne, appelle quelques explications. Ou plutôt un parcours guidé du paysage qui donne sens à la figure d'interactivité.

Au centre de ce paysage, se situe le partage de l'espace langagier avec des machines. La transformation notable de la fonction de ces machines se découvre en ce qu'elles ne se limitent plus à véhiculer des communications, mais deviennent des centres producteurs, non totalement autonomes, de discours.

L'interactivité, comme mode de communication entre le sujet humain et les productions technologiques, désigne cette pratique singulière où s'enracinent les questions désormais traditionnelles sur la spécificité humaine, les craintes et les fascinations dans l'émergence d'un double technologique. L'interactivité, en ce qu'elle simule, explicitement ou implicitement la présence d'un sujet humain dans le dispositif technologique, est bien une figure-carrefour en matière de communication homme-machine. Avant de tester la pertinence de cette figure comme fibre tissant les rapports sociaux actuels, tentons une indispensable clarification de son contenu.

Qu'est-ce que l'interactivité informatique ?

Il faut, en effet, préciser ce que l'on entend par interactivité informatique devant l'inflation d'utilisations de ce terme dès lors que l'on parle des nouvelles technologies de communication.

Au-delà d'une définition technique, il ne s'agit ici que d'esquisser une analyse de l'interactivité informatique, dont l'analyse approfondie dépasserait le cadre de cet article.

1) La réponse d'un dispositif technique à l'activité d'un utilisateur n'est pas suffisante pour qualifier l'inter-

activité (sinon, une voiture qui démarre sous l'effet de la rotation d'un clef pourrait être dénommée interactive. On confondrait alors réactivité et interactivité).

2) On s'approche par contre d'une caractérisation spécifique si l'on remarque que les ordinateurs sont les premières machines (et non objets) qui répondent par du langage à du langage (le terme interactif est apparu au moment des applications informatiques devenaient « conversationnelles »). Laissons de côté la question du rapport code-langage dans ces applications. Mais constatons que les réponses des systèmes reproduisent les énoncés définis par les concepteurs et *simulent* ainsi la présence d'un partenaire humain, y compris dans la dimension de compréhension des interpellations.

3) Limiter l'interactivité au partage d'un espace langagier entre l'homme et la machine est cependant réducteur. Les applications interactives sollicitent de plus en plus la communication tactile par exemple.

Si le geste sélectionne un énoncé sur un écran, on est souvent ramené à une communication où le langage se rabat sur le code (type QCM). Si par contre la commande tactile sur écran permet un guidage permanent du dispositif, on est plus proche du pilotage d'un système à travers les représentations imagées. La situation de communication simule ainsi la position qu'occuperait le sujet en présence de l'objet réel (la simulation comme transformation des rôles). Caractérisons donc l'interactivité comme effet et cause de simulation. La simulation informatique réclame l'intervention de l'utilisateur et l'interactivité induit la simulation d'un partenaire supposé « comprendre » la signification de l'activité du sujet.

Ainsi en est-il du jeu d'échec avec ordinateur : les messages échangés sont de l'ordre du code mais les réponses de la machine simulent le partenaire humain.

Signalons aussi l'aspect historiquement relatif de la dénomination interactivité en ce qu'elle réfère à des systèmes caractérisés jusqu'ici par l'univocité du sens de parcours des messages. (Ainsi parle-t-on d'audiovisuel interactif dès lors que le spectateur peut renvoyer un message à la source émettrice). C'est le degré de liberté dans la composition de ce message qui définit alors la finesse de l'interactivité (de la réponse OUI/NON à l'énoncé au langage naturel en passant par l'intervention tactile sur des éléments de l'image). Peut-être y a-t-il alors abus de langage à parler d'interactivité s'agissant de systèmes simplement actifs ?

On peut esquisser une typologie de situation à interactivité croissante selon deux axes : la communication langagière et la simulation des rôles. Sur le premier axe on trouvera par exemple :

— l'échange codé : billetterie automatique, programmation interactive d'un magnétoscope, etc.

— la communication « conversationnelle » : service télématiques de renseignements. Les messages composés par l'« interactant » vont de la combinaison de code jusqu'aux énoncés en langage naturel.

— La communication « intelligente » : échange avec des systèmes experts. L'interactant perçoit une certaine représentation de la connaissance par la machine elle-même. Pour l'interactant, l'échange n'est plus seulement déductif, mais aussi associatif.

Sur le deuxième axe, on situera entre autre :

— le guichet automatique : le dispositif simule le guichetier, mais transforme aussi l'usager en employé de banque ;

— L'« EAO » : le programme simule l'enseignant mais « l'apprenant » devient aussi son propre enseignant.

— le scénario interactif : le système simule le monteur vidéo mais le spectateur devient partiellement metteur en scène.

— la visite interactive d'un espace : le système simule le cameraman mais métamorphose l'interactant en visiteur.

Alors que dans le premier axe, c'est le modèle de la conversation langagière qui domine, le deuxième fait sa place au geste.

Bien entendu, cette classification est en partie arbitraire. En effet, la plupart des applications interactives jouent d'un double effet : simulation de partenaire et simulation de rôle. Elle a cependant l'avantage de distinguer les deux aspects et surtout de les unifier dans la dimension de la simulation. Ainsi en creusant la notion d'interactivité informatique, on débouche sur la simulation et symétriquement en analysant la simulation technologique on retrouve l'interactivité.

On peut choisir :

— soit renoncer à mettre l'interactivité au singulier, et admettre l'existence de plusieurs types de relations hommes-machines mettant en jeu une communication possédant certaines caractéristiques de la communication homme-homme (réponse en temps réel, forme langagière, liberté d'interruption, etc.)

— soit de fixer un seuil de finesse de l'interactivité qui donne droit de cité conceptuelle à cette notion.

Nous proposons une autre voie : on tiendra pour interactive toute application qui objective une simulation de partenaire humain ou de rôles.

Disparition du destinataire ?

Il est tentant d'identifier la communication interactive avec la disparition du destinataire. L'interlocuteur tapi dans le logiciel, se dissimulerait aux yeux de l'interactant. Communication miroir, dont on déduit souvent l'inclinaison autiste ou narcissique des systèmes modernes informatisés.

A cette première approche, dont la pertinence est indubitable, il convient de superposer une interrogation qui ne prend pas comme seul référent la position de l'interactant devant le système.

On se questionnera alors sur la signification de l'interactivité comme mode de liaison entre interactants. Car, on néglige souvent les espaces communs qui se construisent dans le partage de relations avec des systèmes interactifs. Dans ces espaces, pas de communication directe, mais plutôt mise en place d'un champ de force qui distribue les positions et les actions. Se construit alors un modèle d'échange social qui ne se réduit pas à une somme de face à face individuel avec les systèmes. Apparaît ainsi une sorte de rassemblement emblématique à travers l'échange homme-machine. Engagé dans l'échange interactif, le sujet partage une situation générale. Par-delà les dialogues ou actions particularisés,

c'est une forme d'unification qui s'instaure. A trop focaliser le regard sur les postures singulières, on oublie les réseaux qui leur donnent sens.

De ce point de vue, l'effet de la communication interactive est aussi d'assurer une certaine communauté de pratiques, de faire partager les bénéfices des nouveaux services machiniques. La figure du sujet social interactant, c'est celui qui reconnaît tout le monde, sans toutefois faire distinguer quelqu'un particulièrement. Mais qui en tout cas n'apparaît pas comme simplement replié sur lui-même, ni autiste, ni purement narcissique, et pas non plus librement communiquant : c'est un autre régime de socialité qui transparait où les systèmes interactifs semblent en déficit des liens sociaux traditionnels sans que cette compensation soit purement illusoire. Le trop plein social que nous décrit Orwell (terreur ouverte) n'est pas le régime social qui se construit aujourd'hui. Celui-ci prend plutôt la forme du vide social, et c'est ce vide que viennent remplir partiellement des relations nouvelles avec les dispositifs techniques.

Frottons le concept d'interactivité aux analyses qui perçoivent le régime actuel de la communication comme fondé sur la diffraction de l'identité, la séparation entre intégralité individuelle et intervention communicationnelle « Délivrez-nous du corps » nous dit Marc Guillaume (*Traverse*, n° 29).

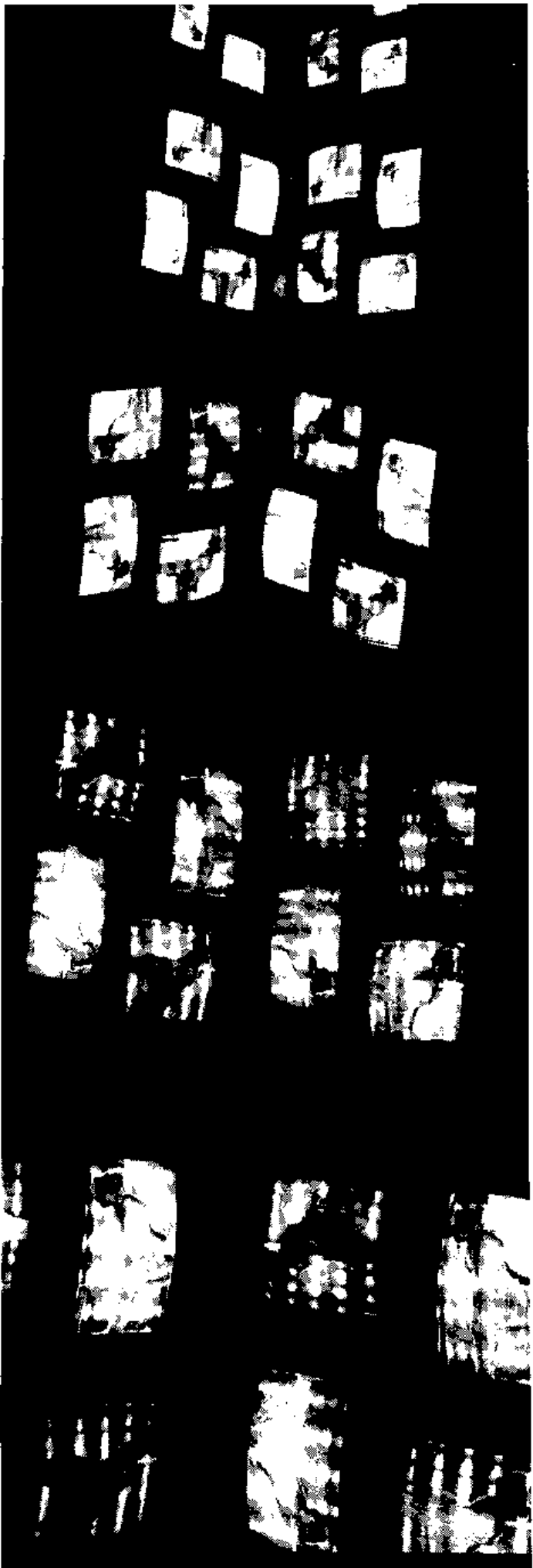
« Des réseaux se constituent qui ne mettent plus en jeu des individus mais seulement des fonctions abstraites ou infra-individuelles ». L'interactivité, dans ce cadre est une relation artificielle (au sens de synthétique) de vitalisation de l'individualité. On peut la situer au pôle symétrique des mécanismes que décrit Marc Guillaume, d'affadissement de la communication, « d'évanouissement du sujet », de dispersion de l'« homme, cette invention récente... dans un monde de signes et d'images dont il ne serait plus le référent ».

En fait, la métaphore fonctionnelle de la post-modernisation serait plus une machine qui resynthétise ce qu'elle détruit, qu'un désintégrateur ou même qu'une pompe qui se contente de faire circuler. Le mouvement qui disperse et démembrer les identités produit simultanément des moyens de renforcement et même de centration de l'identité sur des individualités solidement affirmées. L'autonomisation n'est pas seulement désagrégation du lien social.

Il faut comprendre ici la relation interactive comme renforçant l'unité du sujet. C'est bien à lui qu'on s'adresse c'est nul autre qui peut répondre. La communication interactive contrainte à devoir choisir, oblige à faire acte d'auto-reconnaissance et procède d'une interpellation essentiellement individuelle. Cette vitalisation externe de l'identité ne parvient pas à produire des répliques à l'identique des anciens rapports sociaux fondés sur de solides appartenances. Ce n'est d'ailleurs pas son objet. Comme le dit Yves Barel, à ne poser que des questions, on n'obtient que des réponses. Et ces réponses qui tiennent lieu de présence ne permettent pas de dresser la carte des identités actuelles. L'interactivité, dans sa sollicitation permanente à la réponse, participe de ce brouillage : valorisation de l'identité individuelle, mais obscurité sur la nature des investissements.

Nov-smurf : la nouvelle alliance

Par d'autres canaux aussi, s'annoncent l'interpénétration des pratiques humaines et des technologies. Le smurf procède d'une curieuse trajectoire : nom de baptême américain des schtroumpfs, les smurfs font irruption dans les danses à la mode. Gants bleus, survêtements et tennis, ils parlent une sorte de novlangue ou



seule la syntaxe donne sens au terme générique schtroumpf qui désigne indifféremment les individus de l'espèce, les objets qu'ils côtoient et utilisent, et les actions qu'ils effectuent. NOVSMURF : nous voici bizarrement ramené à Orwell. Mais ses descriptions d'encadrement des comportements par la rigidification de la langue, n'allait pas jusqu'à faire dériver la gestuelle corporelle du mouvement des robots industriels.

Le smurf, danse robotique, ne doit pas être simplement rapporté à une identification humaine aux fonctionnements mécaniques. C'est aussi, et peut-être surtout une tentative d'interprétation culturelle, selon les codes du mouvement corporel, des technologies d'automatisme. Ainsi alors que l'on s'attache à rendre les systèmes anthropomorphes (reconnaitances vocales, vision robotique, raisonnement, etc.), ce qui fait surface, avec le smurf, c'est le versant proprement mécanique. Hybridation : les machines imitent le sujet humain qui lui-même imite la machine. Décomposition des gestes, morcellement du corps, automatisations des membres : chaque partie du corps poursuit pour elle-même, sa danse. A tel point que l'œil ne parvient pas à saisir simultanément tous les mouvements.

Mais le danseur ne se disloque pas pour autant : il joue la dislocation et mobilise, pour ce faire une formidable énergie de maîtrise. Il n'y a donc pas simplement traduction en activité humaine de fonctionnements techniques mais indice d'apparition de nouveaux codes perceptifs pour interpréter sur une scène spectaculaire le mouvement technologique.

Quatre questions pour 1985

Voici quelques directions pour approfondir l'interrogation :

1) L'apparition des images interactives renouvelle de vieilles controverses : l'image fait-elle écran à l'imaginaire, par opposition au texte qui évoque et appelle une complémentation mentale ? Comment situer la vogue iconophile actuelle dans ses rapports à l'échange social ? L'intervention désormais possible sur l'image appelle-t-elle de nouveaux équilibres entre gestes, texte, sens et images ?

2) La simulation de fonctions intellectuelles humaines par les systèmes experts promet la distribution de systèmes interactifs dits artificiellement intelligents. Quittant la démarche purement calculatoire, ces systèmes traitent des ensembles de connaissances non totalement formalisés. La pénétration de l'humain dans la machine ne précède-t-elle pas sa mise hors-circuit par les automates ?

3) Question aussi sur les différentes couches de langages superposées dans un logiciel interactif : comment s'exprime la subjectivité de concepteurs dans une démarche qui prétend traiter l'éventail des possibles ? Comment analyser l'activité de programmation en terme de communication différée ?

4) Enfin, comment apprécier le régime de visibilité que propose certaines applications interactives ? Obscénité des files d'attente devant les billetteries automatisées : exhibition forcée (les distributeurs sont sur le trottoir), mais la frappe du code est dissimulée et les billets sont cachés furtivement dans le manteau. Se juxtapose dans le même acte un maximum de visibilité et une opacité liée à l'identification codée. Peut-on généraliser le paradoxe ? Qui regarde et qu'y a-t-il à voir lorsqu'on ne sait plus qui est Big brother ni où il se trouve ?

Jean-Louis Weissberg
Avril 1984