

# *Sémiotique et interactivité*

*François Rastier*

*Centre national de recherche scientifique (CNRS)*

*Marc Cavazza*

*Université de Teeside (Royaume-Uni)*

RÉSUMÉ. — Après avoir évoqué le développement de la sémiotique dans trois directions (sémiotique multimodale, sémiotique des pratiques sociales, sémiotique des cultures), on retiendra le caractère polysémiotique du texte, dont il faut tenir compte pour définir des degrés d'interactivité, notamment narrative. Cela conduit à tracer le projet d'une praxéologie renouvelée, et à proposer une distinction entre activité, action et acte.

La sémiotique étudie, selon la formule inaugurale de Saussure, « *la vie des signes au sein de la vie sociale* » (1972, p. 33).

En tant que discipline spécialisée dans le traitement des symboles, l'informatique et sa branche appliquée l'IA devraient relever de la sémiotique, mais la réflexion sémiotique n'y est traditionnellement présente que sous sa forme la plus pauvre, la sémiotique logico-positiviste issue de Morris et Carnap. En tant qu'elle est logique, elle ne connaît de fait qu'une seule sorte de signes, les symboles logiques, ou du moins elle entend y réduire tous les autres, ce qui n'exclut pas une certaine sophistication (cf. par exemple, Montague. *English as a formal language*). Le paradigme dit *symbolique* des recherches cognitives s'entend ainsi. Son réductionnisme procède du réductionnisme du Cercle de Vienne, dont est issue cette forme de sémiotique : il s'agissait d'unifier toutes les sciences sur le même modèle logico-mathématique, selon ce que l'on a appelé la thèse de l'Unité de la science <sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Morris et Carnap ont exposé leur programme dans l'*Encyclopædia of Unified Science* (1938). *Unified Science* traduit le *Einheitswissenschaft* du Cercle de Vienne. Les symboles dont il s'agit ici sont les symboles au sens logique du terme. Par définition, on peut opérer sur eux sans tenir compte de leur contenu. Ils ne sont donc pas des signes, en ceci que leur contenu est dissocié de leur expression, et surtout ne leur est pas propre (il peut relever d'un autre langage ou d'un autre niveau de la réalité). Cette définition purement syntaxique du symbole n'empêche pas, bien au contraire que le

...

En tant qu'elle est positiviste, cette forme de sémiotique ne peut poser clairement le problème de l'interprétation, et reste dans le paradigme cartésien de l'évidence (qui reste sans garantie, d'où le solipsisme méthodologique revendiqué par Fodor). Elle concorde de nos jours avec l'internalisme du cognitivisme classique, quand il soutient que l'on peut isoler la sémantique de la syntaxe, voire que la syntaxe des états mentaux suffit par elle-même à déterminer leur contenu fût-il étroit (*narrow content*).

Pour ces raisons, elle ne peut concevoir le caractère social de tout échange sémiotique (même chez les animaux supérieurs), ni, *a fortiori*, le caractère fédérateur de la réflexion sémiotique pour toutes les sciences sociales. Le sens des phénomènes humains, en tant qu'ils sont sémiotiques, échappe au modèle de causalité physique, et c'est pourquoi sans doute les sciences sociales sont – empruntons cette expression à Jean Ladrière – des *sciences herméneutiques*. Bref, de machines symboliques (au sens étroit du terme), les systèmes informatiques devront, pour mieux s'intégrer à la vie sociale, devenir des machines sémiotiques. Une fois émancipée des prétentions cognitivistes, l'IA peut se définir comme une technologie sémiotique. En passant du paradigme de la cognition à celui de la communication, elle garde l'acquis des formalismes logico-syntaxiques, mais découvre l'étendue du domaine rhétorique et se pose la question de la création de contenus multimédia.

Ce changement de problématique suppose un développement de la sémiotique dans trois directions :

- 1) La *sémiotique multimodale* est d'autant plus nécessaire que les recherches en communication multimodales sont freinées par leur perspective étroitement technique : les industriels ne cherchent qu'à mettre des produits sur le marché, et la littérature spécialisée s'apparente le plus souvent aux catalogues de vente par correspondance. D'ailleurs, les recherches fondamentales en sémiotique multimodale ont été peu systématiques et se sont limitées en général à des domaines esthétiques (comme la critique cinématographique).
- 2) La *sémiotique des pratiques sociales* exige naturellement une collaboration interdisciplinaire. Cette urgence théorique a été éludée par certain dogmatisme marxisant qui pensait toutes les pratiques à l'image de la production matérielle, et surtout négligeait la sphère sémiotique des pratiques sociales, y compris des pratiques de

...

---

cognitivisme orthodoxe en fasse un médiateur entre les états neuronaux et les états de choses : « *Les symboles mentaux sont des configurations de neurones ayant des propriétés physiques, chimiques et biologiques (étudiées par les neurosciences) et des propriétés formelles ou syntaxiques. De surcroît, étant des représentations, les symboles ont aussi un contenu ou des propriétés sémantiques ou intentionnelles : ils représentent des aspects de l'environnement.* » (Andler et al., 1992, p. 12).

production. Il faut au contraire tenir compte des facteurs physiques, sémiotiques et représentationnels dans toute pratique sociale, sans réduire pour autant les uns aux autres <sup>1</sup>. Les enjeux théoriques et pratiques de cette exigence revêtent une grande importance. En premier lieu, pour la sémantique des textes, la caractérisation des *discours*, en tant qu'ils sont liés à une pratique sociale, en sera facilitée. Ces questions pourront alors être posées : les discours font-ils système entre eux, au sein d'une société ? Subsidiatement, les genres font-ils système entre eux au sein d'un discours ? Leurs réponses permettront de mieux caractériser les modes de production, d'interprétation et de référenciation des textes.

- 3) Enfin, la sémiotique des pratiques sociales suppose une *sémiotique des cultures*. Une culture peut en effet être définie comme un système hiérarchisé de pratiques sociales. Les anthropologues en ont répertorié environ trois cents. Il serait à tout le moins hâtif d'ériger la nôtre en parangon sous le prétexte qu'elle contribue à en menacer bien d'autres de disparition.

La sémiotique des cultures n'est pas constituée en discipline, et reste éparse chez divers auteurs. Elle s'ouvre d'un côté sur l'éthologie des sociétés humaines, de l'autre sur une philosophie des formes symboliques. Son développement est un enjeu pour les années à venir, face aux programmes réductionnistes de "naturalisation du sens" qui menacent l'ensemble des sciences sociales.

## 1. Texte et multimodalité

L'interaction entre les contenus linguistiques et les contenus véhiculés par d'autres systèmes sémiotiques est un des problèmes les plus difficiles pour une théorie de l'interprétation comme pour les implémentations qui s'en inspirent. Or, certaines applications pratiques imposent de tenir compte des rapports entre le texte et des performances sémiotiques dans d'autres modalités. C'est le cas évidemment des interfaces multimodales, mais aussi des recherches plus récentes en réalité *virtuelle* ou *augmentée*.

Le problème de la multimodalité relève de plein droit de la sémiotique. Quelques éclaircissements seront utiles. Sous le nom de *multimodalité*, on confond deux sortes d'interactions : celle de canaux perceptifs différents, et celle de systèmes sémiotiques hétérogènes. L'interaction de canaux perceptifs différents peut ne mettre en jeu qu'un seul système de

---

<sup>1</sup> Nous en sommes restés aux relations internes au plan sémiotique de la pratique, dont témoignent les usages linguistiques, mais il est évident que l'ordre référentiel comme l'ordre herméneutique mettent en jeu le plan physique comme le plan représentationnel.

signes, une même langue par exemple, comme c'est le cas pour les conversions automatiques graphèmes-phonèmes. Les notions de multimodalité et de multimédia ne réfèrent qu'au plan de l'expression, celui des signifiants, et ne suffisent donc pas à rendre compte de la diversité des signes, ni *a fortiori*, des signifiés.

Les problèmes de la communication multimédia ou multimodale une fois replacés dans leur cadre sémiotique, ils ne peuvent être traités dans l'abstrait. Il s'agit d'étudier comment les divers systèmes de signes interagissent au sein de la strate sémiotique de la pratique sociale étudiée. Leurs modes d'interaction dépendent généralement du type de pratique : par exemple le rapport de la parole et du geste ne sera évidemment pas du même ordre dans une activité didactique ou dans un rituel religieux.

Or, pour une sémantique linguistique se pose le problème de la spécificité : convenons, sans argumenter encore, que le sens linguistique est distinct mais compatible avec le sens d'une image ou d'une musique. Mais cette compatibilité ne préjuge aucunement de l'existence d'un niveau conceptuel amodal<sup>1</sup>. Nous avons formulé au contraire l'hypothèse de représentations multimodales, qui sont les corrélats psychiques des perceptions multimodales et des parcours interprétatifs polysémiotiques.

Pour aborder le problème des interactions polysémiotiques, plusieurs voies s'ouvrent. En sémiotique, on a traditionnellement classé les types de signes en icônes, index, symboles, etc. Cette entreprise taxinomique se justifie, mais quelles que soient les catégories de signes retenues, elle se heurte à deux difficultés : les signes ne fonctionnent pas isolément ; leur type même varie avec les situations et les modes d'interprétation. Ainsi un index pourra fonctionner comme symbole ou comme icône selon les contextes. Les types de signes ne seraient-ils pas la réification de divers parcours interprétatifs ?

La sémiotique depuis Saussure a mis l'accent sur la typologie des systèmes de signes. Cette entreprise complète et dépasse la typologie des signes. Mais elle a négligé le caractère polysémiotique des langues : un signe de ponctuation ou une intonation, par exemple, ne fonctionne pas comme un morphème, un morphème comme une lexie, etc. Il n'est même pas certain que tous les morphèmes aient le même fonctionnement sémiotique (ou sémosis).

Bref, la sémiotique des systèmes doit être régie par une sémiotique des processus. Les processus sémiotiques complexes que sont les textes exigent une réflexion sur les instances systématiques qui les régissent : c'est pourquoi nous avons proposé trois séries de distinctions complé-

---

<sup>1</sup> Au sens que la psychologie cognitive donne à ce qualificatif : indépendant de toute modalité perceptive.

mentaires, entre degrés de systématisme, entre composantes sémantiques, et en ordres de description. Ce cadre théorique devrait permettre de décrire les parcours interprétatifs quels qu'ils soient, multimédia, multimodaux ou polysémiotiques. Par exemple, on doit admettre l'incidence de paramètres polysémiotiques dès le palier microsémantique, car l'interprétant d'une relation sémique peut être de nature linguistique, mais aussi de nature non-linguistique. Ainsi, un geste ou une mimique peut commander l'actualisation d'un trait sémantique.

Ce cadre théorique permet de disposer, au moins provisoirement, d'un format de description unifié : ainsi, une molécule sémique peut être homogène ou hétérogène, mono- ou polysémiotique (par exemple, un personnage de film est composé de traits visuels, moteurs et linguistiques). Nous ne postulons pas pour autant de langage conceptuel qui servirait de code commun ou d'interlangue aux diverses sémiotiques. Nous nous réservons simplement la possibilité de formuler dans une terminologie sémantique unique les résultats de parcours interprétatifs polysémiotiques, de la même façon par exemple que l'iconologie peut tenir compte du titre dans l'interprétation d'un tableau, sans prétendre pour autant que la peinture soit justiciable d'une analyse sémique de même type que les textes.

Entre l'hypothèse de parcours interprétatifs élémentaires, qui obéissent aux lois générales de la perception, et la reconnaissance des conditions herméneutiques de tout objet culturel, le chemin n'est peut-être pas si long, car en peinture comme en littérature on ne "voit" que ce que l'on s'attend à voir. Mais nous entrons là dans une autre étude.

## 2. Intersémiotique et praxéologie

Les différents systèmes de signes ne trouvent leur unité et leur mode d'interaction que dans des actions que l'on appelle des *pratiques sémiotiques* : un texte ou un film peuvent être considérés comme des exemples de telles pratiques. Corrélativement, on peut décrire une pratique sémiotique comme une coordination voire une optimisation des contraintes propres aux divers systèmes de signes en jeu, en fonction d'un objectif et d'une situation. Plutôt que la multimodalité, qui témoigne de l'interaction entre plusieurs canaux sensoriels, mais ne définit pas une interaction entre systèmes de signes (par exemple, la lecture à haute voix traite le même texte visuellement et auditivement), l'intersémiotique est un problème fondateur pour les sciences de la culture : à l'exception des algèbres qui – par définition – ne relèvent que d'un seul système de signes et dont l'interprétation peut être différée le temps du calcul, toutes les performances sémiotiques et les objets culturels qui en résultent procèdent de la mise en interaction réglée de plusieurs systèmes de signes. Ce n'est que dans l'action créatrice et interprétative que les divers systèmes sémiotiques trouvent leurs accords ou discords : par exemple, le chant conjoint les paroles et la musique, qui

relèvent de deux sémiotiques différentes, et les musiciens ont su déployer la complexité de leurs rapports.

### *a) Les degrés d'interactivité*

Dans les applications actuelles, le domaine le plus en vue reste celui de l'interactivité. On peut distinguer trois degrés de l'interactivité, motrice, transactionnelle et narrative, spécifiés ainsi :

- (i) Au degré le plus élémentaire de la description de l'action, celui du mouvement, il faut souligner l'importance du retour d'effort. Dans la mesure précisément où le couplage avec les objets de notre environnement est assuré par des adaptations motrices, le retour d'effort objective les performances sémiotiques : par exemple, celui qui pilote un avion virtuel dont les commandent réagissent peut se croire réellement en vol, ou du moins se "prendre au jeu", car l'effet de réel des images est presque irrésistiblement confirmé par l'effet immédiat des commandes et leur résistance variable aux mouvements. Le rôle mimétique du retour d'effort est considérable, en raison de l'incidence des facteurs moteurs dans la perception elle-même. Cependant, à l'activité des boucles sensori-motrices correspondent des variations d'importance et de relief des différents systèmes de signes dans la même performance interactive ; corrélativement, les analyses de simulation soulignent qu'il peut être utile de dégrader certaines modalités pour en promouvoir d'autres, selon les phases du cours d'action. Cette forme d'interactivité suppose des mouvements complexes, et requiert des objets pourvus de parties préhensibles et mobiles, notamment dans les jeux où l'on doit tester si des objets sont "réactifs", et peuvent être amenés à subir des transformations physiques (déplacement, ouverture...), par une transposition sémiotique implicite de la physique naïve. Cette forme d'interactivité motrice est largement exploitée par les systèmes d'apprentissage par simulation et par les jeux d'arcade.
- (ii) À un degré supérieur, le sujet assume les diverses fonctions d'un même acteur : par exemple dans une opération de téléachat, il assume successivement diverses fonctions d'un client (s'informer, commander, voire enchérir, etc.). Cette forme d'activité transactionnelle est évidemment privilégiée par tous les sites commerciaux, qui entendent bien transformer les visiteurs en acheteurs.
- (iii) Au dernier degré enfin, l'interactivité peut être définie en fonction des rôles assumés à l'intérieur du cours d'action sémiotique, car dans un cours d'action, les participants assument des rôles socialisés qui permettent la communication : le maître et l'élève en didactique, l'avocat et le procureur en justice, le prêtre et le fidèle, etc. Le participant peut choisir entre plusieurs rôles narratifs : dans certains jeux ou récits, le spectateur peut devenir un participant et un acteur du récit, dont les interventions modifient le cours

d'action représenté. Par exemple, il peut prendre la place d'Hamlet, de Yorick ou de Billy the Kid, voire faire intervenir divers avatars de sa conception dans les intrigues qui se déroulent devant lui. Quand elle transforme les spectateurs en acteurs, et peut-être bientôt les lecteurs en auteurs, l'interactivité met fin à la séparation entre récit et narration, qui nous a éloignés du romanesque et du dramatique. Cette forme d'interactivité culmine sur la possibilité de "refaire le monde" comme protagoniste, voire comme démiurge. La structure du récit détermine le degré d'interaction possible : au degré le plus bas, des intrigues comme celles des films *Sliding Doors* ou *Smoking / No Smoking* ménagent au spectateur des choix inter-prétatifs décisifs en lui proposant plusieurs versions du récit. Au degré extrême de cette forme d'interactivité, on en arrive à une reconstruction totale et en temps réel des conséquences narratives des actions.

### b) *L'interactivité narrative*

L'étude de l'interactivité narrative représente un des enjeux les plus importants pour l'analyse des nouveaux médias et la conception d'œuvres interactives. Plusieurs directions d'étude s'ouvrent devant nous.

En premier lieu, il convient de réexaminer le rôle du spectateur-interacteur. Alors que l'on est spontanément porté à considérer que l'interactivité confère au spectateur une partie du rôle des acteurs (au sens traditionnel du terme, celui de personnage), il semble au contraire [Bolter & Grusin, 1999] que l'utilisateur d'un média interactif tend à cumuler le rôle de spectateur avec celui de metteur en scène. Cela engage une réflexion sur le niveau auquel l'interaction narrative doit prendre place ; en effet, le metteur en scène, plus que l'acteur, situe son travail au niveau de l'intrigue et dans une échelle de temps qui permet un travail réflexif sur l'action représentée. Il en résulte un premier paradoxe des médias interactifs : les paradigmes d'interaction actuels, qui sont en majorité "physiques" et "en temps réel" ne permettent pas d'opérationnaliser la régie narrative.

Il faut donc étudier comment l'utilisateur pourrait accéder à ce rôle de régie. C'est traditionnellement l'existence d'événements critiques dans le récit qui détermine, à l'intérieur d'un ensemble de choix possibles prédéfinis, le tour que prendra la suite du récit. Les premières tentatives de cinéma interactif offraient ainsi des déroulements et des fins différents selon que le spectateur choisissait, à un moment critique qui lui était signalé, de voir tel acteur effectuer ou non une action déterminée. Les moments critiques correspondent aux points de bifurcation narrative que Barthes décrivait sous le nom de *dispatchers* (en anglais dans le texte). Si l'on retient la notion de *dispatcher* pour concevoir et implémenter l'interactivité narrative, on doit interroger leur caractère manifeste ou non. Hors les cas où ils seraient explicitement signalés au

spectateur, ce qui rendrait l'interactivité grossière et peu "naturelle", peut-être les normes de genre intégrées à la culture suffissent-elles à discerner les situations critiques, et dans certains genres (policier, romanesque, épique), en fonction du déroulement temporel du récit, certaines actions prennent un relief particulier en fonction des normes du genre elles-mêmes. Si tel est bien le cas, on peut concilier le rôle de metteur en scène attribué au spectateur avec la nécessité où il se trouve de faire des choix au cours du récit lui-même tout en assistant aux conséquences de ces décisions.

Il reste cependant à relier les *dispatchers* à la structure du récit elle-même et aux modalités pratiques à travers lesquelles le spectateur peut influencer sur le cours de ce récit. La sémiotisation de cette capacité d'intervention est un des enjeux majeurs de développement d'une véritable interactivité narrative.

On peut en somme distinguer quatre degrés d'insertion dans le récit : (i) la modification de paramètres du décor ; (ii) l'action sur des objets fétiches (portefeuille, clé, revolver...), essentiels au déroulement de l'intrigue ; (iii) le contrôle d'un acteur ; (iv) la régie générale, sur le mode d'un metteur en scène qui pourrait modifier la pièce au cours même de la représentation.

Le contrôle de l'acteur, qui le transforme en avatar réaliste ou non, est abondamment utilisé dans les jeux vidéo. Il demande cependant un investissement considérable de la part de l'utilisateur et lui enlève une part de la vision globale qui est nécessaire à la maîtrise véritable des *dispatchers*.

La régie met l'utilisateur en relation avec l'ensemble de la scène qu'il observe, voire avec des éléments distaux qui dépassent "l'observable". Ses décisions accomplissent des fonctions narratives (l'annonce, la mise en garde, la désinformation, l'injonction...) dont l'effet sur les différents acteurs peuvent concilier la transparence de l'interaction avec une capacité d'innovation minimale, sans laquelle il n'est pas de véritable interaction. L'interactivité elle-même ressortirait ainsi d'une certaine textualité dialogique édifée en premier lieu sur la communication du spectateur-régisseur avec les personnages qu'il souhaite influencer.

L'interactivité ludique, telle qu'elle est implémentée dans certains jeux en vogue, encourage une tentation démiurgique et ne va sans doute pas sans narcissisme, irresponsabilité, refus de tout principe de réalité – et même des règles du jeu. Elle tend à faire du spectateur le génie créateur et tout-puissant qu'appelait de ses vœux le romantisme tardif.

Cependant, on pourrait peut-être décrire en modulant les mêmes principes sémiotiques d'autres modes de l'interactivité, non ludiques, comme les simulations professionnelles, de la conduite d'engins aux activités collectives qui mettent en jeu des avatars.

### c) Pour une praxéologie

Les trois degrés de l'interactivité que nous avons distingués peuvent être rapportées à l'anthropologie sémiotique. Pour aller plus loin, il nous faut préciser brièvement la théorie de l'action sur laquelle nous nous appuyons (cf. Rastier, 1999), en commençant par définir les ruptures et les zones anthropiques.

Le niveau sémiotique de l'entour humain se caractérise par quatre ruptures d'une grande généralité, et qui semblent diversement attestées dans toutes les langues décrites, si bien que l'on peut leur conférer par hypothèse une portée anthropologique.

- (i) La rupture *personnelle* oppose à la paire interlocutive JE-TU – nous employons des capitales pour résumer les diverses manières de désigner les protagonistes de l'interlocution représentée – une troisième personne, qui se définit par son absence de l'interlocution (fût-elle présente physiquement) : IL, ON.
- (ii) La rupture *locale* oppose la paire ICI-LÀ à un troisième terme, LÀ-BAS, ou AILLEURS qui a également la propriété définitoire d'être absent du *hic et nunc*.
- (iii) À propos de *nunc*, la rupture *temporelle* oppose le MAINTENANT, le NAGUÈRE, et le FUTUR PROCHE au PASSÉ et au FUTUR. Il convient sans doute de distinguer la zone circonstanciée du présent de l'énonciation représentée, marquée par des futurs et passés proches, du passé éloigné, connu indirectement et souvent légendaire, et du futur éloigné de toute façon conjectural.
- (iv) Enfin, la rupture *modale* oppose le CERTAIN et le PROBABLE au POSSIBLE et à l'IRRÉEL. On pourra opposer bien entendu à l'intérieur de ces catégories le conditionnel à l'irréel, etc. ; mais seul nous importe ici le point que les langues articulent ces catégories.

Ces ruptures sont généralement grammaticalisées, et font donc l'objet de choix incessants et obligatoires des locuteurs, tout énoncé devant être situé dans au moins une des zones que les ruptures délimitent.

### Les trois zones anthropiques

Dans les langues, on peut noter que les positions homologues sur les axes de la personne, du temps, du lieu et du mode sont fréquemment combinées ou confondues : en français, par exemple, les emplois modaux du futur et de l'imparfait sont légion, le futur antérieur a également une valeur modale, etc.

Les homologies entre ces ruptures permettent de distinguer trois zones : une de coïncidence, la zone *identitaire* ; une d'adjacence, la zone *proximale* ; une d'étrangeté, la zone *distale*. La principale rupture sépare les deux premières zones de la troisième.

	Zone identitaire	Zone proximale	Zone distale
Personne	JE, NOUS	TU, VOUS	IL, ON
Temps	MAINTENANT	NAGUÈRE BIENTOT	PASSÉ FUTUR
Espace	ICI	LÀ	LÀ-BAS AILLEURS
Mode	CERTAIN	PROBABLE	POSSIBLE IRRÉEL

La particularité des langues réside sans doute dans la possibilité de parler de ce qui n'est pas là : la zone distale. Sur l'axe de la personne, cela permet de parler des absents. L'homologation des ruptures les situe de préférence dans un autre temps (ancêtres, postérité, envoyés à venir), d'autres lieux et d'autres mondes (héros, dieux, esprits). Sur l'axe du temps, cela ouvre les aires de la tradition et de l'avenir. Sur ceux de l'espace et du mode, celle de l'utopie.

La zone proximale, où par exemple les congénères sont reconnus pour tels, appartient vraisemblablement aussi à l'entour des autres mammifères. En revanche, la zone distale est spécifique de l'entour humain, sans doute parce qu'elle est établie par les langues. Évidemment, le contenu des zones varie avec les cultures, et *a fortiori* les pratiques sociales. La zone identitaire n'est pas nécessairement celle d'un individu, et peut être instanciée par un groupe, un ancêtre totémique, une nation, etc.

Après avoir jusqu'à présent utilisé par commodité la catégorie générale d'action, définissons les types d'action en fonction des zones anthropiques qu'elles mettent en jeu. On peut alors distinguer trois sortes d'action, la première intrazone, les deux autres interzones :

- (i) Nous nommerons *activité* l'action qui se déploie dans la zone identitaire, en entendant par *activité* non pas les comportements complexes au sens de Vigotsky ou de Leontiev, mais au contraire les comportements spontanés qui n'entrent pas dans la catégorie du faire. L'activité se déroule dans un temps imperfectif, non borné. L'exemple de l'activité ludique de l'enfant, flottante, répétitive ; mais l'adulte connaît aussi ce mode de comportement non finalisé ou peu finalisé que Peirce nommait *musement*.
- (ii) Nous réserverons désormais le nom d'*action* à la mise en relation entre la zone identitaire et la zone proximale. L'action technique en est un exemple. Elle entre dans des rapports sociaux explicites, elle est gouvernée par des normes et fait l'objet d'apprentissage et de transmission. Elle se déroule dans une temporalité faite d'intervalles successifs et contigus, et elle connaît une actualité

perfective. Ayant une fin, elle est susceptible de reconstruction téléologique.

- (iii) Nous emploierons le terme d'*acte* pour désigner la mise en relation des zones identitaire et proximale avec la zone distale. L'acte est nomologique, au sens où il est réglé par une loi religieuse, artistique, juridique ou scientifique. En conséquence, il engage la responsabilité et appelle une sanction positive ou négative. L'acte rituel en est un bon exemple. Il est situé dans un intervalle temporel déterminé, généralement ponctuel, qui peut être isolé et non connexe à d'autres intervalles.

En somme, l'activité est susceptible de se transformer en action dans une pratique sociale, et en actes (qui supposent assumption et responsabilité éthique) par la sanction de cette pratique. En d'autres termes, nos activités deviennent des actions dès lors que nous leur trouvons un but, et des actes dès lors que ce but est socialement sanctionné. Quand nous nions leur but – le dicton « *il n'y a que l'intention qui compte* » est en fait un principe de droit canon –, nous estimons échapper à la sanction. Cependant tout acte demeure sous les régulations conjointes de la norme proximale et de la loi distale : il est socialisé et légalisé. Si l'activité, sans être inconsciente, ne met pas en jeu de processus attentionnels particuliers, l'action a toujours une dimension consciente ; enfin, l'acte est réflexif, ce pourquoi il est visé par une conscience morale.

Nous sommes en mesure à présent de reconsidérer sous un jour nouveau l'interactivité : (i) Au premier degré, celui du couplage physique avec un environnement virtuel, elle se situe à la frontière entre zone proximale et zone distale. Elle est constituée d'actions. (ii) Au degré supérieur, celui de l'interaction sociale, elle met en jeu l'interaction de ces deux zones. Elle comprend des actions et des actes, qui lui donnent une finalité et une sanction sociale. (iii) Au degré ultime, celui de l'interaction narrative, elle se situe à la frontière entre les zones identitaire-proximale et la zone distale. Elle est constituée d'actes (en général sur un mode ludique, comme souvent dans les mythes).

Alors que les théories sémiotiques traditionnelles sont pour l'essentiel des théories de la représentation et supposent une ontologie qui assure la catégorisation et la discrétisation des objets représentés, la sémiotique interprétative se fonde sur une théorie de l'action ou praxéologie. Par là elle suppose une déontologie, et s'ouvre vers l'ensemble des disciplines de l'action, des plus appliquées, comme l'ergonomie, aux plus réflexives, comme l'éthique.

## *Bibliographie*

- Andler, D. *et al.* (1992). *Philosophie et cognition. Colloque de Cerisy*. Bruxelles : Mardaga.
- Bolter, J. D. & Grusin, R., 1999. *Remediation : Understanding New Medias*. Cambridge : MIT Press.

- Bruner, J., 1991. « The Narrative Construction of Reality ». *Critical Inquiry*. Vol. 18, n° 1, pp. 1-21.
- Cavazza, M., 2000. « VIP : A Conversational Character for Interactive Television ». *Third Workshop on Human-Computer Conversation*. Bellagio, Italy, à paraître.
- Dennett, D. C., 1989. « The Origin of Selves ». *Cogito*. N° 3, pp. 163-173.
- Nelson, K., 1993. « The psychological and social origins of autobiographical memory ». *Psychological Science*. Vol. 4, n° 1, pp. 7-14.
- Rastier, F., 1996. « Représentation ou interprétation ? Une perspective herméneutique sur la médiation sémiotique ». In V. Rialle et D. Fisette (dir.), *Penser l'esprit : des sciences de la cognition à une philosophie de l'esprit*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, pp. 219-239.
- Rastier, F., 1999. « Action et récit ». *Raisons pratiques*. 10, pp. 173-198.
- Rastier, F. 2001. *Arts et sciences du texte*. Paris : PUF.
- Rastier, F., Cavazza, M., Abeillé, A. 1994. *Sémantique pour l'analyse*. Paris : Masson.
- Umaschi Bers, M., J. Cassell, 2000. « Children as Designers Interactive Storytellers "Let me tell you a story about myself" ... ». In K. Dautenhahn (sous dir.). *Human Cognition and Social Agent Technology*. John Benjamins Publishing Company, pp. 61-83.
- Webber, B., Badler, N., Di Eugenio, B., Geib, C., Levison, L., and Moore, M., 1994. *Instructions, Intentions and Expectations*. Technical Report, IRCS-94-01, Institute for Research in Cognitive Science, University of Pennsylvania.
- Wyer, R. S. (dir.), 1995. *Knowledge and Memory : the Real Story*. Hillsdale, New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates.