



IMPEC INTERACTIONS MULTIMODALES PAR ECRAN

Edition 2014
Du 2 au 4 juillet 2014

Université Lumière Lyon 2
16-18 quai Claude Bernard
69007 Lyon – France

Actes du colloque IMPEC 2014 Articles & résumés

Edités par Isabel Colón de Carvajal & Magali Ollagnier-Beldame



Contact : impec2014@gmail.com
<http://impec.ens-lyon.fr/>



Application
Recherche
Communication
& Interactions

Sommaire

Liste des auteurs	1
Comité scientifique	2
L'agencement des valeurs dans l'environnement numérique : le cas de la chaîne « Doxa ».....	3
Inégalité et conflit dans les relations en ligne : le cas des forums d'adolescents.	18
Affordances et positionnements d'expertise culturelle dans un tandem par visioconférence	28
L'écran au pluriel : expériences de communication avec l'autre à travers les écrans	41
La multimodalité dans des courriels issus de différents champs professionnels.....	51
Mettre un tiers à l'écran en visioconférence au tribunal : implications séquentielles.....	60
Analyse syntaxique de la reformulation lors de la prise de notes collaborative dans un éditeur de texte partagé	82
Vers une typologie des pseudonymes sur Facebook.....	93
Les réseaux sociaux et les formes de médiation identitaire.....	104
Réflexions pour une élaboration d'une charte éthique des relations interdiscursives : le cas de la messagerie universitaire	123
Contact de langues, complétives et SMS en Guadeloupe.....	134
La néographie phonétisante dans les salons de clavardage en français et en tchèque	145
Les formes interrogatives totales à travers divers modes de discussion en ligne : quelle connotation de niveau de langue ?	152
Les (dé)constructions identitaires face aux caméras de vidéosurveillance... ..	161
À chaque interaction asynchrone, son outil pour communiquer au travers d'un écran	173
Les traces culturelles dans l'identité numérique.....	187
Les notifications dans le quotidien des 18-25 ans : comment manifester son attention à autrui dans le régime de la dispersion ?	197

Étude du développement de pratiques socio-relationnelles et de normes communicationnelles dans le cadre de la pratique du jeu vidéo en ligne <i>League of Legends</i>	207
#pdfdebate : une tentative de débat politique sur Twitter	221
<i>Chat</i> et messagerie instantanée en réunion par webconférence : pratiques multimodales.....	233
La régulation des interactions conflictuelles dans les jeux de combat en arène multi-joueurs en ligne (MOBA) : le cas de <i>League of Legends</i>	249
Vlogues sur YouTube : un nouveau genre d'interactions multimodales.....	265
L'établissement de la confiance dans les médias sionumériques	281
Une comparaison des interactions sociales prescrites sur les médias sociaux.....	293
« A qui tu parles ? » Un problème d'adressage entre multi-joueurs en immersion dans un jeu vidéo : aux frontières du monde réel et virtuel.....	308
Logiques et pratiques des identités numériques familiales.....	312
L'analyse des interactions multimodales par écran: questionnements méthodologiques	315
La communication visuelle chez les adolescents : devant et derrière l'écran	318
Visiocommunication et " apparitions " à l'écran.....	321
Poster sa photographie pour obtenir un avis sur son apparence physique : un rituel des forums de discussion d'adolescents	322
Discours d'information et opinion des utilisateurs : discussions numériques dans les journaux en ligne	325
Temporalité, séquentialité et « jouabilité » : quelques catégories pour analyser une session de jeu vidéo dans une perspective interactionnelle	327

Liste des auteurs

Articles de 24 communications individuelles

Adorno, Guilherme	3
Atifi, Hassan.....	18
Cappellini, Marco.....	28
Chabert, Ghislaine.....	41
Claudiel, Chantal.....	51
Dumoulin, Laurence ¹ ; Licoppe, Christian ² ; Verdier, Maud ³ ; Veyrier, Clair-Antoine ²	60
Dyke, Gregory ; Teston-Bonnard, Sandra ; Lund, Kristine	82
Emerit, Laetitia.....	93
Fewou Ngouloure, Jean Pierre	104
Fracchiolla, Béatrice ; Romain, Christina	123
Jeannot-Fourcaud, Béatrice ; Anciaux, Frédéric	134
Lazar, Jan	145
Lehti, Lotta ; Laippala, Veronika	152
Limare, Sophie	161
Micholet, Marie ; Duthoit, Eugénie	173
Nabti, Karima	187
Pierre, Julien.....	197
Rollandin, Marion	207
Schneebeli, Célia.....	221
Veyrier, Clair-Antoine	233
Vincent, Caroline	249
Combe Celik, Christelle	265
Coutant, Alexandre	281
Domengot, Jean-Claude	293

Résumés de 8 communications individuelles

Colón De Carvajal, Isabel	308
Denouël, Julie ¹ ; Foucault, Béatrice ² ; Le Huerou, Emmanuel ² ; Toutain, François ²	312
Ibnelkaid, Samira	315
Lachance, Jocelyn	318
Licoppe, Christian ¹ ; Morel, Julien ¹ ; Verdier, Maud ²	321
Marcoccia, Michel	322
Johansson, Marjut	325
Ursi, Biagio	327

Comité scientifique

ANGOURI Jo	University of Warwick, Centre for Applied Linguistics
ATIFI Hassan	Université de Troyes, Tech-CICO
BALDAUF Heike	Université Lyon II, ICAR
BONU Bruno	Université Montpellier III, PRAXILING
CHABERT Ghislaine	Université de Savoie, LLS
COLÓN DE CARVAJAL Isabel	ENS de Lyon, ICAR
COMBE-CELIK Christelle	Université de Franche-Comté, ELLIADD
COSNIER Jacques	Université Lyon II, ICAR
DE CHANAY Hugues	Université Lyon II, ICAR
DENOUEL Julie	Université Montpellier III, PRAXILING
DEVELOTTTE Christine	ENS de Lyon, ICAR
GEORGES Fanny	Université Paris III, MCPN/CIM
KERBRAT-ORECCHIONI Catherine	Université Lyon II, ICAR
KERN Richard	UC Berkeley, Language Center
LANCIEN Thierry	Université Bordeaux III, MICA
LE GUERN Odile	Université Lyon II, ICAR
LICOPPE Christian	Telecom ParisTech, ENST
LIDDICOAT Tony	University of South Australia
MARCOCCIA Michel	Université de Troyes, Tech-CICO
MONDADA Lorenza	Université de Bâle
OLLAGNIER-BELDAME Magali	CNRS, ICAR
PANCKHURST Rachel	Université Montpellier III, PRAXILING
PIEROZAK Isabelle	Université de Tours, SODILANG
PIERRE Julien	Université de Grenoble, GRESEC
RELIEU Marc	Telecom ParisTech, ENST
RINTEL Sean	University of Queensland
SAINT GEORGES Ingrid	Université de Luxembourg, ECCS
SUOMELA Eija	Université de Turku, Finlande
TRAVERSO Véronique	CNRS, ICAR
VELKOVSKA Julia	Orange Labs, SENSE, et EHESS
VINCENT Caroline	Réseau Canopé, et associée ICAR

L'agencement des valeurs dans l'environnement numérique : le cas de la chaîne « Doxa »

Adorno, Guilherme

Universidade Estadual de Campinas (Brésil) et Université Paris XIII (France)
guiadorno1@gmail.com

1 Introduction.....	4
<i>Capture d'écran n° 1 cf. https://www.youtube.com/watch?v=1ylPyfX3pD0.....</i>	<i>4</i>
2 (Ne pas) Parler de soi : la chaîne « Doxa ».....	5
<i>Capture d'écran n° 2</i>	<i>6</i>
<i>Capture d'écran n° 3</i>	<i>7</i>
<i>Captures d'écran n° 4 et 5.....</i>	<i>9</i>
<i>Captures d'écran n° 6 et 7.....</i>	<i>9</i>
<i>Captures d'écran n°8 et 9.....</i>	<i>9</i>
3 Sujet créateur : la technologie discursive et la consigne numérique	10
<i>Capture d'écran n° 10</i>	<i>11</i>
<i>Capture d'écran n° 11</i>	<i>11</i>
<i>Capture d'écran n° 12</i>	<i>12</i>
<i>Captures d'écran n° 13 et 14.....</i>	<i>13</i>
<i>Captures d'écran n°15 et 16.....</i>	<i>13</i>
<i>Capture d'écran n° 17</i>	<i>14</i>
<i>Capture d'écran n° 18</i>	<i>15</i>
<i>Capture d'écran n° 19</i>	<i>16</i>
4 Conclusion.....	16
Références bibliographiques	17

1 Introduction

Les différents médias s'articulent dans la relation entre l'instrumental et le technologique et circulent comme des *objets qui demandent une interprétation* (Pêcheux, 1992), c'est-à-dire se constituent comme un langage. Or, le langage est parfois un élément oublié par les chercheurs axés sur la technologie. J'essaie de montrer son importance en analysant des vlogs¹ – vidéos sur Internet, très semblables aux blogs en termes de thématiques et de contenus – au travers d'interrogations sur *la technologie discursive et l'environnement* (Paveau, 2006, 2013b, 2014).

Ce travail fait partie de ma recherche développée au Brésil, que je prolonge pendant ce présent séjour doctoral en France. Cette recherche délimite comme objet les discours sur le « moi » dans leur composition matérielle (Lagazzi, 2009) des vlogs. Dans cet article, je présente les contributions des Sciences du Langage pour la compréhension du fonctionnement numérique, visant trois objectifs : a) produire l'analyse d'un matériel de signifiants de natures différentes ; b) esquisser une manière de procéder théoriquement et méthodologiquement sur ce corpus complexe ; c) mener une réflexion qui interroge les conditions de possibilité d'une analyse des discours numériques. Des objectifs qui prennent matériellement corps avec la circulation d'une vidéo spécifique sur Internet.

Je montre ici comment le développement récent de l'Analyse du discours au Brésil et en France – sans effacer ma filiation aux fondements théoriques classiques de Michel Pêcheux – permet de présenter certains processus analytiques des discours « multimodaux », étant donné que mon corpus se compose de différentes matérialités signifiantes, comme la langue, l'image, la sonorité et le corps.



Capture d'écran n° 1

cf. <https://www.youtube.com/watch?v=IyLPyX3pD0>

Le 10 décembre 2013, le vlogueur Dany Caligula a publié sur sa chaîne « Doxa »² l'audiovisuel « Pourquoi YouTube bloque nos vidéos ? Quelles questions cela soulève[-t-il] ? », dans lequel il raconte les problèmes de « droits d'auteur » en raison de certaines vidéos bloquées. L'épisode en question avait eu, au 27 mars 2014, près de 400 000 visualisations, nombre le plus conséquent de ses 15 productions mises en ligne. Caligula y explique le processus de production, d'où la présence d'images de films. Ce montage est scanné par un robot et est bloqué

1 Des vlogs connus en France: Cyprien (https://www.youtube.com/channel/UCyWqModMQIbIo8274Wh_ZsQ) et Norman (<https://www.youtube.com/user/NormanFaitDesVideos>).

2 <https://www.youtube.com/user/DanyCaligula/videos>

en cas d'infraction sur les images protégées par les droits d'auteur. Pendant la description du problème, le vlogueur se défend des éventuelles accusations en argumentant que les restrictions ne permettent pas les petites productions audiovisuelles et la participation effective des nouveaux YouTubeurs.

Le cas est significatif pour la compréhension du numérique, puisqu'il met en scène les litiges entre la production, la constitution et la circulation, trois instances du discours selon E.P. Orlandi (2009). Ces litiges sous forme de négociation me semblent être une façon productive de travailler ce que M-A. Paveau (2013 : 162) appelle la vertu discursive : « une disposition de l'agent-locuteur à produire des énoncés ajustés aux valeurs qui sous-tendent les relations entre les agents, la manière de dire l'état du monde et la façon de s'intégrer dans la mémoire discursive dans laquelle se tissent les discours d'une société, dans un état donné de son histoire ». Le vlogueur, au moment de son énonciation, négocie une manière de se montrer en règle envers YouTube pour s'inscrire dans la mémoire légitime propre à cet environnement. Ainsi, la question qui guide l'analyse est : comment le vlogueur agence-t-il les valeurs³ qui sont produites dans les rapports discursifs propres à l'environnement du vlog ?

Dans cette tentative de détecter « les moments d'interprétation en tant qu'actes qui surgissent comme des prises de position, reconnues comme telles, c'est-à-dire comme des effets d'identification assumés et non pas déniés » des agencements discursifs, proposition classique de l'Analyse du discours de Pêcheux (1992 : 323), le procédé analytique est fondé sur le recouplement de séquences discursives de matérialités qui composent les vlogs, en concomitance avec l'analyse des traits socio-historiques décanés dans le langagier. Ces traits sont des effets interdiscursifs extérieurs et antérieurs à la séquence (Pêcheux, 2011), soit la manière dont la mémoire discursive acquiert une formulation. J'ajouterai à la proposition classique les travaux récents de Paveau (2006, 2013) pour penser le continuum entre le langagier et les autres éléments qui participent à la production cognitivo-discursive des valeurs dans un environnement.

À partir de cette perspective-là, mon analyse délimite deux recouplements guidés par la question soulevée ci-avant : 1) la négociation entre les agents vlogueur et internautes centrée dans la composition imagétique des objets cognitivo-discursifs et 2) le litige sur les valeurs de légitimité des usages ou transgressions des droits d'auteur entre le vlogueur et YouTube. Les recouplements n'essayent pas de capturer la totalité de l'archive, sinon de dessiner le cadre d'un moment historico-discursif, très proche des procédures de Ginzburg (1989 : 149) : « un propos d'une méthode interprétative centrée sur les déchets, sur les données marginales, considérés révélateurs ».

2 (Ne pas) Parler de soi : la chaîne « Doxa »

Généralement, la vue d'une page de vidéo isolée se présente comme ci-dessous.

³ Les valeurs « sont les manières d'être ou de se conduire qui sont évaluées positivement par les agents en contexte, et qui, de ce fait, constituent des modèles d'être ou d'agir fondant une morale apte à orienter les conduites des individus dans une société » (Paveau, 2013, p. 149).



Capture d'écran n° 2

À l'extrémité supérieure gauche se trouve le logo de YouTube et à sa droite se situe la boîte de recherche sur ce portail. L'espace réservé à la vidéo même occupe la majeure partie de l'écran, en position centrale. Le titre de la vidéo choisi par le vlogueur est immédiatement en dessous, en gras. Juste au-dessous de celui-ci, nous voyons le logo du vlog de la chaîne, le bouton "S'abonner", le nombre de membres sur la chaîne et, dans le coin droit, le nombre de vues vidéo, clics positifs et clics négatifs. À l'extrémité inférieure de la capture d'écran, nous distinguons les espaces de l'utilisateur : cliquez sur "j'aime" ou pas (signalé uniquement par l'image sans écriture), "À propos de", "Partager", "Ajouter à" et d'autres images, qui, si vous cliquez dessus, vous fourniront de plus amples informations sur la vidéo. Le sommet de la colonne à droite de la vidéo est destinée à des publicités (généralement visibles lorsque le vlogueur le permet). En dessous, nous trouvons une liste d'images et de titres d'autres vidéos fournies par YouTube à partir d'une base de données de navigation de l'utilisateur accédant à la vidéo à ce moment-là.

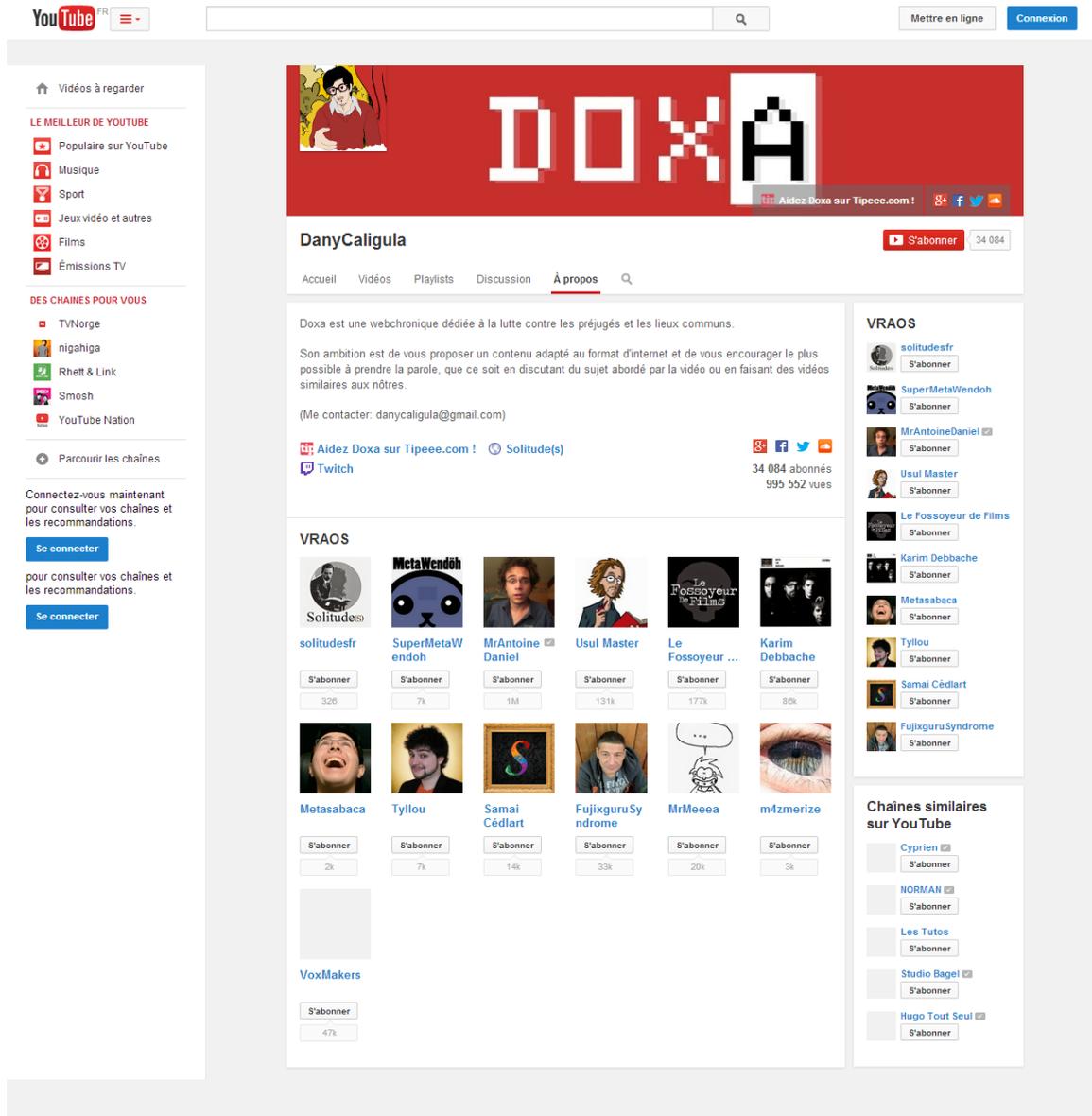
Les vlogs mettent en circulation, dans l'espace numérique, les propos de personnes qui ne sont pas toujours connues des internautes. Il s'agit donc de rendre publiques des formulations qui, avant l'envoi de la vidéo à la plateforme, étaient seulement connues dans l'espace/temps de leur première énonciation. Plus qu'une forme linguistique, le vlog énonce les images d'un corps et d'objets, la voix et la musicalité.

Telle est la définition de « blog vidéo » présentée dans le glossaire en français de YouTube :

Blog vidéo : format ou type de vidéos informelles semblables à une conversation, présentant une personne qui s'adresse directement à la caméra.

Même si la lexicalisation du glossaire français indique « Blog vidéo », la dénomination trouvée entre utilisateurs de YouTube, depuis le début de cette recherche, est « vlog ». Les vlogs que j'analyse sont tous publiés sur une chaîne de YouTube.

Chaîne ou page de chaîne : YouTube.com/NOMDELACHAÎNE. Page publique d'un compte utilisateur sur YouTube. Elle contient des vidéos mises en ligne, des playlists, des vidéos ayant reçu des "J'aime", des vidéos ajoutées aux favoris, des commentaires sur la chaîne, ainsi que son activité générale. Certains créateurs gèrent ou créent des contenus sur plusieurs chaînes.



Capture d'écran n° 3

Quand je clique sur le bouton « À propos » de la chaîne, la description formulée par Dany Caligula s'affiche.

Doxa est une webchronique dédiée à la lutte contre les préjugés et les lieux communs.

Son ambition est de vous proposer un contenu adapté au format d'internet et de vous encourager le plus possible à prendre la parole, que ce soit en discutant du sujet abordé par la vidéo ou en faisant des vidéos similaires aux nôtres.

(Me contacter : danycaligula@gmail.com)

Cette formulation est paraphrasée sur les autres réseaux sociaux de Dany Caligula, Facebook et Twitter, où certains espaces servent à la diffusion de sa chaîne. Une régularité est la définition

de « Doxa » : la webchronique dédiée à la lutte contre les préjugés et les lieux communs. La première production audiovisuelle du vlogueur en question reprend ce noyau dur :

« Bonjour et bienvenue dans Doxa, une nouvelle webchronique qui abordera divers sujets de réflexion à la lumière de la science et de la culture. Idéalement son ambition est de vous proposer un contenu enrichissant et divertissant qui essaiera de vous allumer le plus possible contre ce que les philosophes ont appelé la « doxa », c'est-à-dire, les opinions douteuses, les préjugés et les lieux communs de notre société. Avant de nuancer sur des sujets brûlants, des grandes questions existentielles, laissez-moi vous proposer de commencer par la base de la base de ce qui fait nos opinions. A savoir, la pensée personnelle. En effet, une doxa courante consiste à croire que nous pensons tous par nous-mêmes, que nous avons chacun nos opinions personnelles sur chaque sujet et que notre vie se fait seule image de notre volonté. »

En guise d'introduction à mon travail, j'ai avancé que le sujet de ma thèse traite des discours sur le « moi » dans la composition matérielle des vlogs. Dany Caligula n'a comme but ni de parler de lui ni de classer sa chaîne comme un vlog (sinon une webchronique). Pourquoi est-il donc intéressant ? Parce qu'il constitue la séquence d'une série d'un corpus plus ample. Si ces éléments – le moi et le vlog – ne sont pas ici explicités, le processus discursif montre le contraire.

Comme l'explique Paveau (2012), les objets naturels et artificiels contribuent à la production des discours. Le linguistiquement explicite n'est pas toujours l'objet privilégié du discours. Chaque matériel, chaque corpus parle d'une manière spécifique. Je réitère la notion de composition matérielle de Lagazzi (2009), en raison de son importance pour la compréhension des matérialités complexes, multimodales.

En Analyse du discours, théorie et méthode ne se séparent pas. De l'objet théorique naît le dédoublement matériel, imposant des défis pour l'analyse. À partir du battement, alternance entre description et interprétation, le dispositif analytique « consiste à donner le primat aux gestes de description des matérialités discursives » pour aborder le propre de la langue et du langage, l'ordre du symbolique dans sa structuration par l'équivoque, selon Pêcheux (1992 : 318). C'est l'équivoque propre à tout discours qui nous permet de confronter la langue aux autres matérialités.

« Je relève le terme composition pour le distinguer de complémentarité. Nous n'avons pas de matérialités qui se complètent, mais qui se rapportent par la contradiction, en travaillant chacune l'incomplétude dans l'autre. C'est-à-dire, l'imbrication matérielle survient par l'incomplétude constitutive du langage dans ses formes matérielles. Dans la rémission d'une matérialité à l'autre la non-saturation, en fonctionnant dans l'interprétation, permet que de nouveaux sens soient disputés, dans un mouvement de constante demande » (Lagazzi, 2009 : 65).

Le discours sur le « moi » est nié par Dany Caligula, cependant les images – de son corps et de sa chambre par exemple – confrontent ce détachement apparent. En ce qui concerne l'image spécifique de la capture n° 2, nous voyons le vlogueur Dany Caligula au premier plan. Il porte un pull-over rouge sur une chemise blanche et des lunettes qui se démarquent sur son visage. Lors du montage de l'image, ont été ajoutées plusieurs petites phrases qui sont des coupures de commentaires de la vidéo précédente en référence à la coupe de cheveux du vlogueur. En fond, nous voyons ce qui semble être le mur blanc de sa chambre avec des affiches et des dessins accrochés. Il y a une bibliothèque à étagères sur l'une desquelles un livre épais indiquant "Platon" et un autre "Camus" sont mis en évidence. Ce qui semble être une armoire rouge occupe près de la moitié de l'arrière-plan.

Les petites phrases qui s'affichent dans la scène sont des commentaires sur les cheveux de Dany Caligula, faits par des utilisateurs qui ont déjà vu une ou plusieurs vidéos. Le vlogueur dit que c'est une question de peu d'importance au regard d'autres discussions. Pourtant, ce « peu

d'importance » est toutefois relevé et au fil du temps, la coiffure évolue. En témoignent ces deux images respectivement extraites de la première et de la dixième vidéos :



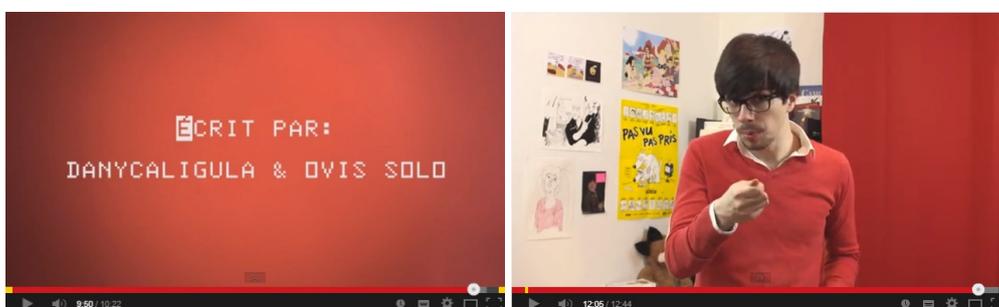
Captures d'écran n° 4 et 5

Peu importe qu'il s'agisse d'un objet de plaisanterie ou d'un sujet sérieux, ou encore que ce changement de coupe soit motivé par les commentaires ou non. Je m'intéresse à la négociation entre le vlogueur et sa communauté d'internautes sur une thématique qui n'était pas prévue. Les petites phrases ont été remarquées et les commentaires ont arrêté après ce relooking. Le cas est significatif en relation avec l'ensemble des vidéos.

Un autre élément marginal au linguistiquement explicite de cette webchronique « Doxa » est la prédominance de la couleur rouge : l'armoire, le pull-over, le logo et les cadres de présentation et de finalisation de chaque vidéo (Captures n° 6, 7 et 9). De plus, la posture et la voix sont professorales et pédantes⁴, le rituel gestuel de toutes les vidéos : poing fermé et assertif comme si ce vlogueur se trouvait dans une tribune politique (Capture n° 9) ont suscité plusieurs commentaires quant à la possible orientation communiste de Caligula (jamais avancée sur sa chaîne).



Captures d'écran n° 6 et 7



Captures d'écran n°8 et 9

4 Les adjectifs sont employés par Dany Caligula dans l'une de ses vidéos (<https://www.youtube.com/watch?v=M33VCR2fEEU>), quand il annonce le partenariat avec le site de financement participatif tipeee.com.

Le vlogueur a répondu sous la forme d'un commentaire.

Je ne sais ni pourquoi ma vidéo vient de se faire disliker en masse en l'espace de quelques minutes, ni pourquoi une majorité de commentaires négatifs m'insultent de communiste alors que je ne le suis pas. Le rouge est une couleur qui n'est pas forcément synonyme d'un attachement au communisme.

Cette négociation relative à la signification du terme « rouge », son rapport avec le communisme et la négativité qui y est associée placent la dispute des prédiscours et de ses valeurs dans une dimension éthique. Paveau (2013 : 41) explique que « la dimension éthique des productions discursives leur est donnée par la dimension éthique des prédiscours⁵ distribués dans les environnements cognitifs ». Les prédiscours, en tant qu'éléments déterminants des interprétations, fonctionnent comme des cadres qui parlent avant le moment discursif analysé et sont objets activant une éthique. La régularité de la couleur rouge associée à la posture assertive suscite un jugement et une classification « communiste » par les visiteurs de la chaîne « Doxa », parfois accompagnés, comme l'a signalé Caligula, de « commentaires négatifs » qui l'insultent. En revanche, le vlogueur se défend en disant que la couleur rouge « n'est pas forcément synonyme d'un attachement au communisme ». La réponse prend comme défense la polysémie de la couleur rouge et non l'association du communisme à quelque négativité.

Selon Paveau (2013 : 168), « les locuteurs intègrent des normes éthiques, présentes dans leurs prédiscours et dans leur compétence discursive, les normes et les valeurs étant typiquement des objets de mémorisation et d'inscription dans les cadres préalables ». Le fait que le discours soit distribué-partagé permet une collectivité⁶, mais c'est la condition d'être situé-divisé, c'est-à-dire une distribution-partage qui n'est pas universelle, n'est pas assumée de la même manière (Paveau, 2006) qui fonde le litige constitutif de tout discours par rapport à son développement historique⁷. Les « cadres préalables » sur le « rouge » sont distincts et indiquent la dispute de leurs valeurs. D'un côté, il y a une lexicalisation de la couleur rouge : communisme. D'autre, cette lexicalisation est questionnée par Caligula.

Ce que je trouve intéressant dans les deux cas, la coupe de cheveux et l'association rouge-communisme, est le déplacement du but linguistiquement explicite par le créateur de « Doxa ». En même temps, les remarques relatives aux éléments corps-imagétiques et ces éléments font référence à la personne de « Dany Caligula », et non aux sujets proposés pour discussion. Il ne s'agit pas d'un litige ignoré, mais négocié. La négociation révèle une possible tentative d'ajustement aux valeurs légitimes inscrites dans la mémoire de cet environnement numérique.

3 Sujet créateur : la technologie discursive et la consigne numérique

L'autre recoupement analytique se concentre directement sur le problème des droits d'auteur évoqués par la vidéo à l'origine de cet article. Même si c'est le 10 décembre 2013 qu'a été enregistré le commentaire de Dany Caligula sur YouTube visant à parler des droits d'auteur, celui-ci n'est pas l'unique. Le 28 mars 2014, a été publié le « Doxa #13 - La sexualité » et un encadré a été affiché comme le montre la capture n° 10. Avant sa publication sur YouTube, le problème de blocage a également été commenté sur les pages de Twitter et de Facebook (Captures n° 11 et 12).

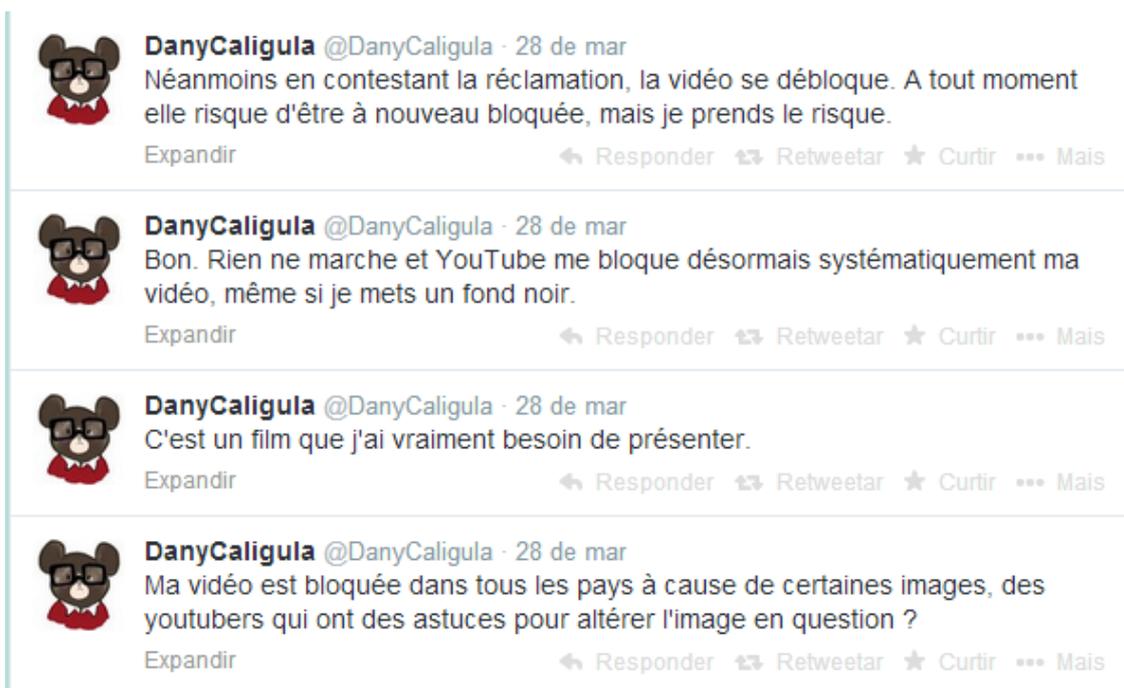
5 *Prédiscours* est un concept créé par Paveau et central à son travail. Il désigne « des opérateurs dans la négociation du partage, de la transmission et de la circulation du sens dans les groupes sociaux [...] un ensemble de cadres prédiscursifs collectifs qui ont un rôle instructionnel pour la production et l'interprétation du sens en discours » (Paveau, 2006, p. 14).

6 Selon Paveau (2006, p. 30), « une collectivité peut être vue comme un système social partiel, un ensemble organisé de rôles définis à l'intérieur de la société globale par l'adhésion de ses membres à un système de valeurs commun ».

7 Le travail pionnier de Paveau (2006) sur la cognition distribuée/partagée à partir d'une philosophie du discours a réussi à montrer l'aspect collectif des prédiscours. Bien qu'il soit un travail post-dualiste, je considère que la dimension du litige différence-contradiction est encore peu vue chez Paveau, et théoriquement et analytiquement productive.



Capture d'écran n° 10



Capture d'écran n° 11



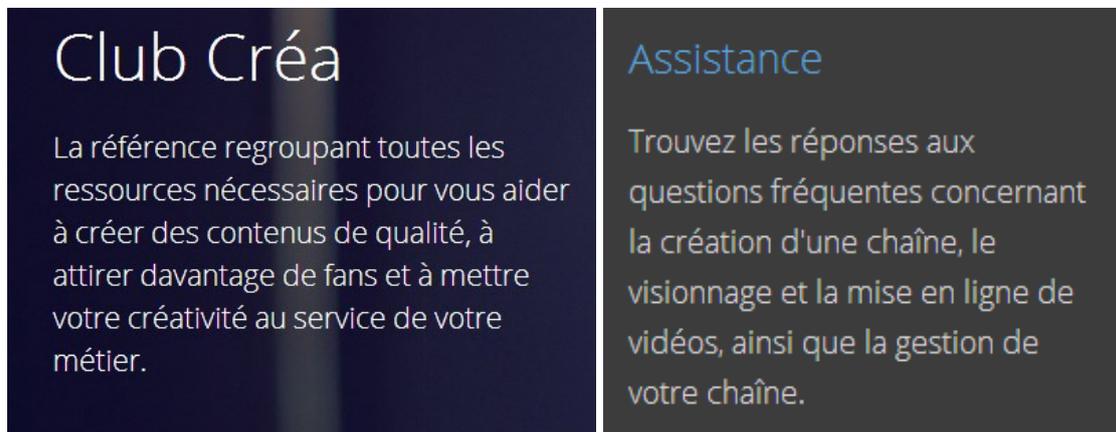
Capture d'écran n° 12

Les captures d'écran réalisées à partir de Twitter et de Facebook sont antérieures à l'affichage de l'encadré via lequel Dany Caligula rapporte les difficultés de mettre en ligne la vidéo en question, le blocage de celle-ci étant dû à l'utilisation d'images extraites d'un film et protégées par les droits d'auteur. À ce sujet, un internaute a déclaré que « cela pénalis[ait] les honnêtes youtubeurs et les plus petits aussi ». Par conséquent, le blocage remet en cause, d'une certaine manière, l'honnêteté du créateur de la vidéo. Ne pas respecter les droits d'auteur exclut le sujet de la loi, de la régularisation. Une conséquence citée dans l'encadré est que la vidéo cesse d'être « monétisée », c'est-à-dire d'être rentable.

La monétisation est un accord entre YouTube et les nominés « créateurs ». À partir d'un contrat en ligne, les créateurs autorisent YouTube à mettre des publicités sur la page d'une vidéo, (cf. ma description de la capture n° 2), voire un audiovisuel publicitaire avant la production du YouTubeur. La monétisation est variable selon le système de partenariat. Il faut sortir des vidéos pour comprendre ce processus.

Dans le mode opératoire par recouplement, il existe une « construction de corpus hétérogènes et stratifiés, en reconfiguration constante, coextensifs à leur lecture », selon les mots de Pêcheux (2011 : 146). Le parcours méthodologique recherche ainsi le processus déclencheur des formulations. Le corpus ne coïncide pas avec le matériel premier. Dans les renvois d'un texte à un autre, d'un discours à un autre, il est intéressant de le contrebalancer au moyen des propos de

YouTube sur les droits d'auteur, dans la mesure où les gestes de description exigent la compréhension du complexe des traits socio-historiques diffusés en d'autres textualités de l'espace numérique. La question analytique m'a conduit hors des vidéos et je suis arrivé aux énoncés de la page officielle de YouTube, sur ce qu'ils appellent les « créateurs ». Sur le portail, figurent de nombreuses pages périphériques expliquant les exigences pour devenir un « créateur » et soutenir ce statut.



Captures d'écran n° 13 et 14

Programmes et outils

Des événements organisés dans les YouTube Space aux rapports Google Analytics, les programmes et les outils vous aident à créer un contenu de qualité et à attirer davantage de fans.

Formation

Il s'agit d'un guide complet sur les bonnes pratiques et stratégies vous permettant d'améliorer votre chaîne et d'élargir davantage votre audience.

Captures d'écran n°15 et 16

Dans les images, se remarque une régularité du lexique et de ses dérivations : « pour vous aider à créer », « la création d'une chaîne », « les programmes et les outils vous aident à créer un contenu de qualité », « Comment créer une stratégie de production ? » Les propos de YouTube assument une naturalisation des lexiques « création » et « créateurs ». Soit comme un verbe, soit comme un nom, la répétition du lexique dans les images et sur les pages périphériques de YouTube est une marque d'évidence. Elle va de soi : elle est, puisque la création d'un sujet existe depuis toujours, tout simplement. Il y a aussi une relation d'implication : être un créateur du Youtube devient un être auteur avec droits et devoirs. YouTube répond aussi par un dispositif juridique afin de soutenir sa légitimité face à une société fondée sur la loi, spécifiquement celle des droits d'auteur.

D'après Paveau (2013 : 110), « le droit fait comme si l'objectivité était saisissable dans les normes et, pourtant, applicable à travers des sanctions ou des relaxes ». Être en dehors des valeurs de la loi signifie être en dehors des valeurs de la société. « L'éthique juridique juge par rapport à la vérité du réel, pris comme norme ultime de la conformité des discours à la loi » (Paveau, 2013 : 109). YouTube et les créateurs ont besoin de s'ajuster à cette discursivité. Les propos indiquent la manière dont les vlogueurs doivent conduire la production et la circulation du vlog. Le vlogueur est reconnu comme légitime parce qu'il est investi du sens de la création et

parce qu'il est soutenu par le mode juridique d'administration qui dote de sens le terme « auteur ».

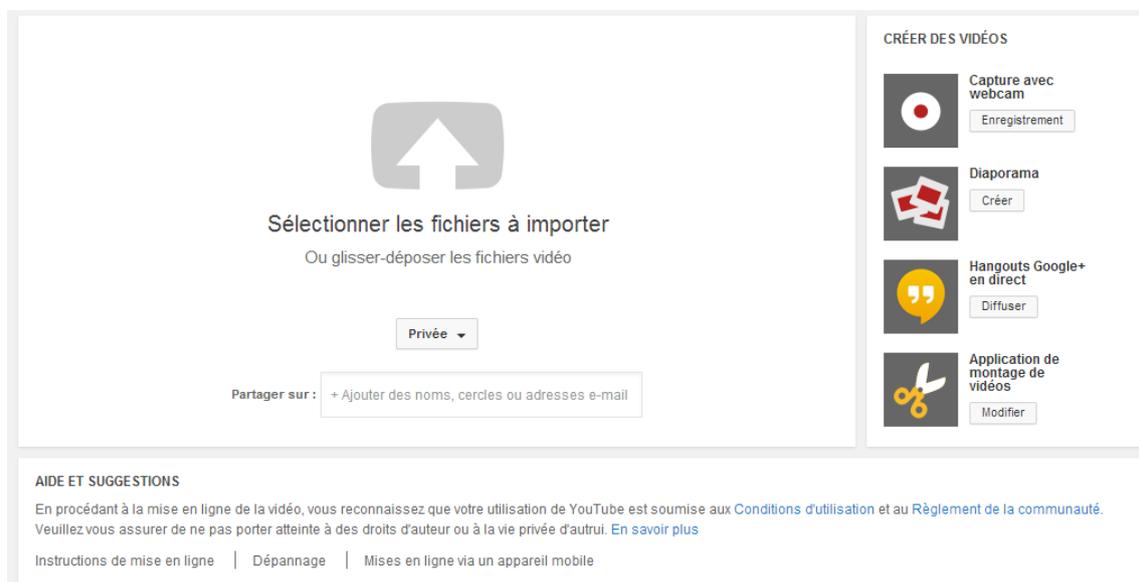
Edelman, avocat spécialisé sur la question des droits d'auteur (1977), a étudié comment l'appropriation de l'idée d'auteur est une invention juridique récente. Les nouvelles technologies de la fin du XIXe siècle, tel le cinéma et la photographie, ont produit un mouvement juridique afin de saisir, ou encadrer, les nouveaux sujets « créateurs » par le biais des normes. Selon Edelman (1977 : 185), « le sujet est envisagé, en tant que tel, comme objet de droits ; il apparaît, en même temps, comme sujet de lui-même, c'est-à-dire source originelle de droits, et objet de lui-même, c'est-à dire visée de lui-même comme droits ». Même si le numérique a un fonctionnement d'un autre ordre, la mémoire juridique de normalisation de la création continue à produire des effets.

Edelman (2008) explique que les technologies numériques continuent de mettre en mouvement la bataille entre les juristes, le marché, les investisseurs et les auteurs. Cependant, les catégories qui fondent le droit n'ont pas changé. Il s'agit continuellement de l'organisation d'une œuvre pour produire des effets créatifs.

« L'investissement du sujet par la technique supposait la montée en puissance de l'industrie, sa prise de pouvoir de toutes les représentations du réel : elle devait mobiliser tous les moyens de production pour sommer [imposer] la réalité de lui ressembler, de réaliser son essence. » (Edelman, 2007)

L'essence, la réalité, la propriété, le propre sujet et la création sont donc transformés en valeurs juridiques qui retombent sur le sujet, spécifiquement sur son corps.

« Mais le corps, aujourd'hui, a changé de nature : il est au citoyen ce que la signature est à l'artiste : la marque de sa créativité, il est le médiateur entre l'inorganique et l'organique : l'âme de la marchandise s'est incarnée dans le corps-citoyen – ce corps du nouvel homme des droits de l'homme. » (Edelman, 2011, p. 282)



Capture d'écran n° 17

Mise en ligne d'une vidéo : liste de contrôle

 Partager +1 Partager sur Google+ ◀ Précédent Suivant ▶

La stratégie de publication varie d'une chaîne à l'autre. La liste de contrôle ci-dessous est simple et pratique : elle répertorie les actions essentielles à effectuer une fois votre vidéo mise en ligne. La création d'une vidéo ne représente que la moitié du travail : l'optimisation et l'interaction avec la communauté YouTube après la mise en ligne de la vidéo sont tout aussi importantes.

[Télécharger la liste de contrôle](#)

Ajouter une vidéo

- Rédigez des métadonnées détaillées et complètes selon une mise en forme spécifique.
- Créez et mettez en ligne une miniature attrayante haute résolution.

Publication

- Annotez la vidéo avec des incitations à l'action, le bouton "S'abonner" et des liens vers des contenus similaires.
- Ajoutez la vidéo à une playlist.
- Envisagez de promouvoir la vidéo en utilisant la programmation InVideo.

Interaction et alimentation des blogs

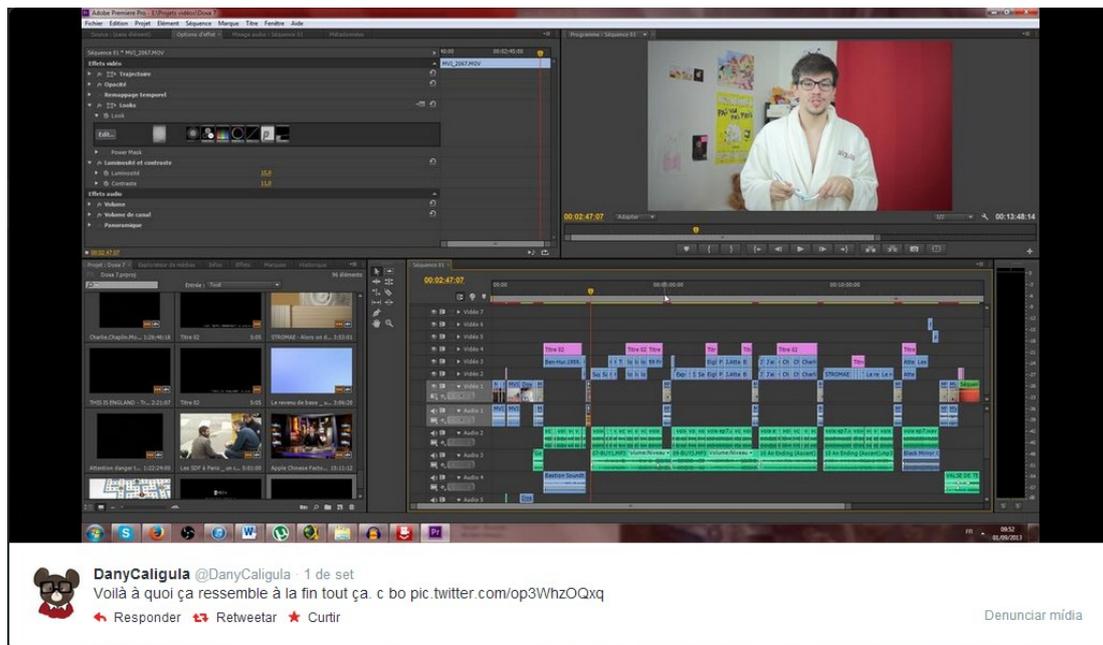
- Publiez des posts sur Google+.
- Alimentez les blogs, les sites et les communautés en ligne pertinentes.
- Interagissez avec l'audience dans la section "Commentaires" dans les premières heures qui suivent la publication.
- Aimez et ajoutez la vidéo aux favoris de votre chaîne après sa mise en ligne, par exemple 24 heures plus tard, afin qu'elle réapparaisse dans le flux de vos abonnés.

 Suivant : **Guides** Suivant ▶

Capture d'écran n° 18

Les captures d'écran n°17 et 18 sont référenciées afin de matérialiser la façon dont la technologie participe à la production discursive. Paveau (2006, p. 132) envisage les « outils de la technologie discursive (en abrégé : outils discursifs) pour désigner des instruments, matériels

ou non, qui permettent de ‘travailler’ et de ‘fabriquer’ les prédiscours en vue de l’élaboration des discours ». Être « créateur » est aussi un savoir-faire « création(s) » en passant par les outils de cet environnement. Les étapes pour mettre en ligne une vidéo sont régulées par les outils de publication (capture n° 17) et une consigne numérique (capture n° 18). Les outils et la consigne fournissent des instructions cognitivo-discursives sur la manière de créer une vidéo en adéquation avec les valeurs en circulation dans l’environnement numérique. Pour être un bon vlogueur, un vlogueur légitime, le créateur doit savoir comment *enregistrer, organiser, modifier, partager, promouvoir et interagir*.



Capture d'écran n° 19

La capture d'écran n°19 est une publication de Dany Caligula sur Twitter dans laquelle il interagit avec les internautes pour énoncer la proximité de la prochaine vidéo de « Doxa », en montrant le processus d'édition, c'est-à-dire sa création. Il remplit la consigne numérique : il enregistre, organise, modifie, partage, promeut et interagit.

4 Conclusion

Ce qui rend significative la relation de création établie avec le vlog est la forme juridique dont cette relation est revêtue, même si les droits d'auteur sont toujours en discussion avec l'avènement de l'Internet et de la circulation rapide des produits et contenus. La figure de l'auteur, du créateur est toujours assurée. C'est parce qu'il occupe une position en qualité d'auteur que le discours du sujet-vlogueur est légitimé. Pour accomplir le rituel dans un processus discursif soutenu par les technologies discursives spécifiques, le sujet se voit déterminé à occuper une position de légitimité lorsqu'il publicise ses propos via la circulation numérique, répétés par des organismes reconnus comme légitimes, tel que YouTube (et Google).

Selon ce mode, particulièrement à travers la relation aux droits d'auteur, on considère les vlogueurs comme des créateurs ou pas. Le vlog lorsqu'il se constitue dans une composition matérielle distincte devient visible par la publicisation d'un commentaire, mais il est également légitimé par l'appareil juridico-médiatique en tant que création. Depuis la mise en circulation et la maintenance du vlog, c'est-à-dire sa position réglementée, le vlogueur est « toujours-déjà »

créateur. Et, également parce qu'il accomplit lui-même le rituel de Youtube, rituel qui est matérialisé dans les énoncés de la page et aussi dans les outils qui constituent ce rituel.

Les deux recoupements, 1) la négociation entre les agents vlogueur et internautes centrée dans la composition imagétique des objets cognitivo-discursifs et 2) le litige sur les valeurs de légitimité des usages ou transgressions des droits d'auteur entre le vlogueur et YouTube, permettent de comprendre que les vlogueurs agencent les valeurs en circulation par différentes matérialités. Par rapport à la vertu discursive, Paveau (2013 : 163) argumente que « l'éthique n'est donc pas une affaire de pensée, ni même de discours, mais une question de savoir-faire ». Le cas de Dany Caligula est exemplaire pour saisir la discursivité afférant à ce vlog en tant qu'*agencement des valeurs, savoir-faire contemporain du numérique*. Un « moi » qui se manifeste sans le dire.

Références bibliographiques

- Edelman, Bernard (1977). "Esquisse d'une théorie du sujet : l'homme et son image". *Communications*, 26, 185-202.
- Edelman, Bernard (2007). *Quand les juristes inventent le réel*. Paris : Hermann.
- Edelman, Bernard (2008). *La propriété littéraire et artistique*. Paris : PUF.
- Edelman, Bernard (2011). Tous artistes en droit : une petite histoire de l'esthétique à l'ère des droits de l'homme. Paris : Hermann.
- Ginzburg, Carlos (1989). *Mitos, emblemas, mitos: morfologia e história*. São Paulo : Companhia das Letras.
- Lagazzi, Suzy (2009). "O recorte significativa da memória". In : Indursky, Freda; Ferreira, Maria Cristina Leandro; Mittmann, Solange (ed.). *O discurso na contemporaneidade: materialidades e fronteiras*. São Carlos : Claraluz.
- Orlandi, Eni Puccinelli (2009). *O que é lingüística*. São Paulo : Brasiliense.
- Paveau, Marie-Anne (2006). *Les prédiscours : sens, mémoire, cognition*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.
- Paveau, Marie-Anne (2013a). Langage et morale : une éthique des vertus discursives. Paris : Lambert-Lucas.
- Paveau, Marie-Anne (2013b). Technodiscursivités natives sur Twitter. Une écologie du discours numérique, *Epistémè* 9, p. 139-176.
- Paveau, Marie-Anne (2014). Dictionnaire d'analyse du discours numérique, *Technologies discursives* [carnet de recherche], <http://technodiscours.hypotheses.org/category/dictionnaire-dadn>
- Pêcheux, Michel (2011). "Língua e memória: projeto de pesquisa". In : Orlandi, Eni (Org.). *Análise de Discurso: Michel Pêcheux*. Campinas : Pontes, 141-150.
- Pêcheux, Michel (1992). L'inquiétude du discours: textes choisis et présentés par Denise Maldidier, Paris, Cendres.

Inégalité et conflit dans les relations en ligne : le cas des forums d'adolescents.

Atifi, Hassan

Tech-CICO / ICD, CNRS UMR 6281, Université de Technologie de Troyes
hassan.atifi@utt.fr

1 Introduction.....	19
2 Méthodologie et corpus.....	20
3 Résultats et analyses.....	21
3.1 Conflit et désaccord d'opinions	21
3.2 Conflit et distribution des places.....	21
3.2.1 S'imposer comme leader	21
3.2.2 Disqualifier autrui.....	22
3.3 Conflit et jugement sur la personnalité ou le physique d'autrui	23
3.3.1 Jugement sur la personnalité.....	23
3.3.2 Jugement sur le physique.....	23
4 Discussion et conclusion.....	24
4.1 Le rôle du médium.....	25
4.2 Le rôle de la classe d'âge	25
4.3 Le rôle de la situation de communication	25
Références bibliographiques	26

1 Introduction

Les adolescents font un usage massif d'internet qui fait partie intégrante de leur vie quotidienne et sociale. Selon l'INSEE¹, en 2012, 75 % des personnes résidant en France métropolitaine ont utilisé internet contre seulement 56 % en 2007. Même si internet se répand dans toutes les couches de la société et toutes les classes d'âge, les jeunes de 15 à 29 en restent les plus gros usagers. Une étude nationale commanditée par RSA auprès de l'institut IFOP², en février 2013, montre que 77% des jeunes français âgés de 11 à 17 ans se connectent chaque jour à internet, et 48% plusieurs fois par jour. 88,7% d'entre eux affirment qu'il leur serait difficile de se passer d'Internet au quotidien. Ainsi, selon une enquête du journal le Monde, **14% des collégiens se réveilleraient la nuit pour jouer sur Internet, 25% se connecteraient à des réseaux sociaux et 32% enverraient des SMS**³.

Que font les jeunes sur Internet ? 98% des jeunes se connectent à internet pour y chercher des informations, 95% pour du travail scolaire, 91 % pour regarder de la vidéo en ligne, 85 % pour écouter de la musique en ligne, 61% pour aller sur Facebook etc. Les adolescents utilisent donc internet essentiellement pour s'informer (recherche d'informations) pour se divertir (jeux, téléchargement) et pour communiquer (échanger avec des pairs). Pour ce qui concerne l'usage communicationnel, l'outil le plus utilisé par les adolescents depuis 2010 est Facebook (qui enregistre cependant une baisse de popularité significative depuis 2013) mais le forum garde une place non négligeable. C'est un dispositif ancien et bien utilisé. Par exemple, les forums dédiés aux adolescents comme Ados.fr.

Cet engouement des jeunes pour internet peut être mal perçu par les parents qui expriment de nombreuses craintes vis-à-vis des dangers d'internet pour leurs enfants. Cette inquiétude incite les pouvoirs publics, en France à commander plusieurs enquêtes pour trouver des solutions et rassurer les parents. On peut citer, par exemple, l'enquête en mars 2010, intitulée « Les jeunes et internet : de quoi avons-nous peur ? » (Kredens et Fontar, 2010) ou plus récemment, l'étude de l'IFOP, appelée « Nos ados sont-ils vigilants sur Internet ? » qui interroge et compare les perceptions et usages en ligne des enfants (11-17 ans) et des parents.

Pour lutter contre les dérives d'internet, de nombreuses initiatives éducatives, associatives et institutionnelles ont vu le jour. Elles visent à sensibiliser les enfants et les adolescents aux dangers de l'internet en leur donnant les moyens de maîtriser leur vie numérique. On peut rappeler, par exemple, l'initiative internet sans crainte (<http://www.internetsanscrainte.fr/>), le site de la CNIL (<http://www.jeunes.cnil.fr/espace-jeunes/>) et le site de l'association e-france (<http://www.e-enfance.org/presentation.html>, etc.).

Les risques possibles sont très nombreux et renvoient pour l'essentiel au cyberharcèlement, notamment en raison de ses conséquences parfois dramatiques (comme pousser au suicide⁴) ou à la cyberviolence : soumission non consentie à des images pornographiques ou choquantes, usurpation d'identité, diffusion non désirée d'images privées, harcèlement entre pairs, humiliations, incitation à la haine, etc. (Blaya, 2013). En France, 40% des élèves disent avoir été victimes d'une agression ou méchanceté en ligne. Le moyen le plus fréquemment cité reste le texto pour un élève sur cinq (20,3%), suivi d'appels téléphoniques méchants, humiliants, désagréables (13,9%), de l'usurpation d'identité (12,1%), de l'exclusion d'un groupe social en

¹ http://www.insee.fr/fr/themes/document.asp?ref_id=ip1452

² <http://france.emc.com/presentations/cp-etude-rsa-ifop.pdf>

³ http://www.lemonde.fr/societe/article/2014/03/24/les-adolescents-connectes-meme-la-nuit_4388694_3224.html

⁴ La presse en France et dans le monde se fait régulièrement l'écho de cas de suicides imputables à internet. Par exemple, le suicide d' Hannah Smith, une ado harcelée sur internet, a bouleversé la Grande-Bretagne. Cette jeune Anglaise de 14 ans s'était inscrite sur le réseau ask.fm pour parler de ses problèmes et demander de l'aide. Mais le jour où elle a posé une question anodine sur ses problèmes d'eczéma, elle s'est retrouvée face à des dizaines de réponses haineuses et insultantes provenant d'anonymes utilisant le site comme une sorte de défouloir. Hannah Smith est la quatrième utilisatrice d'ask.fm à se suicider en 2013.

ligne (11,6%), de problèmes sur un chat/MSN⁵. En plus de ce type de violence extrême, il existe des phénomènes de violence « ordinaire ». Ainsi, 14% des jeunes interrogés dans l'étude de Kredens et Fontar (2010) affirment avoir déjà fait l'expérience d'insultes, de méchancetés et de menaces sur l'internet et 59% des jeunes estiment qu'internet est dangereux dans l'étude de l'institut IFOP en février 2013.

Pendant, il est surprenant de constater, en contraste avec toutes les inquiétudes relatives à la surveillance numérique et au respect de la « *privacy* », que les usagers prennent beaucoup de risques avec leur identité (Cardon 2008). Pour comprendre ce paradoxe, nous avons réalisé en 2009 et en 2011 une étude pour laquelle nous avons analysé la nature des relations entre adolescents dans le forum du site Ados.fr. Nous avons ainsi mis en évidence que ces relations sont plutôt inégalitaires, conflictuelles et marquées par la violence. Nous avons en effet observé la présence de critiques, de reproches et d'insultes parfois très dures (Atifi, Gauducheu, Marcoccia 2012 ; Marcoccia, Atifi et Gauducheu, 2014).

Cet article constitue une continuation de ces travaux sur la dimension relationnelle des échanges dans les forums d'adolescents mais en focalisant sur la question de l'inégalité conflictuelle. Concrètement, l'objectif est d'identifier les situations et les marqueurs de conflit et d'inégalité dans le forum Ados.fr. Dans un premier temps, nous décrivons le corpus analysé et la méthodologie adoptée en la situant dans le champ de l'analyse pragmatique des interactions médiatisées. Nous présenterons ensuite les principaux résultats de notre analyse, en distinguant les différentes situations dans lesquelles on peut observer des échanges inégalitaires et conflictuels. Nous proposerons, en conclusion, des pistes de discussion afin de comprendre les conditions qui favorisent l'émergence de cette inégalité conflictuelle juvénile en ligne.

2 Méthodologie et corpus

Notre recherche relève de la pragmatique de la communication médiatisée par ordinateur (Herring 2004). Nous proposons d'étudier la relation inégalitaire en empruntant ce concept aux théoriciens de la nouvelle communication (Watzlawick P., Helmick Beavin J., Jackson D.D., 1972) et en s'appuyant sur des méthodologies issues du champ de l'analyse du discours en interaction (Kerbrat-Orecchioni 2005). Dans les communications interpersonnelles, la relation inégalitaire renvoie, selon l'école de Palo-Alto, à une relation de pouvoir, de dominance et d'autorité qui situe les participants sur un axe où ils sont susceptibles d'occuper respectivement une place haute et/ou une place basse. Cette relation inégalitaire peut être qualifiée d'asymétrique, de verticale ou de hiérarchique. Le caractère inégalitaire des relations est manifeste dans la production par les participants de plusieurs marqueurs verbaux et non verbaux que C. Kerbrat-Orecchioni (1996) qualifie de taxèmes et dont elle dresse une liste non exhaustive : la quantité de parole, le fonctionnement des prises de tour, l'organisation du dialogue en échanges, la gestion des thèmes ou des termes, le rôle du non verbal et la nature des actes de langage.

D'un point de vue méthodologique, pour déterminer la nature de la relation inégalitaire, nous allons relever ces taxèmes qui reflètent et construisent à la fois la position des participants en interaction. Et pour tenir compte de la dynamique des échanges nous allons étudier les réactions de certains ados à divers actes de communication importants et routiniers dans les échanges numériques : une confiance, une demande d'information, une demande d'évaluation et une demande d'aide.

Notre corpus est composé de 600 messages postés dans les divers forums accessibles à partir du site *Ados.fr*. Lorsqu'on accède à la page « forums », on a la possibilité de consulter douze forums ou rubriques différentes : « Forum Actu et société, Forum Télé, Forum Musique, Forum Multimédia, Forum Ciné, Forum Livres & Bd, Forum Beauté Mode, Forum Santé, Forum Love,

⁵ Voir <http://www.agircontreleharcelementalecole.gouv.fr/quest-ce-que-le-harcelement/le-cyberharcelement/>

Forum Sport, Forum People, Forum 100% filles ». Pour la constitution de notre corpus, nous avons choisi de prélever un échantillon représentatif à partir des douze rubriques de ce forum. Pour chacune de ces rubriques, nous avons alors retenu la discussion la plus « populaire » (celle qui compte le plus de messages). Nous avons ainsi prélevé les 50 premiers messages des fils de discussion. Ces messages relèvent de diverses thématiques : l'appartenance d'une jeune fille au style gothique, une série télévisée, la recherche du titre d'une chanson, des débats sur le football, sur les goûts littéraires, etc. Les forums du site *Ados.fr* sont très populaires : ils reçoivent en moyenne 4 millions de visites par mois depuis 2010. Après avoir été liés au site *Ados.fr*, ils sont accessibles depuis 2012 à partir du site *Public.fr*, site d'informations people.

3 Résultats et analyses

L'analyse de notre corpus montre que plusieurs situations de communication représentent un terrain propice pour l'émergence de l'inégalité et du conflit entre les personnes : le désaccord dans l'expression d'opinions, la négociation du rapport de place dominant-dominé et le jugement porté sur la personnalité ou le physique d'autrui. Ces situations correspondent bien à celles qui sont décrites par Marc, Picard & Fischer (2008).

3.1 Conflit et désaccord d'opinions

Le conflit peut résulter de la divergence d'opinions à propos de sujets futiles ou sérieux. Les adolescents engagés dans des discussions en ligne peuvent s'emporter et montrer de l'hostilité, de l'agressivité quand leur propre point de vue est contesté. Ainsi, une simple demande d'information sur un sujet sportif qu'on peut qualifier de « futile », pour évoquer le club de football lyonnais comme possible futur champion de France de football (« *pensez-vous que c'est la fin de Lyon en tant que champion de France ?* »), est suivie d'un échange très violent ou plusieurs adolescents entrent en conflit et déploient des stratégies argumentatives diverses pour défendre leur point de vue attaqué par les autres : par exemple la remise en cause de la légitimité de la requête d'autrui (« *la question n'a pas lieu d'être posée* ») ou des capacités cognitives du demandeur (« *je commence vraiment à croire que tu n'y comprends rien* »).

3.2 Conflit et distribution des places

Les conflits apparaissent aussi dans des situations déséquilibrées, lorsqu'un rapport de place ne permet pas à chacun de conserver une image positive et de « garder la face » (Picard, 2008,). On observe plusieurs échanges inégalitaires conflictuels dans les forums *Ados.fr*.

Cette inégalité conflictuelle s'oppose à l'égalité supposée des échanges entre adolescents et à « l'idéal égalitaire et démocratique » sous-jacent aux échanges en ligne. D'une part, contrairement aux interactions intrinsèquement asymétriques ou inégalitaires comme les interactions familiales (parent-enfant), thérapeutiques (médecin-patient), pédagogiques (enseignant-élève) ou judiciaires (juge-prévenu), les interactions entre pairs (comme les adolescents) seraient plutôt égalitaires. D'autre part, plusieurs auteurs rappellent que la présupposition d'égalité, symbole de l'idéal démocratique, est une caractéristique importante des réseaux sociaux numériques. Ainsi Dalsuet (2013) affirme que cet idéal égalitaire impose de ne pas évaluer la légitimité, les compétences ou les qualités des personnes à priori puisque l'autorité ou statut de celui qui s'exprime reçoit moins de crédit que dans les espaces traditionnels de parole publique.

3.2.1 S'imposer comme leader

Dans notre corpus, l'inégalité se combine souvent et ouvertement avec la violence verbale et débouche sur des disputes teintées d'échanges très vifs entre plusieurs adolescents qui

s'invectivent pour garder la face et la place. Ainsi, des adolescents désireux d'occuper la position haute font tout pour assigner la position basse à leur adversaires en déployant des stratégies diverses: par la remise en cause de la légitimité de la discussion, par la remise en cause des compétences du discutant, en assumant le rôle d'expert au détriment du novice, en cherchant à recadrer la discussion, en voulant imposer ses propres thèmes ou arguments, en utilisant des actes de langage directifs menaçants (ordre, conseil, suggestion, etc.) et en proférant des actes vexatoires pour rabaisser autrui (critique, reproche, moquerie, railleries, insultes...). En plus du recours aux stratégies décrites ci-dessus, l'adolescent désireux d'occuper la place de leader cherche à monopoliser la parole et à noyer son adversaire sous le flot d'interventions parfois assez longues (« *Pourquoi à tout prix comparer la bagarre pour les Ieres places en championnat et la poule de LdC ? Deux compétitions tellement différentes, surtout que cette poule remonte à quelques mois déjà et beaucoup de choses ont bien changés : Lyon n'a plus autant la mainmise sur son habituel championnat, et ne démontre plus rien au niveau du jeu, Marseille renaît et est bien loin des prestations de cette bien lointaine LdC (qui a l'air de te tenir à coeur), Paris est à une place où très de peu de personnes les voyait au début de saison (le début de saison, tu sais là où commenc aussi les poules de LdC), Bordeaux est toujours un sérieux candidat malgré un parcours Européen ben trop rapidement avorté et que des concurrents comme Toulouse, Lille ou Rennes tiennent encore leur rang. Je veux dire, Lyon peut et est en danger, faut arrêter de penser que comme il y a 4 mois, Lyon flambait en LdC, ils peuvent pas être détroné, réflexion stupide que de comparer l'europe et le championnat ...*»).

Chaque adolescent engagé dans une lutte de places pour revendiquer l'autorité, l'expertise, la légitimité et l'omniscience pour lui peut aller jusqu'à chercher à imposer le silence pour les autres comme dans l'exemple : « *fermez tous vos Geu** c'est moi qui decide qui sera champion cette année et sa SERA PARISSSSSSSSSSSSSSSS PSGGGGGGGGGGG* »).

3.2.2 Disqualifier autrui

L'un des moyens récurrents pour occuper la place haute et assigner la place basse à l'autre dans les échanges entre adolescents est la remise en cause des compétences d'autrui à fin de le disqualifier. Ainsi la relation inégalitaire et conflictuelle glisse vers la violence verbale et marque un clivage net entre les « bons » adolescents (compétents, lettrés...) et les « mauvais » adolescents (incultes, illettrés...). Dans notre corpus ceux qui se présentent comme les dépositaires des bons usages, de la bonne norme moquent l'incompétence linguistique, communicationnelle ou culturelle des autres adolescents.

Parfois, cette relation conflictuelle et violente concerne la compétence linguistique, notamment la question de la faible maîtrise de l'orthographe par certains adolescents. Ainsi, un simple message truffé de fautes d'orthographe donne lieu à des disputes et à des remises en cause quand d'autres adolescents offusqués dénoncent les graves conséquences sanitaires et sociales d'une méconnaissance de l'orthographe pour le fautif et pour son entourage: (« *Non, non, "été" au lieu de "était" ce n'est pas une abréviation, c'est une faute d'orthographe pure et simple, il n'y a pas d'abréviation pour le verbe être et même s'il y en avait, il ne te coûterait rien de mettre le mot entier. Une orthographe à chier, c'est signe d'un gars qui ne prend pas soin de lui, et qui se fout de la gueule des autres. C'est un manque d'hygiène. C'est comme si tu ne prenais pas ta douche de trois mois ou si tu marchais avec des crottes de chiens sous tes chaussures au bord d'une piscine, tu vois ?*»)

D'autres fois, ce sont les compétences communicationnelle et/ culturelle qui sont raillées. Par exemple, une simple demande d'aide, acte de communication très habituel dans les échanges en ligne, peut donner naissance à un échange très conflictuel teinté d'élitisme arrogant, insultant et ironique. Ainsi, après une demande de conseil de lecture formulée par une adolescente qui affirme aimer la saga Twilight et souhaiterait lire des livres similaires : (« *Bon voilà, je viens de finir la saga Twilight ... j'ai tellement aimé que je voudrais savoir si l'on pouvait me conseiller*

des livres dans le genre »), des adolescents se positionnent comme prescripteurs de la bonne littérature que la jeune fille doit lire (« *va lire Madame Bovary et essaye de comprendre* »). Certains font semblant de la conseiller mais de manière très ironique, injurieuse et moquant ses goûts simplistes (« ... *comme je suis d'une mansuétude qui m'étonne moi-même, je te donne une liste d'auteurs spécialiste de la daube interplanétaire sans doute propres à flatter tes goûts simplistes : M. Chapsal, A. Gavalda, M. Lévy et, bof, oui pourquoi pas, A. Jardin* »). D'autres adolescents plaisaient des conséquences néfastes pour son cerveau rendu disponible pour une chaîne populaire comme TF1 (« *T'as déjà lu du Harlequin, lol? Tu vas kiffer, çaramollit bien le cerveau, et après t'iras regarder tfl, d'acc?* »).

3.3 Conflit et jugement sur la personnalité ou le physique d'autrui

3.3.1 Jugement sur la personnalité

Le conflit peut naître aussi de jugements portés sur autrui. Ce jugement peut concerner les traits de personnalité ou les traits physiques et s'accompagne souvent de qualifications péjoratives, agressives et violentes exprimées par les adolescents dans leurs commentaires. Ainsi, une jeune adolescente se confie à propos de sa vie privée et sollicite de l'aide pour décrypter le comportement de son « homme » (« *Bref moi c'est Morgane et voila hier je me suis disputé avec mon homme, bon il était très énervé et puis donc après la discussion s'est empirer ! ... A votre avis il est sincère quand il dit sa quand il pleure* »). On observe qu'au lieu d'une continuité thématique nécessaire pour le maintien d'un lien intime propice au dévoilement de soi et au soutien social, une violence verbale va se manifester, introduite par une rupture thématique (« *Moi j'en ai marre, j'dégage de se topic* »), un jugement dépréciatif sur la personnalité (« *les jalouse malade me sortent par les yeux!* ») des insultes (« *Pour résumer: t'es vraiment une conne.* ») et des comportements apathiques dénués de toute empathie ou se réjouissant explicitement du malheur de la confidente (« *Bien fait pour toi* »).

3.3.2 Jugement sur le physique

Certaines études citées par Herring, S. C., & Kapidzic, S. (2014) montrent que les adolescents et les jeunes adultes portent un soin particulier aux choix de photographies qui accompagnent leurs profils numériques sur les réseaux sociaux. Ainsi, pour Salimkhan et al. (2010) il semble que le principal critère de choix pour les adolescents est d'afficher des photos valorisantes d'eux. Par ailleurs, selon Manago et al. (2008), dans une étude menée aux États-Unis chez les jeunes adultes, les deux sexes perçoivent que les filles mettent davantage l'accent que les garçons sur la sélection des images dans lesquelles elles sont attrayantes. Mais l'exposition volontaire au regard évaluateur des autres adolescents, en postant des photos comme dans notre corpus ou des vidéos sur Youtube et en posant la question « suis-je belle ou moche ? » est une pratique sociale numérique nouvelle qui touche surtout les adolescentes et qui prend une grande ampleur largement relayée par les médias surtout outre-Atlantique.

Pour ces adolescentes, être un objet de comparaison et de critique devient une preuve de statut social et de célébrité. Ces adolescentes, en quête d'identité, s'affichent ainsi et s'exposent volontairement aux critiques principalement pour augmenter leur popularité à l'école et sur internet⁶. On assiste donc à une multiplication de photos et de vidéos postées par les adolescentes en ligne (plus de 500 000 vidéos sur Youtube). Cette recherche effrénée de la célébrité entraîne un déferlement de haine et de détestation entre inconnus sur internet. Cette

⁶ Voir l'article de K. Waldman (2013): Young Girls Ask 'Am I Pretty or Ugly?' on YouTube, *Slate.com*, 15 octobre, 2013: http://www.slate.com/blogs/xx_factor/2013/10/15/am_i_pretty_or_ugly_youtube_videos_alarming_or_maybe_ok.html

haine est exprimée par des « *haters* » (les haineux), adeptes de la critique méchante, gratuite, injurieuse, violente, voire raciste⁷.

Il est indéniable que l'image valorisante (Goffman E., 1973) que certaines adolescentes tentent d'afficher d'elles-mêmes dans l'espace numérique est explicitement et rudement critiquée par d'autres adolescents. Par exemple, dans notre corpus, une jeune fille poste sa photo et sollicite l'avis des autres adolescents sur son apparence physique : (« *j'attends, dites et j'encaisse* »). Par sa formulation explicite, l'adolescente prend le risque, volontairement, d'être mal jugée par les autres. A la différence de facebook, par exemple, où on s'expose, à priori, au regard de ses ami(e)s, dans un forum, on s'expose au regard pas toujours bienveillant d'inconnus. Mais, le bénéfice attendu de la diffusion de sa photo auprès d'inconnus et d'obtenir éventuellement une notoriété certaine (son quart heure de gloire) et un jugement positif semble dans ces cas supérieur aux risques réels encourus. Autrement dit, le bénéfice de la réassurance dépasse le risque du dénigrement.

Mais faute de réponses bienveillantes, l'adolescente risque de se retrouver victime de son exposition numérique consentie. Ainsi, en réaction à cette demande de jugement, on note l'apparition d'actes langagiers fortement menaçants pour la face de l'adolescente qui s'expose, comme la critique (« *t'es pas un peu ronde* »), le reproche (« *Sa devien chiant les gens qui post, en mettant une photo en noir et blanc et en la prenant avantageusement* »), la suspicion (« *Décidément elle n'aime pas la partie gauche de son visage* ») et la suggestion teintée d'amertume (« *Tu pourrais nous mettre une autre photo avec ton corps en entier ainsi que ta tête*  »).

De plus, ces échanges inégalitaires sont souvent menaçants, agressifs et malveillants. Sans doute, l'absence de connaissance préalable fait augmenter le degré d'asymétrie des échanges et la relation inégalitaire débouche parfois sur des disputes interpersonnelles dénuées de toute empathie et teintées d'échanges très vifs entre plusieurs adolescents qui s'invectivent (« *Oui et maintenant ta gueule toi tu dis que de la merde, on s'en contre fou de ta life* »).

Mais, il faut souligner que cette relation inégalitaire et conflictuelle peut être perçue négativement par certains adolescents qui se sentent très mal à l'aise dans ces relations déséquilibrées conflictuelles. Dans certains cas, ils réagissent en critiquant explicitement le ton « *elitiste* » et tyrannique revendiqué par certains ados : (« *le bon goût ? Votre bon goût ! J'veux pas faire ma chieuse, mais vous êtes lourds, avec votre trip élitiste là. Tout le monde n'a pas envie ou n'aime pas lire ce que vous lisez, aimez, tout ça* ».) D'autres fois, ils regrettent l'inégalité conflictuelle ambiante et rappellent la finalité d'entraide du forum oubliée par certains : (« *puis vous êtes pas ici pour critiquer la gueule des gens mais plutôt pour les aider à trouver une solution à leurs problèmes* »). Mais parfois, certains ados fatigués par le manque de tolérance finissent parfois par rompre la communication et fuir définitivement le forum « *mais quand je vois l'ambiance générale et le peu de tolérance et bien je vais me trouver un autre forum hein ! On demandait pas la lune juste un conseil de livre, z'etes vraiment pas cool ...* »).

4 Discussion et conclusion

Pour essayer de comprendre les raisons de cette inégalité conflictuelle et violente dans les échanges entre adolescents, il importe de s'interroger sur le rôle du médium (dimension technique), de la classe d'âge (dimension sociale) et la nature des échanges (dimension

⁷ Voir l'article de M. O'Conner (2013), Am I Pretty or Ugly? : When Teen Girls Court Haters, *New York Magazine*, 30 octobre 2013. <http://nymag.com/thecut/2013/10/i-pretty-or-ugly-when-teens-court-haters.html>

situationnelle). Ces trois paramètres sont responsables de l'émergence, de la manifestation et de l'accentuation de cette relation inégalitaire, conflictuelle et potentiellement violente.

4.1 Le rôle du médium

La première explication est liée au rôle joué par le médium. Le forum est un médium propice à l'émergence du conflit et de la violence verbale. Ainsi, Sproull et Kiesler (1986) considèrent qu'internet favorise les conduites conflictuelles, agressives, voire déviantes. Cela est dû à l'anonymat/pseudonymat, à la désinhibition, au non-respect des certaines normes sociales, au manque d'indices sociaux etc. A l'occasion d'une étude comparative entre les forums naturels d'Ados.fr et des forums expérimentaux utilisés pas des élèves d'une même classe, nous avons en effet pu observer que des adolescents qui se connaissent profèrent moins d'insultes et expriment plus de compliments à leurs pairs que les adolescents dans le forum Ados.fr (Atifi, Gauducheau & Marcoccia, 2012). L'absence de connaissance mutuelle et de canal non verbal favoriseraient donc le conflit. Cependant, le rôle du médium ne semble pas pouvoir expliquer totalement les phénomènes d'inégalité conflictuelle observés dans cet article. En effet, dans d'autres forums, les comportements prosociaux comme l'empathie et la solidarité sont dominants dans les échanges (Preece, 1999), en particulier dans les forums de soutien social entre aidants de malades souffrant de pathologies graves (Atifi & Gaglio 2012), les forums d'entraide diasporique (Atifi H. (2003), Atifi, H., Mandelcwajg, S., Marcoccia, M., 2012) ou sur les questions de santé comme Doctissimo (Gauducheau & Marcoccia, 2011) alors même qu'il n'y a pas toujours de connaissance mutuelle préalable entre les participants.

4.2 Le rôle de la classe d'âge

Une autre explication possible est l'effet de la classe d'âge. Les adolescents évoluent souvent dans un environnement marqué par la violence, qu'ils en soient victimes ou responsables (Coslin Pierre, 1997). Plusieurs études rapportent des comportements violents de plus en plus fréquents chez les jeunes. De 1993 à 2008, une progression des violences commises par les adolescents a été enregistrée en France dans les statistiques de police et de gendarmerie (Stéphane Legleye, 2011). Ainsi, En 2008, parmi les jeunes âgés de 17 ans, 32,9 % disent avoir participé à une bagarre au cours des douze derniers mois, 14,5 % avoir été agressés physiquement, 19,9 % avoir subi des menaces (dont la nature n'est pas précisée), 9,6 % avoir blessé quelqu'un qui a eu besoin de recourir à un médecin, et 6,1 % avoir été blessés assez gravement pour nécessiter de consulter un médecin. Ces statistiques peuvent être rapprochées du phénomène général de la montée de la violence décrite dans l'avis de l'académie des sciences portant sur l'enfant et les écrans numériques (Bach Jean-François, Houdé Olivier, Léna Pierre et Tisseron Serge, 2013). Les auteurs constatent une diminution de la sensibilité à la souffrance d'autrui (absence d'empathie) et une valorisation de la violence comme réponse privilégiée (cognitive et comportementale). Autrement dit, l'exposition répétée aux écrans numériques favoriserait le développement de croyances et d'attentes favorables à l'usage de l'agression.

4.3 Le rôle de la situation de communication

La dernière explication est liée à la dynamique des échanges en ligne liée l'hétérogénéité relative du groupe des adolescents et à leurs attentes. La relation en ligne, encore plus que la relation de face-à-face, semble peu déterminée en dehors de l'interaction. A cause des spécificités de la communication en ligne, cette relation est certainement interprétée ou renégociée en situation d'échange par les interactants. Pour simplifier, trois situations déclenchent et alimentent l'inégalité, le conflit et la violence : le désaccord sur l'expression d'opinions à propos de sujets même anodins, le jugement sur autrui à la fois sur les traits de personnalité ou sur le physique et la négociation du rapport de place dominant/dominé. Ensuite,

il y a de l'inégalité conflictuelle, en particulier des oppositions fortes entre les attentes sociales et communicationnelles de certains ados et les réactions négatives des pairs. Face à la confiance, à la demande d'aide, à la demande d'évaluation, ou demande d'information, les ados peuvent rencontrer le manque d'empathie, l'indifférence, le mépris et l'insulte. En dernier, l'hétérogénéité relative des participants, qui n'ont sans doute pas tous le même âge, ni le même niveau social, culturel et scolaire, favorisent sans doute l'asymétrie et le conflit. Les adolescents, notamment les plus jeunes, peuvent se montrer conformistes et agressifs envers les pairs différents ne faisant pas partie du même groupe (Gavin & Furman, 1989). De ce fait les adolescents différents peuvent endurer « la tyrannie de la majorité » décrite par Pasquier (2005) quand une forte conformité et une faible tolérance à la différence rend difficile d'échapper aux jugements des autres.

En conclusion, la relation construite dans Ados.fr peut être inégalitaire et conflictuelle. Cette inégalité est observable dans de nombreux taxèmes relevés dans les échanges. Cette inégalité est triplement déterminée par le technique, le social et le situationnel. En bref, l'anonymat du forum, la classe d'âge des adolescents, avec leur hétérogénéité relative réelle ou mise en scène, et la nature des situations de communication peuvent engendrer une relation inégalitaire, conflictuelle et violente. Du coup, certains adolescents n'hésitent pas à entrer en conflit, à s'agresser, à se faire violence, pour résoudre leurs différends d'opinion, de places et protéger leur image.

Références bibliographiques

- Atifi, Hassan., Mandelcwaïj, Sacha., Marcoccia, Michel. (2012). Quel ethos communicatif pour les diasporas en ligne? Analyse contrastive de forums de discussion marocains, juifs tunisiens et français. In Nathalie Auger, Christine Béal & Françoise Demougin (éds), *Interactions et interculturalité : variété de corpus et des approches*, Peter Lang, Berne. P. 125-148
- Atifi, Hassan. Gaglio, Gerald. (2012). L'Internet des aidants. In: Thoer, C., et Levy, J. *Manuel Internet et santé. Acteurs, usages et appropriations*. Montréal: PUQ. p. 311-329
- Atifi, Hassan., Gauducheau, Nadia, Marcoccia, Michel. (2012). Les adolescents et les forums de discussion : communiquer dans un monde virtuel incertain, *XIXe congrès international des sociologues de langue française (AISLF), Rabat (Maroc), 6-12 juillet 2012, Actes des travaux du Comité de Recherche « Sociologie de la Communication »*, Toulouse, AISLF, 215-222. URL : http://w3.aislf.univ-tlse2.fr/gtsc/DOCS_SOCIO/2013/Actes_AISLF_CR33_Rabat_2012.pdf
- Bach Jean-François, Houdé Olivier, Léna Pierre et Tisseron Serge (2013), "L'enfant et les écrans", Avis de l'Académie des sciences, Éditions Le Pommier.
- Blaya, Catherine. (2013). *Les ados dans le cyberspace*. Bruxelles, De Boeck.
- Dalsuet, Anne. (2013). *T'es sur Facebook, qu'est-ce que les réseaux sociaux changent à l'amitié?* Paris, Flammarion.
- Cardon, Dominique. (2008) « Le design de la visibilité », *Réseaux* 6/ 2008 (n° 152), p. 93-137
- Coslin, Pierre. (2006). Violences et incivilités au collège, *L'orientation scolaire et professionnelle*, 35 (2), 163-182.
- Gauducheau, Nadia, Marcoccia, Michel. (2011). Le soutien social dans les forums de discussion Internet : réalisations interactionnelles et contrats de communication. In Castel, P., Salès-Wuillemin, E. et Lacassagne, M.-F. (eds.) *Psychologie sociale, communication et langage*. Bruxelles, De Boeck, LMD, pp. 349-368.
- Gavin, L. & Furman, W. (1989). Age difference in adolescents' perceptions of their peer groups. *Developmental Psychology*, 25, 827-834.
- Herring, Susan.C. (2004). Computer-Mediated Discourse Analysis: An Approach to Researching Online Communities. In S. A. Barab, R. Kling, J. H. Gray (eds), *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning*. Cambridge / New York, Cambridge University Press, pp.338-376.
- Herring, S. C., & Kapidzic, S. (In press, 2014). Teens, gender, and self-presentation in social media. In J. D. Wright (Ed.), *International encyclopedia of social and behavioral sciences*, 2nd edition. Oxford: Elsevier. Prepublication version: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/teens.gender.pdf>
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine. (2005). *Le discours en interaction*. Paris, Armand Colin.

- Kredens, E. & Fontar, B. (2010). *Comprendre le comportement des enfants et des adolescents sur Internet pour les protéger des dangers*, Fondation pour l'enfance / Fréquence Ecoles - Education aux médias. URL : <http://www.frequence-ecoles.org/education:ressources/>
- Manago, A.M., Graham, M.B., Greenfield, P.M., Salimkhan, G., (2008). Self-presentation and gender on MySpace. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 29(6), 446-458
- Marc, Edmond., Picard, Dominique, Fischer G.-N. (2008). *Relations et communications interpersonnelles*. Paris, Dunod.
- Marcoccia, Michel., Atifi, Hassan. & Gauducheau, Nadia. (2014). La construction du rapport à autrui dans les forums de discussion d'adolescents et ses enjeux en situation d'apprentissage scolaire. Le point de vue de l'analyse des interactions. *Recherches en Education*. 18, 39-51.
- Pasquier, D. (2005). *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement.
- Picard, Dominique. (2008). Quête identitaire et conflits interpersonnels, *Connexions*, 89, 75-90.
- Preece, J. (1999). Empathic communities: Balancing emotional and factual communication, *Interacting with computers*, 12, 63-77.
- Sproull, L. & Kiesler, S. (1986), Reducing Social Context Cues: Electronic Mail in Organizational Communication, *Management Science*, 32(11), 1492-1512.
- Picard Dominique. « Quête identitaire et conflits interpersonnels », *Connexions* 2008/1 (n° 89)
- Kerbrat-Orecchioni Catherine. (1996) : – « La construction de la relation interpersonnelle : quelques remarques sur cette dimension du dialogue », *Cahiers de Linguistique Française* 16 : 69-88.
- Goffman Erving., 1973 : *La mise en scène de la vie quotidienne. Les relations en public*, tome 2, Paris, Minuit.
- Salimkhan, G., Manago, A., Greenfield, P., (2010). The construction of the virtual self on MySpace. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*. 4(1).
- Sproull L., Kiesler S. (1986), « Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication », *Management Science*, 32 (11), 1492-1512.
- Traverso Veronique (1996) : *La conversation familiale*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon.
- Watzlawick P., Helmick Beavin J., Jackson D.D., (1972) : *Une logique de la communication*, Paris, Seuil.

Affordances et positionnements d'expertise culturelle dans un tandem par visioconférence

Cappellini, Marco

Laboratoire *Savoirs Textes Langage* UMR 8163 CNRS
Université Lille 3 SHS
marco.cappellini@univ-lille3.fr

1	Introduction	29
2	Contexte	29
3	Cadre théorique	29
3.1	Pour une perspective interactionniste dans l'étude des positionnements d'expertise culturelle	29
3.1.1	Analyse conversationnelle et système des tours de parole	29
3.1.2	Procédés et co-construction des positionnements d'expertise	30
3.2	Pour une perspective écologique dans l'étude des interactions par visioconférence	30
3.2.1	Affordances et affordances communicatives	31
4	Cadre méthodologique	31
4.1	Recueil des données et constitution du corpus d'analyse	32
	<i>Tableau 1 : Corpus</i>	32
4.2	Approche analytique	32
5	Analyses et discussion	33
5.1	Expert-novice question-explication	33
	<i>Vidéo 1 : Cliquer sur l'image pour jouer l'extrait vidéo 1</i>	33
	<i>Extrait 1 : Transcription de l'extrait vidéo 1</i>	34
	<i>Image 1 : Organisation de l'écran</i>	35
5.2	Expert-novice « inversé »	36
	<i>Vidéo 2 : Cliquer sur l'image pour jouer l'extrait vidéo 2</i>	36
	<i>Extrait 2 : Transcription de l'extrait vidéo 2</i>	37
5.3	Discussion	38
6	Conclusion	39
	Références bibliographiques	39

1 Introduction

Depuis une dizaine d'années, la diffusion de logiciels de visioconférence poste à poste a stimulé différentes recherches sur la manière de gérer la communication à l'écran par la mobilisation de plusieurs régimes sémiotiques (Develotte *et al.* 2011). Entre autres, les chercheurs se sont intéressé(e)s à comment la dimension sociale de l'interaction est co-construite à partir des caractéristiques des environnements. Dans notre étude, nous nous intéressons à cette question dans le cadre d'un dispositif d'apprentissage des langues française et chinoise en tandem par visioconférence poste à poste, ou télé-tandem (Telles 2009). Plus particulièrement, nous étudions comment, à travers l'environnement de visioconférence, les interlocuteurs se positionnent en tant qu'expert et novice (Reichert et Liebscher 2012) concernant leurs cultures. Pour ce faire, nous analysons les captures d'écran dynamiques de 15 sessions télé-tandem (20 heures environ) de quatre binômes, en adoptant une approche écologique (Bronfenbrenner 1979) et interactionniste (Dausendschon-Gay 2010).

Dans notre article, nous commençons par présenter brièvement le contexte dans lequel les interactions ont eu lieu. Ensuite nous abordons nos cadres théorique et méthodologique. Le cœur de l'article est constitué de l'analyse de deux exemples et une discussion en termes plus généraux. Dans la conclusion nous revenons sur nos résultats et nous ouvrons des perspectives pour des études à venir.

2 Contexte

Nous nous intéressons à un dispositif d'apprentissage des langues en télé-tandem (Telles 2009). Dans un télé-tandem, deux étudiants de langues maternelles différentes et apprenant chacun la langue de l'autre interagissent par visioconférence poste à poste (dorénavant « visioconférence ») pour converser la moitié du temps dans une langue et l'autre moitié dans l'autre afin de s'entraider dans leurs apprentissages.

Plus particulièrement, nous nous concentrons sur un télé-tandem pour l'apprentissage des langues française et chinoise¹. Du côté chinois, les étudiants ont un âge compris entre 20 et 22 ans et sont inscrits à la troisième et avant-dernière année de licence en langue française à l'Université de Langues Etrangères de Dalian (Chine). Du côté français, les étudiants ont un âge compris entre 21 et 23 ans et sont inscrits en première année de master à l'UFR de Langues Etrangères Appliquées à l'Université Lille3. Les étudiants ont la liberté de choisir quand et où faire leurs sessions télé-tandem, ce qui a amené certains d'entre eux à les faire à leurs domiciles, alors que d'autres ont préféré se rendre dans un cybercafé pour bénéficier d'une meilleure connexion. Tous les binômes ont utilisé le logiciel *Skype*.

3 Cadre théorique

Dans notre étude de la co-construction des expertises culturelles, nous combinons une perspective interactionniste et une perspective écologique.

3.1 Pour une perspective interactionniste dans l'étude des positionnements d'expertise culturelle

3.1.1 Analyse conversationnelle et système des tours de parole

Dans leur article fondateur, Sacks, Schegloff et Jefferson (1974) se proposent d'identifier l'« appareil formel » qui permet à des interlocuteurs de gérer leur conversation et formulent quatorze règles de l'alternance des tours de parole. Le tour de parole est défini comme une

¹ Pour plus de précisions concernant ce dispositif, se référer à Cappellini et Rivens Mompean (2013).

contribution verbale d'un interlocuteur à un moment donné de l'interaction. Un tour de parole se termine soit avec un chevauchement amenant à une interruption, soit avec un point de transition. Ces points, dont la nature est toujours potentielle, sont produits et identifiés par les interlocuteurs à l'aide des structures langagières employées par le locuteur et surtout par des indices phonétiques et prosodiques.

Deux caractéristiques de ce modèle sont importantes pour nous : il s'agit d'une part d'un système géré de manière interactionnelle (*interactionally managed system*) et d'autre part d'un système de gestion locale (*local management system*) (*ibid.* 725). Si ce « principe de détermination locale » concernait initialement seulement le système de l'alternance des tours de parole, par la suite plusieurs chercheurs, dont Dausendschon-Gay (2010), ont souligné que toute construction dans l'interaction a un caractère local. En particulier, la co-construction des catégories assignées aux interlocuteurs, dont la catégorie d'expert (Reichert et Liebscher 2012), est sujette à ce principe (Gajo et Mondada 2000 : 114). Enfin, un dernier principe régissant les interactions est celui de séquentialité (Dausendschon-Gay 2010), d'après lequel la valeur d'un tour de parole ne peut être établie qu'en fonction de ce qui le précède et de ce qui le suit dans l'interaction.

3.1.2 Procédés et co-construction des positionnements d'expertise

Par « procédé » (Gajo et Mondada 2000 : 23), on indique l'ensemble des actions mises en place par un interlocuteur afin d'accomplir une action, pour nous le traitement interactif de l'expertise culturelle dans les interactions télétandem. Nous abordons cet objet sous l'angle du positionnement discursif (Reichert et Liebscher 2012) dans l'accomplissement de ce que les ethnométhodologues appellent la *catégorisation* (Sacks 1972). Pendant l'interaction, les participants assignent des catégories aux différents interlocuteurs et manifestent « *qui* ils sont, afin d'organiser de façon intelligible leur action » (Gajo et Mondada 2000 : 107). Notons que les procédés de positionnement d'expertise ainsi que les catégories produites relèvent d'une perspective éémique (Dausendschon-Gay 2010 : 101).

Tout en sachant que les catégories assignées à un même interlocuteur peuvent être multiples, la catégorie à laquelle nous nous intéressons est celle d'« expert culturel ». La catégorie d'« expert » (Reichert et Liebscher 2012) caractérise la personne qui, dans l'interaction, se présente comme celle qui connaît le sujet de conversation et peut se permettre de l'expliquer à un interlocuteur qui ne le connaîtrait pas, le novice. Par l'adjectif « culturel », nous indiquons que nous focalisons notre attention sur les catégorisations d'expert et/ou de novice concernant des sujets des cultures françaises et chinoises (Cappellini et Rivens Mompean 2013).

3.2 Pour une perspective écologique dans l'étude des interactions par visioconférence

Bronfenbrenner (1979) indiquait par l'adjectif « écologique » une approche en psychologie qui s'oppose à la psychologie « expérimentale », caractérisée, cette dernière, par le découpage des situations à étudier en variables et leur manipulation en laboratoire. Au contraire, une perspective écologique s'intéresse à l'étude des sujets dans leurs environnements « naturels », caractérisés notamment par le fait que les sujets étudiés peuvent en manipuler les éléments (Bronfenbrenner 1979). En visioconférence, cela revient à affirmer que les sujets de notre étude ont une certaine marge de manœuvre sur leurs environnements physique et numérique (Develotte et Drissi 2013 : 56), par exemple par la possibilité d'organiser la distribution des différentes fenêtres à l'écran (Lamy et Hampel 2007 : 37).

De plus, une perspective écologique vise une validité phénoménologique de l'analyse (Bronfenbrenner 1979), qui fait écho à la perspective éémique des interactionnistes. En ce sens, nous suivons Le Bray (2002), qui note que dans l'étude des interactions avec l'ordinateur – et *a*

fortiori des interactions humaines *via* l'écran d'ordinateur – il est fondamental de s'intéresser non seulement aux manipulations de l'artefact, mais surtout aux sens que les acteurs, pour nous les interlocuteurs, leur attribuent.

Concernant les interactions par visioconférence, Drissi (2011 : 134 et sq.) distingue quatre perspectives pour envisager les moyens de la communication : l'objet technique, le mode, la modalité et le canal. Par le premier, elle indique l'artefact technique matériel qui permet l'interaction, dans notre cas l'ordinateur. La modalité correspond à une entrée par le logiciel de visioconférence. Ainsi, dans *Skype* les interlocuteurs disposent des modalités audio, vidéo et du clavier. Le mode correspond aux ressources sémiotiques mobilisées, pour nous verbales, paraverbales et non-verbales. Le canal enfin correspond au niveau de l'humain ; en visioconférence surtout le visuel et l'auditif.

Dans notre perspective écologique, l'environnement est envisagé comme un réservoir de ressources sémiotiques (Van Lier 2004), autrement dit d'« éléments » qui peuvent être introduits dans la communication pour co-construire du sens. En visioconférence, l'introduction de ressources sémiotiques venant de l'environnement (physique ou numérique), se fait par un investissement des modalités vidéo et audio (Vincent 2012) et/ou par la manipulation d'objets visuels à l'écran (Lamy et Flewitt 2011). Enfin, il nous faut noter que même si pour les besoins ponctuels de l'analyse nous pouvons isoler une modalité des autres, la communication se faisant de manière transmodale (Hauck 2010), son étude doit se faire par ce que des chercheurs comme Baldry et Thibault (2006) appellent le « principe d'intégration des ressources sémiotiques ».

3.2.1 Affordances et affordances communicatives

Dans une perspective écologique, l'ensemble des « moyens » de communication et leurs contraintes peut être envisagé par la notion d'affordance. Cette notion, formulée par Gibson (1979) dans le cadre de la psychologie de la perception, indiquait initialement la forte corrélation (au sens philosophique, non statistique, du terme) entre les éléments de l'environnement et leur perception par un sujet engagé dans une certaine action. En ce qui nous concerne, cela signifie affirmer la priorité de la perception des sujets sur une perspective technocentrée en termes de potentialités des artefacts et logiciels. La notion d'affordance a été reprise entre autres par Van Lier (2004), qui en a spécifié la relation avec l'action. Ainsi, ce chercheur fait des affordances des ressources sémio-pragmatiques, c'est-à-dire des éléments pouvant entrer en jeu non seulement dans l'action, mais aussi dans la construction de sens typique de l'interaction.

Pour sa part, Hutchby (2001), en étudiant comment la communication verbale se développe *via* différentes technologies, élabore la notion d'affordance communicative, autrement dit les « éléments » de l'artefact (et pour nous également du logiciel) qui permettent et contraignent la communication. En particulier, ce chercheur étudie comment les procédés ethnométhodologiques de gestion de l'interaction peuvent entrer en conflit avec les affordances communicatives. Dans la même lignée, Lamy (2008) affirme que dans l'étude de la CMO il faut réadapter les outils de l'analyse conversationnelle – notamment le principe de séquentialité – en fonction des nouvelles affordances, dont la coexistence de la modalité audio et du clavier.

4 Cadre méthodologique

Notre principale question de recherche est : comment les interlocuteurs exploitent les affordances et les affordances communicatives de l'environnement de visioconférence pour se positionner en tant qu'experts et novices concernant les cultures chinoises et françaises ? Une deuxième question, d'ordre plus méthodologique, est : quelles catégories permettent de mieux analyser les positionnements d'expertise culturelle ?

4.1 Recueil des données et constitution du corpus d'analyse

Pour répondre à ces questions, nous avons recueilli un corpus d'interactions télé-tandem. Parmi les étudiants participant au dispositif de formation, certains ont signé un document d'information et de cession des droits à l'image. Ensuite, ces étudiants ont reçu des instructions pour l'enregistrement des sessions télé-tandem à l'aide de différents logiciels de capture d'écran dynamique et audio.

Quatre binômes ont réussi à enregistrer une partie ou l'intégralité de leurs sessions télé-tandem. Tous les sujets sont des étudiantes avec un niveau de compétence dans leur langue étrangère correspondant au niveau B2 du *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (Conseil de l'Europe, 2001). Au moment des enregistrements, toutes les étudiantes françaises avaient effectué un échange en Chine pendant 6 à 10 mois. D'autre part, aucune des étudiantes chinoises n'avait été hors de la Chine. Le tableau suivant présente brièvement le corpus recueilli. Chaque binôme est identifié avec les lettres initiales des noms des étudiantes.

Binôme	Nombre de sessions enregistrées	Nombre d'heures enregistrées
LS	4	7h30
AH	3	3h20
CS	5	6h10
CW	3	3h20

Tableau 1 : Corpus

L'ensemble des interactions a fait l'objet d'une transcription des modes verbal et paraverbal et d'un alignement avec les enregistrements par le logiciel ELAN².

4.2 Approche analytique

Dans nos analyses, nous avons mobilisé les principes du cadre théorique. Ainsi, premièrement nous nous sommes intéressé principalement aux modes verbal et paraverbal et nous avons identifié, en fonction des principes de séquentialité et de détermination locale, les positionnements d'expertise culturelle possibles. Deuxièmement, en nous appuyant sur le principe d'intégration des ressources sémiotiques, nous avons visionné l'ensemble des séquences relevant de chaque positionnement et nous avons cherché des régularités dans la manipulation et l'investissement de la multimodalité, en identifiant des procédés récurrents.

² <https://tla.mpi.nl/tools/tla-tools/elan/>

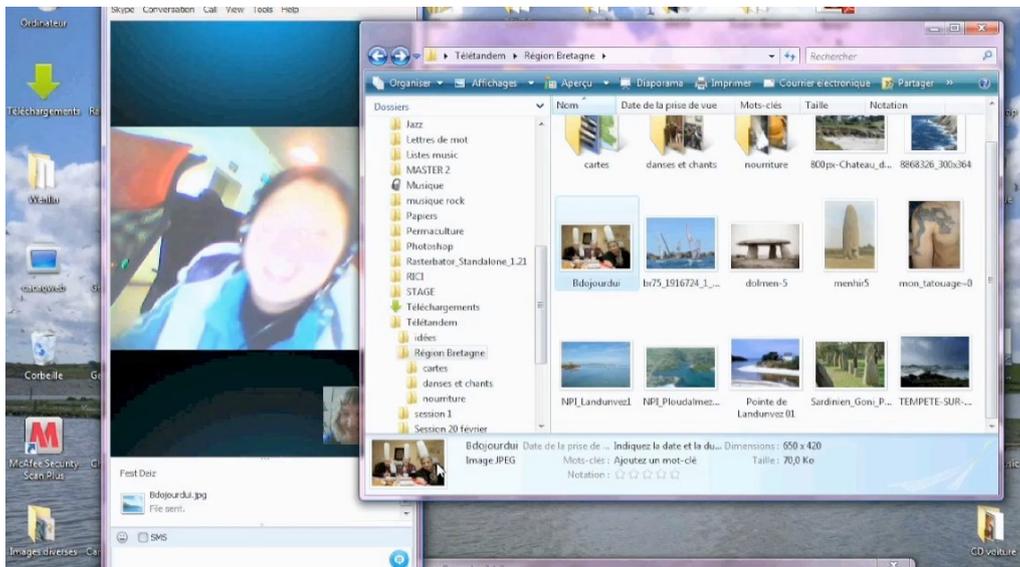
5 Analyses et discussion

D'un point de vue quantitatif, les analyses ont montré que sur les 20 heures d'enregistrements, 10 heures et 30 minutes relevaient des positionnements d'expertise culturelle. Trois catégories de positionnement ont émergé : les positionnements expert-novice, dont nous avons relevé 390 occurrences couvrant 9 heures et 39 minutes ; ceux expert-expert, avec 76 occurrences sur 44 minutes ; les positionnements novice-novice, avec 12 occurrences sur 6 minutes. Une étude exhaustive n'étant pas possible faute d'espace, nous nous concentrons sur deux procédés (sur sept) des positionnements expert-novice. Le premier a été choisi car il est le plus courant, le second pour son caractère d'exception.

5.1 Expert-novice question-explication

Le procédé le plus fréquent dans les positionnements d'expertise culturelle expert-novice est celui que nous nommerons « question-explication », visible dans l'exemple suivant. L'extrait est tiré d'une séquence où l'étudiante française (A) présente sa région natale à son interlocutrice (H) (AH2 15min57-17min38) :

Extrait 1 :



Vidéo 1 : Cliquer sur l'image pour jouer l'extrait vidéo 1

A verbal fr oui c'est un peu drôle et c'est très très drôle parce que euh ouais donc ça doit être dans les années mille-huit-cent-cinquante un peu des choses comme ça ils portaient encore beaucoup et euh quand il y a eu l'arrivée des premières voitures et ben en fait tu ne pouvais pas quand tu étais une femme bretonne tu ne pouvais pas euh 'fin de cette région là de la bretagne tu ne pouvais pas sortir de chez toi sans le chapeau si non c'était comme si tu sortais toute nue , il y avait pas le droit il y avait pas le droit de montrer ses cheveux sans ça tu vois si non si non c'était vraiment pas bien

TC 00:15:57.008 - 00:16:40.038

H verbal fr ok

TC 00:16:40.798 - 00:16:41.168

A verbal fr et du coup

TC 00:16:41.638 - 00:16:42.218

H verbal fr mais pourquoi les les chapeaux sont si hauts ?

TC 00:16:42.013 - 00:16:45.026

A verbal fr euh c'est pour c'est parce que partout en bretagne il y avait différents chapeaux et au début c'était petit comme ça et euh et en fait cette région de la bretagne c'est le pays bigouden ça s'appelle bi-gouden bigouden et c'est un une petite région de la bretagne euh dans le finistère et cette région là les gens étaient très fières tu comprends ? oui et ils voulaient ils voulaient toujours être plus beaux que les autres donc leurs costumes ils mettaient des petits boutons en or ils mettaient de l'or et ils faisaient les coiffes les plus hautes possible, comme ça c'était les plus beaux tu vois ça voulait dire ça et donc et donc ces gens là il y a que dans cette partie là de la bretagne que c'était aussi haut si non là où j'habite moi c'est plus petit c'est comme ça un peu tu vois et donc eux et ben ils étaient embêtés parce qu'ils devaient tout le temps porter ça et quand il y a eu les premières voitures ils devaient conduire quand elles conduisaient les femmes elles conduisaient la tête comme ça pour que ça sorte de la voiture

TC 00:16:45.414 - 00:17:50.842

A clavardage pays bigouden

TC 00:16:58.122 - 00:17:02.039

H paraverbal ah

TC 00:17:02.464 - 00:17:02.814

Extrait 1 : Transcription de l'extrait vidéo 1

Du point de vue discursif, l'étudiante française apporte des informations concernant la culture bretonne. Ce faisant, elle se positionne comme la personne qui connaît et explique, autrement dit en tant qu'experte. De son côté, l'étudiante chinoise non seulement ne remet pas en question ce positionnement, mais même le renforce en posant une question. Par cette question, elle positionne son interlocutrice en tant qu'experte et se positionne elle-même comme novice. Suite à la question de H, A répond en élaborant une explication. Ce faisant, elle se positionne à nouveau en experte. Avec ce procédé, les tours de parole de l'experte peuvent être très longs (environ une minute), alors que ceux de la novice ne sont que très courts et constitués principalement de questions ou de petites remarques. Enfin, les procédés mis en place par les interlocuteurs projettent des positionnements non seulement concernant la personne qui parle, mais aussi son interlocuteur.

En ce qui concerne la multimodalité, une première observation porte sur l'organisation de l'environnement à l'écran de la part de A.

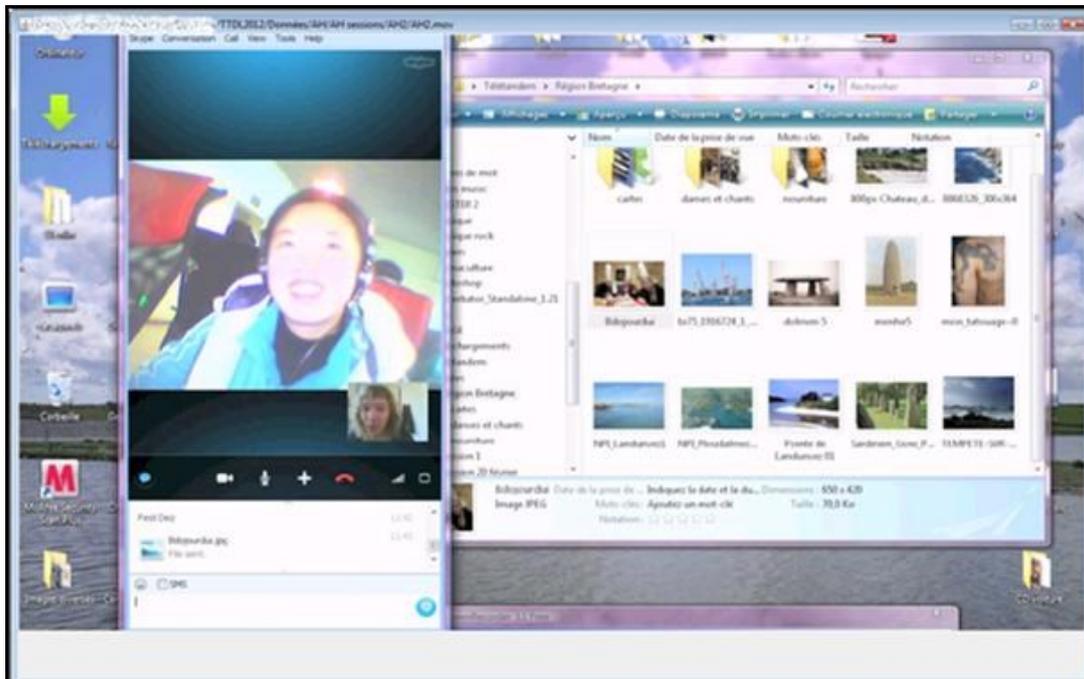


Image 1 : Organisation de l'écran

Dans ce cas, l'étudiante se positionnant en tant qu'experte a préparé une série d'images pour illustrer ses propos, images réunies dans un dossier. L'introduction de ce dossier à l'écran amène l'étudiante à réduire l'interface de visioconférence, qui, au contraire, lors de la session télé-tandem précédente occupait l'entièreté de l'écran. Cette disposition des fenêtres facilite l'envoi des images par un *drag&drop* dans l'espace de clavardage de l'interface de *Skype*.

Le clavardage est utilisé lors de l'échange analysé également pour envoyer le nom d'un lieu (pays bigouden). A ce propos, il faut noter que l'utilisation du clavardage amène à une interruption temporaire de la conversation sur le mode verbal oral : A arrête son discours et semble passer à un langage autocentré focalisant son attention sur l'écriture. D'autre part, l'étudiante chinoise semble comprendre qu'il ne s'agit pas d'un point de transition et ne s'empare pas du tour de parole. Cette utilisation du clavardage nous semble un renforcement du positionnement d'expertise culturelle. En effet, l'étudiante française part de l'hypothèse que son interlocutrice non seulement ne connaît pas le (nom du) territoire en question, mais aussi elle a besoin d'en voir le nom pour pouvoir le comprendre.

Une autre série d'observations porte sur l'investissement de la modalité vidéo. En premier lieu, on peut noter parfois la présence de gestes autocentrés, même s'ils ne sont pas toujours visibles. Beaucoup plus intéressante est la présence de gestes illustratifs co-verbaux (Cosnier et Develotte 2011). Ces gestes, toujours produits par la personne ayant le tour de parole, sont présents à plusieurs reprises : pour illustrer « petit », pour mimer la conduite d'une voiture, et à plusieurs reprises pour les coiffes/chapeaux. Dans le cas de ces derniers, le même geste est décliné en plusieurs formats, en fonction de la hauteur des coiffes décrites. Notons que quand A veut produire un geste qui est le plus ample possible, elle recule avec sa chaise pour que le geste soit visible dans le champ de la caméra. Cela indique qu'A est consciente des limites du champ de la caméra et qu'elle adapte sa distance de celle-ci pour profiter au mieux de la modalité vidéo, ce qui confirme les observations de Cosnier et Develotte (2011). Enfin, l'illustration du

verbal ne se fait pas que par les gestes, mais aussi par la posture. C'est le cas de l'illustration de « fiers », qu'A produit en dressant son dos et en portant ses poings à la poitrine.

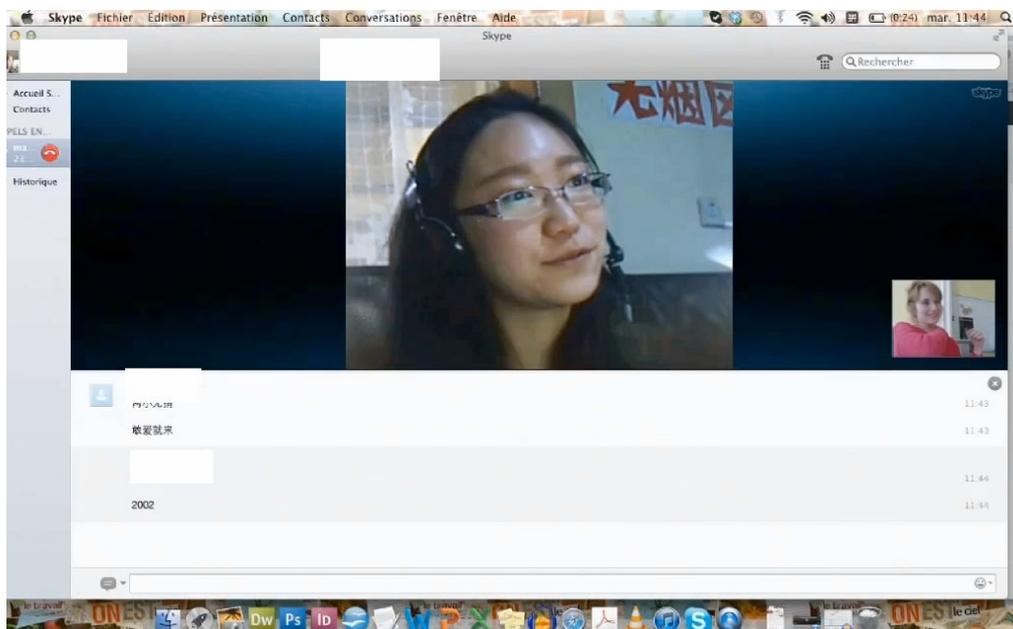
Un autre ensemble de gestes sont les gestes de pointage, produits par A soit quand elle se réfère à elle-même, soit à l'occasion de la référence au pays bigouden. Dans le premier cas, elle pointe avec les index des deux mains en direction de sa poitrine. Dans le deuxième cas, elle pointe avec l'index de la main droite en avant à droite. Dans ce deuxième cas, nous formulons deux hypothèses. La première serait que le pointage se fait vers l'ailleurs, en illustrant le fait qu'A ne vient pas de cette région – interprétation soutenue par le pronom « ils » et la désignation « ces gens là ». Une autre hypothèse serait que le pointage est dirigé vers une image présente à l'écran de A (et visible dans l'image 1) : celle de trois personnes avec la coiffe du pays bigouden. Bien que cette hypothèse soit intéressante pour les questions qu'elle ouvrirait concernant le destinataire du geste et la prise en compte du dispositif technique, nous pensons ne pas avoir suffisamment d'éléments pour la supporter.

Enfin, un dernier élément est le fait que la modalité vidéo est utilisée par l'étudiante chinoise lors des procédés régulateurs (Kerbrat-Orecchioni 1998 : 18). Ainsi, H produit des gestes faisant oui de la tête pour assurer à A qu'elle comprend l'explication, éventuellement suite à des procédés phatiques (*ibid.*) d'A.

5.2 Expert-novice « inversé »

Le positionnement expert-novice « inversé » est un positionnement rare (8 occurrences pour des sujets français et 5 pour des sujets chinois). Si dans les autres procédés de positionnement expert-novice nous avons observé que l'étudiante positionnée en tant qu'experte le faisait concernant sa culture, dans ce procédé c'est l'inverse. L'extrait suivant donne un exemple (CW4 23min53-24min21) :

Extrait 2³ :



Vidéo 2 : Cliquer sur l'image pour jouer l'extrait vidéo 2

³ Nous mettons entre crochets une traduction des tours de parole en chinois.

W verbal chn 还有比如 你要闭嘴 那个叫 叫法 语名应该 tais-toi
[il y a aussi par exemple « tu dois te taire »
celui-là s'appelle, en français il doit s'appeler
tais-toi]
TC 00:23:53.230 - 00:24:01.910

[C ne bouge pas]

W verbal fr tais-toi
TC 00:24:03.830 - 00:24:04.370

C verbal fr tais-toi ?
TC 00:24:05.070 - 00:24:05.530

W verbal chn oui 对 有 一 个 电 影 tais-toi
[oui oui il y a un film qui s'appelle tais-toi]
TC 00:24:05.690 - 00:24:08.582

C clarvardage (taituan)
TC 00:24:06.503 - 00:24:10.403

C verbal fr tais-toi mh
TC 00:24:09.020 - 00:24:10.760

W verbal chn 是 哪 也 是 很 老 的 了
[c'est aussi très vieux]
TC 00:24:13.807 - 00:24:17.949

C paraverbal rire
TC 00:24:18.060 - 00:24:18.670

C verbal chn 啊 对 对 对
[ah oui oui oui]
TC 00:24:19.740 - 00:24:21.000

Extrait 2 : Transcription de l'extrait vidéo 2

L'étudiante chinoise (W) dit avoir vu un film français (*Tais-toi*). Ce faisant, elle se positionne en tant qu'experte concernant un élément relevant des cultures françaises. Ensuite, après une demande de confirmation et la réponse qui suit, C fait comprendre avec différentes actions qu'elle ne connaît pas le film, en se positionnant ainsi en tant que novice. Après ce positionnement, W se repositionne en experte en apportant des nouvelles informations. Enfin C a recours à Internet, ce qui montre qu'il s'agit d'une affordance de l'environnement, et confirme à W qu'elle a compris.

Cet extrait est exemplaire des procédés conversationnels de ce qu'il nous semble possible d'appeler une « expertise inversée ». Avant tout, une étudiante introduit une référence à un sujet concernant un aspect de la culture de l'interlocutrice. Ensuite, un échange a lieu pour s'assurer du sujet de conversation. Enfin, l'experte donne des informations concernant le sujet de conversation.

La vidéo joue un rôle important dans les procédés de cogestion de l'interaction. En premier lieu, les interlocutrices produisent des mimiques de *doing thinking* (Reichert et Liebscher 2012), autrement dit, elles se mettent en scène dans l'acte de penser en dirigeant le regard en haut et/ou vers le côté. En second lieu, après le premier tour de parole de W, lors du point de transition, on peut voir que C ne bouge pas. Cette immobilité amène W à répéter le titre du film. Autrement dit, elle a le même effet de la question de confirmation formulée ensuite.

Ce type de procédé soulève des questions concernant les catégories d'analyse de la conversation par visioconférence. Avant tout, il prouve (s'il en était besoin) la pertinence du principe de séquentialité (Dausendschon-Gay 2010), car l'immobilité de C ne prend une signification que parce qu'elle se place dans un point de transition, un moment où au contraire il devrait y avoir une réaction, une prise de parole de la part de C. Si la valeur communicative de l'immobilité en fonction du principe de séquentialité ne nous semble pas faire des doutes, ce qui est plus déstabilisant est que C ne fait ni de manipulation – il n'y a pas de contact avec les périphériques de l'ordinateur – ni d'investissement de l'environnement à proprement parler. En effet, un investissement présuppose une action. Or, rester immobile est justement le contraire d'une action. Il nous semble alors pouvoir parler dans ce type de procédé d'une sorte d'« investissement 0 », un non-investissement des modalités de communication qui, en vertu du principe de séquentialité, peut constituer un comportement communicatif. Par conséquent, c'est une catégorie d'analyse de la multimodalité pertinente seulement par rapport au système des tours de parole, et en particulier des points de transition. Enfin, notons qu'une telle catégorie remet partiellement en question des analyses se basant exclusivement sur le repérage des actions des interlocuteurs, et non, aussi, sur leurs non-actions.

5.3 Discussion

Dans cette section, nous répondons à notre question de recherche principale en systématisant les remarques faites lors des analyses et en les complétant avec d'autres exemples, avant tout en abordant l'utilisation spécifique des différentes affordances, enfin en insistant sur l'intégration des ressources sémiotiques dans la production du sens et la cogestion des interactions.

Dans les procédés de positionnement d'expertise culturelle, les modalités audio et vidéo sont investies en continu. La modalité audio devient une affordance en mobilisant principalement les modes verbal et paraverbal, avec des procédées similaires à ceux du face à face présentiel. Autrement dit, lors des positionnements d'expertise culturelle expert-novice, les interlocutrices utilisent un ton et un débit de voix comme dans les conversations quotidiennes, avec parfois des phénomènes d'adaptation rappelant le xénolecte (Bange 1992). De plus, la modalité audio est employée dans certains cas pour faire écouter à son interlocuteur des chansons ou des musiques. Cela arrive quand il n'est pas possible d'envoyer un lien hypertexte vers la chanson en question, soit parce qu'il s'agit d'un fichier stocké sur la machine d'une des interlocutrices, soit parce que la musique se trouve sur un site Internet non accessible par l'autre interlocutrice. La modalité vidéo est investie principalement avec la production d'expressions faciales pour la gestion de l'interaction (par exemple de *doing thinking*) et avec des productions posturo-mimo-gestuelles visant à faciliter l'intercompréhension. La production de gestes – exception faite pour les gestes autocentrés – est toujours faite en s'adaptant au champ de la caméra et les gestes sont principalement illustratifs.

Nous avons pu observer également des investissements plus ponctuels de la modalité vidéo. En effet, l'image peut être utilisée aussi pour porter des objets dans le champ de la caméra afin de les rendre visibles à l'interlocutrice, ce qui rappelle des observations de Vincent (2012). Par exemple une étudiante, pendant la présentation d'un auteur chinois, porte un de ses livres face à la caméra. D'ailleurs, cela montre l'importance de l'environnement physique où les interactions ont lieu, dans la mesure où seulement les interlocutrices choisissant leur domicile ont la possibilité de prendre des objets de leur environnement quotidien.

Une autre modalité qui est utilisée de manière ponctuelle est le clavardage. Ainsi, l'experte peut se servir du clavardage pour envoyer un terme ou une expression afin de faciliter la compréhension de la novice ou des images préparées avant la conversation. En outre, le clavardage peut être le moyen d'envoyer des informations recherchées sur Internet, comme par exemple le texte d'une chanson ou une image.

Bien qu'Internet ne soit pas une modalité de la communication, il représente une affordance importante de l'environnement. En effet, quand les aléas de l'interaction le rendent nécessaire, l'étudiante se positionnant en tant qu'experte – mais parfois aussi la novice, comme dans l'exemple 2 – peut ouvrir un navigateur Internet pour se rendre sur des sites, dont le contenu sera ensuite utilisé dans la communication par les modalités du clavardage ou de l'audio. L'utilisation d'un navigateur Internet pendant la vidéoconférence, ainsi que l'ouverture de dossiers, pose des questions d'organisation de l'espace des fenêtres à l'écran.

En conclusion, notre recherche confirme les affirmations de Cosnier et Develotte (2011), d'après qui les éléments de la communication « sont étroitement unis pour réaliser l'interaction conversationnelle dans ses aspects d'échanges informationnels et de dispositif de co-pilotage régulateur de ces échanges ». Autrement dit, en adoptant le principe méthodologique de l'intégration des ressources (Baldry et Thibault 2006), les analyses des positionnements d'expertise culturelle expert-novice montrent bien que la co-construction du sens se fait de manière transmodale (Hauck 2010).

6 Conclusion

Dans notre étude, nous avons montré comment les différentes modalités présentes en visioconférences deviennent des affordances communicatives lors des positionnements d'expertise culturelle. En particulier, nous nous sommes arrêté sur deux exemples de positionnements expert-novice qui nous ont permis d'observer les différents types d'investissement des modalités ainsi que la transmodalité des positionnements. A partir de ces exemples, nous avons formulé une série d'observations et les avons enrichies d'autres remarques venant de notre corpus. Si dans cette étude nous nous sommes concentré spécifiquement sur les positionnements expert-novice, à l'avenir il nous semble profitable de prendre en compte d'autres types de positionnements (Cappellini et Rivens Mompean 2013) pour dégager des éventuelles différences et/ou similitudes dans les procédés. Enfin, en ce qui concerne les catégories d'analyse, notre étude, en se basant sur le principe de séquentialité, a mis en relief l'existence d'un « investissement 0 » des modalités de visioconférence.

Références bibliographiques

- Baldry, A. & Thibault, P. J. (2006). *Multimodal transcription and text analysis*. Sheffield : Equinox Publishing.
- Bange, P. (1992). A propos de la communication et de l'apprentissage en L2. *Aile*, 1, 53-86.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development. Experiments by nature and design*. Cambridge : Harvard University Press.
- Cappellini, M. & Rivens Mompean, A. (2013). Positionnements culturels dans un tandem sino-fançais par visioconférence. *Sinergies Chine*, 8, 137-149.
- Conseil de l'Europe (2001). *Un Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*. Paris : Didier.
- Cosnier, J. & Develotte, C. (2011). Le face à face en ligne. Approche éthologique. In Develotte *et al.*, *op. cit.*, 27-50.
- Dausendschon-Gay, U. (2010). La construction interactive d'objets. In Macaire, D., Narcy-Combes, J.-P. & Portine, H. (éd.) *Interrogations épistémologiques en didactique des langues*. Paris : Clé, 98-110.
- Develotte, C. & Drissi, S. (2013). Face à face distanciel et didactique des langues. In Ollivier, C. & Puren, L. (éd.) *Mutations technologiques, nouvelles pratiques sociales et didactique des langues*. Paris : Clé, 54-63.
- Develotte, C., Kern, R. & Lamy, M.-N. (ed.) (2011). *Décrire la conversation en ligne. Le face à face distanciel*. Lyon : ENS Editions.
- Drissi, S. (2011). *Apprendre à enseigner par visioconférence : étude d'interactions pédagogiques entre futurs enseignants et apprenants de FLE*. Thèse soutenue le 2 décembre 2011 à l'ENS Lyon, inédite.
- Gajo, L. & Mondada, L. (2000). *Interactions et acquisitions en contexte*. Fribourg : Editions Universitaires Fribourg Suisse.

- Gibson, J. J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Hauck, M (2010). Telecollaboration: At the interface between multimodal and intercultural communicative competence. In Guth, S. & Helm, F. (éd.) *Telecollaboration 2.0*. Oxford : Peter Lang, 219-244.
- Hutchby, I. (2001). *Conversation and technology: from the telephone to the internet*. Cambridge, Polity.
- Kerbrat-Orecchioni, C. 1998 [1990]. *Les interactions verbales. 1. Approche interactionnelle et structure des conversations*. Paris : Armand Colin.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (2011). Conversation en présentiel et conversations en ligne : bilan comparatif. In Develotte *et al.*, *op. cit.*, 173-196.
- Lamy, M.-N. (2008). Ce que cyber-parler veut dire : quels cadres théoriques pour l'analyse des conversations multimodales en réseau ? In Gerbault, J. (éd.). *La langue du cyber-espace. De la diversité aux normes*. Paris : L'Harmattan, 91-104.
- Lamy, M.-N. & Flewitt, R. (2011). Describing online conversations : insights from a multimodal approach. In Develotte *et al.*, *op. cit.*, 71-94.
- Lamy, M.-N. & Hampel, R. (2007). *Online communication in language learning and teaching*. New York : Palgrave MacMillan.
- Le Bray, J.-E. (2002). Description de l'usage des nouvelles technologies dans l'apprentissage des langues. In Barbot, M.-J. & Pugibet, V. (éd.), *Apprentissage des langues et technologies : usages en émergence*. Paris : Clé, 37-44.
- Reichert, T. & Liebscher, G. (2012). Positioning the expert: Word searches expertise and learning opportunities in peer interactions. *The Modern Language Journal*, 96 (4), 599-619.
- Sacks, H. (1972) An Initial Investigation of the Usability of Conversational Data for Doing Sociology. In Sudnow, D. (éd.), *Studies in Social Interaction*. New York : The Free Press, pp. 31-74
- Sacks, H., Schegloff, E. & Jefferson, G. 1974. A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking in Conversation. *Language*, 50(4), 696-735.
- Telles, J. A. (éd.) (2009). *Teletandem. Um contexto virtual, autônomo, colaborativo para aprendizagem das linguas estrangeiras no século XXI*. Campinas, SP : Pontes Editores.
- Van Lier, L. (2004). *The Ecology and Semiotics of Language Learning: a Sociocultural Perspective*. Dordrecht : Kluwer Academic Publishers.
- Vincent, C. (2012). Interactions pédagogiques « fortement multimodales » en ligne : le cas de tuteurs en formation. Thèse soutenue le 26 octobre 2012 à l'ENS Lyon, inédite.

L'écran au pluriel : expériences de communication avec l'autre à travers les écrans

Chabert, Ghislaine

G-SICA, Laboratoire LLS (Lettres, Langues, Sociétés), Université de Savoie
ghislaine.chabert@univ-savoie.fr

1 Des expériences spatiales, sensorielles et émotionnelles.....	42
1.1 Les espaces de l'écran.....	42
1.2 Les multisensorialités.....	43
2 Les circulations autour des écrans.....	44
3 « Chorégraphies » de la mobilité	45
4 L'autre et l'écran	46
<i>Image 1 : En prenant un verre, Brest, Mai 2012.....</i>	<i>47</i>
<i>Image 2 : Chorégraphies mobiles, Vienne, juillet 2012.....</i>	<i>48</i>
5 « Agglutinés »	49
Références bibliographiques	49

La multiplicité des usages des écrans implique l'articulation entre plusieurs types de dispositifs et de postures, entre des expériences individuelles et collectives de ces objets. Quelles spécificités des écrans en termes d'interactions aux images ? D'interactions des spectateurs aux contenus et surtout d'interactions des spectateurs aux spectateurs ? Pour répondre à ces questions, il convient de comprendre les différents types de médiations de l'écran, que ce soit en matière de relations aux lieux et aux temps, aux corps et aux sensations mais aussi simplement au monde et aux autres dans les environnements de contact concernés. Dans la tradition critique des Sciences de l'information et de la Communication, l'écran est appréhendé au regard du sens qu'il représente dans les quotidiens des acteurs (socio-professionnel, culturel, intime), sens qui est produit en écho à la culture visuelle de ces derniers ainsi qu'à leurs « histoires » avec les médias. C'est donc l'objet pris dans son environnement, ses espaces (Chabert, 2012) et son historicité qui se révèle ainsi à une critique communicationnelle et sociale. Ce que les utilisateurs font devant et sur l'écran (Turkle, 1997), seuls et à plusieurs, ce qu'ils disent (*l'actionnel et le gestuel*), ce qu'ils manifestent et vivent comme émotion (impatience, colère, étonnement, joie, ennui, immersion, agacement, fantaisie) (*l'émotionnel*) et enfin ce qu'ils peuvent sentir dans l'environnement dans lequel ils se trouvent (coprésence de stimulations visuelles, sonores, auditives, olfactives, thermiques et tactiles) (*le sensoriel*), doit être pris en compte simultanément. Des méthodes de recherche multimodales, voire réflexives (à travers les écrans eux-mêmes) ont donc été expérimentées pour en appréhender toute la complexité. Cette méthodologie mixte, empruntant d'une part à la sociologie des usages, d'autre part à l'anthropologie visuelle, sera présentée et discutée dans l'article sur sa capacité à dégager quelques usages émergents des formes de communication autour de l'écran mobile. Plusieurs images, montrant des usages collaboratifs des écrans, élaborent donc le corpus qui sert de base à ce travail d'observation et de compréhension des expériences communicationnelles des écrans dans la mobilité. Les mises en scènes, les expressivités et les chorégraphies spatiales orchestrées dans les différents rituels collectifs de la mobilité y sont particulièrement observées dans le souci de tendre vers une proposition de définition de « l'écran au pluriel ».

1 Des expériences spatiales, sensorielles et émotionnelles

1.1 Les espaces de l'écran

L'écran, dans la littérature, peut être pensé d'abord comme un *artefact* qui propose une représentation de la réalité et de la médiation technique, ensuite comme une *interface* qui permet la rencontre entre les signes mis en scène et les usages interactifs de ces mêmes contenus, mais aussi comme un *dispositif* à plusieurs entrées alliant dispositif social, dispositif technique qui le permet et dispositif narratif (Frau Meigs, 2011). Cette dernière définition autour du concept de *dispositif* semble plus à même de prendre en compte le collectif et le social. Il semble utile en effet, dans une étude sur le rapport des individus aux dispositifs d'écrans, d'étendre la recherche à la prise en compte de l'écran dans différents contextes car ce dernier fait aussi sens dans un lieu et un cadre d'interaction. Plusieurs métaphores faites entre l'écran et certains objets du réel nous ont amené à l'imaginer comme un *espace* (interactif), autrement dit ni un « voir sur » (surface), ni un « voir à travers » (fenêtre) mais un « voir dans, dedans et autour » (lieu) (Chabert, 2012). Il est ainsi espace au niveau de l'interface utilisée et visitée mais aussi au niveau du vécu d'un entre-deux lieux, d'un « tiers-lieu » (idem).

L'écran simule en effet des mondes navigables, un « espace de synthèse dans lequel on peut avoir le sentiment de se déplacer « physiquement » » (Quéau, 1993 : 13-14) à plusieurs. Un espace que l'on peut parcourir et habiter où « les techniques du virtuel convoquent le corps du spectateur-acteur au sein de l'espace simulé » (idem : 16). Il y a ainsi dans les lieux de leurs usages des médiations multiples qui sont encore à explorer pour rendre compte des relations sensorielles à ces objets. L'apport de Manovich est original sur cette question lorsqu'il observe

les relations entre l'espace physique habité par le spectateur de l'écran, son corps, et l'espace de l'écran, considéré comme un « espace augmenté » (2002) dans lequel le ou les utilisateurs pourraient se projeter. Une fenêtre ouvrant sur un espace dans lequel on peut être présent à distance. La notion d'interface, qui provient étymologiquement de l'Anglais et désigne la « surface à la frontière entre deux parties de matière ou d'espace », est d'ailleurs dans sa définition même « espace, lieu d'interaction et de jonction entre deux systèmes ou deux organisations » (idem). Jewitt et Triggs étudient également comment les individus communiquent et interagissent dans les espaces publics en fonction des écrans et comment ils se comportent vis-à-vis des informations et des contenus visualisés dans les environnements sociaux (comme les musées ou les galeries d'exposition). Ils se centrent ainsi sur l'écran comme point clé de l'appréhension des pratiques collectives des lieux :

« The screen may be understood as a designed interface (e.g television set, computers, information signage) and as a central place in representation and communication of the social landscape and in the cultural and technological imagination »¹ (Jewitt et Triggs, 2006 : 131).

Les pratiques contemporaines et mobiles des nouveaux médias ont, d'après les deux auteurs, énormément contribué à la transformation de l'écran en centrant sa définition sur le lieu. L'écran étant un « site [au sens de lieu] d'engagement et un site de communication » (idem : 132). Tandis que l'écran-miniature se glisse dans nos poches ou nos manches, des artistes et architectes pensent les espaces publics comme des écrans géants et conçoivent les expériences humaines dans ces espaces augmentés. Dans cette perspective et parce que c'est aussi ce que nous avons rencontré à plusieurs reprises sur le terrain, nous proposons de rapprocher naturellement le concept de l'écran à celui d'espace (Chabert, 2012) pour interroger l'idée d'une expérience des lieux (mouvements, places, sensorialités) dans le rapport aux autres parmi les écrans. Les espaces de l'écran « se conjuguant naturellement au pluriel »².

1.2 Les multisensorialités

Mais les interactions des individus à travers les écrans sont aussi dépendantes de la matérialité du support, des conditions de la réception, de la scénographie des dispositifs, que de la posture corporelle qu'elles suscitent. « Les corps émus dans la mobilité sont au cœur de l'intercompréhension et de la construction du **sens social** » (Martin Juchat, 2008). Ainsi les interactions sont-elles non seulement médiation entre formes tangibles (Andrieu, 2011) et interfaces, mais s'inscrivent-elles aussi en tant qu'expériences sensorielles multiples (spatiales et immersives mais aussi ludiques, identitaires, rituelles et émotionnelles). Des travaux de médiologie s'attachent à mettre en évidence les sensorialités médiatiques, mais sous une forme souvent dictionnarisée et fragmentée. Or indépendamment du sens visuel, souvent surreprésenté, la textualité des écrans et le multisensoriel de dispositifs combinant œil, main, oreille doivent être convoquées pour réhabiliter dans l'expérience de l'écran des sens parfois délaissés, tels que l'olfactif et le mouvement. Dans la continuité, les notions de plaisir à lire sur l'écran, de plaisir à les manipuler, de plaisir à les montrer et à en jouer avec les autres, sont à considérer. Par exemple, pour le téléphone mobile « le simple fait d'ouvrir l'objet, de presser des boutons sur le clavier, mobilise des univers de récits et de sens agrémentés de visuel, de tactilité et d'effets tridimensionnels » (Manovich, 2007). De telles approches permettent de comprendre les différentes sensorialités qui paraissent incontournables à l'étude du rapport à l'autre dans la communication autour des écrans. Tout l'émotionnel peut être saisi dans

¹ « L'écran peut être compris en tant qu'interface désignée et aussi en tant que lieu central de la représentation et de la communication d'un paysage social et de l'imaginaire technique ».

² Expression reprise à Raphaël Lellouche (2004).

l'expérience, l'attachement (Winnicott, 1969) à ces objets rendu visible, le fétichisme rejoué, l'« androïsatation » approchée³ :

« Nous vivons avec les objets qui nous entourent (...). Car contrairement aux autres humains dont nous pouvons être privés dans l'expérience de la solitude nous ne sommes jamais séparés des objets. Nos liens avec eux sont permanents, ce qui explique qu'ils peuvent être durables et profonds » (Vial, 2013 : 280-281).

Cette vision de l'écran comme artefact, beaucoup plus présente dans les recherches anglo-saxonnes, permet d'une part de prendre en compte les rapports fétichistes, rituels et émotionnels à ces objets et d'autre part de voir comment ils entrent en résonance avec le social et les autres (Chabert & Veyrat, 2011). Le téléphone, par exemple, sollicite énormément l'affectif. Les écrans sont par conséquent des objets auxquels nous nous attachons, des objets simples et familiers, qui « font partie » de nous, qui nous imprègnent et existent dans un espace de transition, de mi-lieu (Winnicott, 1969 : 14) voire de tiers-lieu (Chabert, 2012). Ils portent nos traces, nos empreintes, sont coulés dans le sensoriel primitif : l'odeur, le toucher, le goût, la vision (Winnicott, 1969 : 15). Cette imprégnation renvoie à l'empreinte du corps dans l'objet transitionnel. L'écran se salit, n'est pas lavé, est porté contre soi, recueille certaines semences et traces du corps. Il devient dès lors cet objet « doudou » auquel on confère de plus en plus d'attributs humanoïdes. Qu'en est-il à présent des médiations sociales qui s'animent autour de cet objet ?

2 Les circulations autour des écrans

L'histoire récente des médias a mis en lumière ces dernières décennies le passage de l'individualisation de la consommation et de sa fragmentation à la circulation des usages entre différents supports de communication. Dès lors, la circularité de l'information (Lellouche, 2004)⁴, présente dans l'expérience individuelle ou collective des écrans, est une contrainte avec laquelle il faut composer dans l'exploration des relations à ces médias car « la production de sens ne se fait pas de manière disjointe » (Méadel et Proulx, 2008). L'écran devient aujourd'hui cet objet capable de saisir une information libérée de contraintes éditoriales, circulant entre différents médias. Raphaël Lellouche dans un article proposant une théorie de l'écran se centre sur cette pluralité où « le message n'adhère plus à son support. Il peut être affiché sur n'importe quel écran » et la retient comme étant « le principe de l'écran : il est interchangeable, substituable à un autre pour l'information qu'il affiche (...) **l'écran se conjugue au pluriel** ; il prolifère, s'immisce partout, envahit l'environnement technique » (Lellouche, 2004).

Ce principe d'une « mise en système des différents outils et contenus des médias (ordinateur, terminal de téléphonie mobile, réseau, télévision » (Miège, 2007 : 183), n'exclut pas cependant une spécificité propre aux différents écrans. Ces derniers proposent des usages, des pratiques ou des postures spectatoriennes à explorer dans leurs contextes. La culture informatique n'est, par exemple, pas juxtaposable à la culture de la téléphonie et c'est à travers des écrans aux formes variées (téléphone mobile, tablette numérique, ordinateur, téléviseur) que s'effectuent des interactions de plus en plus multimodales (Lancien, 2008)⁵. Plusieurs illustrations peuvent être trouvées dans le domaine actuel du transmédia. Par exemple, dans l'expérience spectatorielle du film « App », désigné comme film « second screen » par son réalisateur⁶, les spectateurs dans la salle reçoivent des messages variés (SMS, photos, vidéos) sur leur smartphone durant la

³ Voir le dernier film de Spike Jonze, *Her*, sorti en mars 2014 sur grand écran qui traite la question de l'amour à travers écrans interposés.

⁴ Lellouche, Raphaël. (2004). *Théorie de l'écran*, <http://www.erba-valence.fr/modules/enseigner/jpb/theoriecran.htm>

⁵ Lancien, Thierry. (2008). *Multiplication des écrans, images et postures spectatoriennes*, <http://intermedialite.blogspot.com/2009/10/multiplication-des-ecrans-images-et.html>

⁶ *App the movie*, first second screen cinema experience, Bobby Boermans, présenté au festival Tous écrans à Genève dans la catégorie transmédia, novembre 2013.

projection même du film en salle. Dans cette expérience « augmentée », l'écran de cinéma est doublé d'un second écran, celui du smartphone, dans l'écriture filmique. Les insertions visuelles à travers le smartphone permettent notamment aux spectateurs de visualiser ensemble le hors champ de l'image du grand écran ou une scène montée en parallèle, le champ et le contre champ en même temps, le paysage dans lequel évolue les acteurs du film, les messages par SMS que les acteurs s'envoient durant le film, de voir à travers leur écran comme dans un miroir dans lequel se projettent les visages des acteurs en train de regarder leur mobile... Ces expériences renforcent pour les spectateurs un sentiment d'immersion partagée dans les images, car les non équipés regardent sur les écrans de leur voisins qui se font un plaisir de leur montrer ce qui se passe, toute la salle s'éclaire grâce aux écrans de smartphone allumés...

S'il semble confirmé par plusieurs travaux et enquêtes que l'écran engendre des usages simultanés et multiples⁷, il reste à poser la question des représentations affiliées à cette circulation entre différents écrans (comprenant les écrans historiques tels que cinéma et télévision). Or les pratiques de l'écran ne surgissent pas de rien mais prennent racine dans les expériences médiatiques et visuelles qui lui ont préexisté notamment en termes de relations aux différentes interfaces informatives et aux différentes images. Elles sont entrelacées, « enchevêtrées » (Méadel, Proulx, 1998), tricotées aux pratiques préalables des autres médias qu'elles complètent, qu'elles métissent ou étendent à d'autres sphères. Elles révèlent des comportements déjà en germe dans des pratiques plus anciennes (zapping, navigation dans l'information, participation aux médias, production d'images, mise en abyme de soi...). Une difficulté consiste à pouvoir observer la circulation du sens et des pratiques entre les différents dispositifs d'écrans tout en prenant en compte les itinéraires et les trajets des usages en tant que trajets anthropologiques. Les images que nous avons pu saisir dans la mobilité de ces circulations sur notre smartphone, permettent d'appréhender une part de ces « histoires » plurielles jouées dans l'écran.

3 « Chorégraphies » de la mobilité

Si plusieurs travaux de recherches indiquent bien cette hybridation de dispositifs et d'usages (De Certeau, 1980 ; Marzloff, 2009), seule une méthodologie interdisciplinaire peut nous permettre de comprendre l'écran dans toute sa pluralité : phénoménologique (Merleau Ponty, 1945), ethno-méthodologique (Winkin, 1996) mais également corporelle et visuelle (Morel et Licoppe, 2009 ; Mac Dougall, 2006). Les travaux de Morel et Licoppe, ont apporté une appropriation intéressante des méthodes visuelles en France. Leurs analyses de la téléprésence à distance et des contenus autoproduits par les utilisateurs sur leur écran mobile à partir de corpus photographiques de visages à travers les écrans (« têtes parlantes », 2009) a retenu toute notre attention. L'image et « la vidéo jouant un rôle fondamental dans la saisie de l'interconnexion des modes, dans la capacité de les rejouer, les visualiser et à en isoler certains sens » (Norris, 2004 : 53). Si l'analyse sémiologique des écrans permet de concevoir ce qui est susceptible de faire signe pour l'usager, signes iconiques et visuels et le multimodal en jeu (mouvements et points de vue, sons et musiques, images et textes, corps et représentations...), la sociologie des usages est indispensable à la compréhension du sens attribué par les individus aux écrans (sens pratique et symbolique). Toutefois la perspective d'une observation de l'usage de l'écran en tant qu'expérience communicationnelle plurielle, implique d'élaborer des méthodes d'observation originales. Dans un contexte d'apparition d'une ethnographie multi-située, il devient nécessaire d'élaborer une approche basée sur les connexions entre et autour de l'écran, sur les interactions tissées entre différents espaces connectés, sur les sensorialités communiquées, cela dans le but de faire évoluer aussi les SIC dans leurs pratiques interdisciplinaires autour de la capture des formes de communication. Une proposition consiste à l'ajout de formes visuelles et numériques

⁷ Enquête Ipsos, the new multiscreen world : understanding cross platform consumer behavior, août 2012, consulté à l'automne 2012, http://www.ipsos.fr/sites/default/files/attachments/multiscreenworld_final2.pdf

voire hypermédias (copies d'écrans, productions interactives, films immersifs, mouvements panoramiques...) pouvant constituer une « résonance » (Coover, 2009) du sens produit sur ces objets, pour non seulement montrer ce que les gens font à travers les écrans mais aussi leur imaginaire⁸.

L'objet scientifique de réflexion qu'est l'écran, objet de vision et de sensorialité, amène à proposer naturellement une façon visuelle de l'appréhender. Nous avons donc décidé d'observer cet objet de recherche, objet de signes, du visuel et du social, avec l'écran de notre propre mobile (Busher et al, 2011), lui-même doté d'une capacité à capturer des images (photos, vidéos, copies d'écrans...). Par conséquent, en plus de la sociologie des usages traditionnellement retenue dans nos recherches, a fortiori sur les relations spatiales (De Certeau, 1980), nous ajoutons donc une approche interdisciplinaire à partir des *Visual Studies* (MacDougall, 2006 ; Pink, 2007), des *Sensory Studies* (Martin Juchat, 2008 ; Pink, 2009, Turkle, 1997) auxquelles nous associons en nouveauté les *Space Studies* (Couldry & Mac Carthy, 2003, Busher & al, 2011). Le croisement de ces différentes focales permet, par un processus d'observation, d'immersion et d'empathie avec les acteurs, d'identifier et de suivre les parcours écrans des usagers, leurs mouvements, leurs ressentis (curiosité, expérience esthétique, jeu, distraction, immersion) et l'émotionnalité communiquée face aux écrans. Toute l'intermédialité (Lancien, 2008) des interactions à travers les écrans se trouve communiquée à travers un autre écran. Plusieurs images prises dans la mobilité de nos observations constituent donc le corpus établi. Discutons maintenant les apports de cette démarche qui sollicite le recours à différentes images des usages pour identifier les interactions humaines qui s'y expérimentent.

4 L'autre et l'écran

En plus d'expériences spectatoriennes marquées dans les « chairs » (Martin Juchat, 2008, Carbone, 2011), les écrans incitent à des pratiques collectives où la médiation des autres et les modalités de présence aux autres dans les contextes d'usages sont très significatives. Nous avons déjà pu observer cette pratique à plusieurs lors d'études d'usages des interactifs dans les musées (Chabert & Bouillot, 2010). Les projets d'« innovations ascendantes » par les usages (Cardon, 2005)⁹ l'ont aujourd'hui parfaitement intégré dans leurs méthodologies et prennent en compte des collectifs citoyens d'utilisateurs dès les étapes de conception et de design des projets. Les développements pensés autour du concept des smartcities¹⁰ dans lesquels la participation citoyenne « bottom up » est incluse au projet ou encore les innovations actuelles envisagées autour des expériences interactives dans les musées (méthodologies Muséomix¹¹) peuvent par exemple être cités.

Nous ne croyons pas que l'écran soit « devenu transparent, caractéristique de l'individualisme démocratique de nos sociétés, repoussant sans cesse le social et le collectif pour leur substituer la silhouette solitaire de l'individu et son intimité » (Soulages, 2012 : 48). Contrairement aux visions où l'écran serait souffrance de l'hyper-présence et incapacité de solitude (Turkle, *Alone Together*, 2012 in Vial, 2013 : 221), nous pensons qu'il véhicule le « point de vue réflexif d'une communauté humaine sur elle même (...), des visions assujetties à la présence du regard social » (Soulages, 2012 : 44-45).

« Par téléphone cellulaire, ils /les « digital natives »/ accèdent à toutes personnes ; par GPS, en tous lieux ; par la Toile, à tout le savoir : ils hantent donc un espace topologique de voisinages alors que nous vivions dans un espace métrique, référé par des distances.

⁸ D'après une formule célèbre de Jean Rouch, anthropologue visuel français.

⁹ Cardon, Dominique (2005) De l'innovation ascendante, *Internet Actu*, consulté le 18/03/2014, <http://www.internetactu.net/2005/06/01/de-linnovation-ascendante/>

¹⁰ <http://www.songdo.com/>

¹¹ « People make museums » : <http://www.museomix.org/>

Ils n'habitent plus le même espace.

(...) Cela dit reste à inventer de nouveaux liens. En témoigne le recrutement de Facebook, quasi équipotent à la population du monde (...) Nous adultes n'avons inventé aucun lien social nouveau » (Serres, 2012 : 13-16).

Ainsi chaque dispositif, chaque nouveau média produit-il une nouvelle manière d'entrer en interaction avec l'autre et en conséquence une nouvelle perception de la relation à autrui (Vial, 2013). Par exemple le téléphone portable permet de se savoir connecté à l'autre en permanence, « de tout contrôler d'un simple effleurement de doigt » dans sa poche (Chabert et Veyrat, 2012 : 99). Il est ainsi possible de communiquer avec l'autre de multiples manières allant du mode face à face au mode désynchronisé du partage dans les réseaux sociaux en passant par l'envoi de SMS, même si tous n'ont pas la même « aura phénoménologique » (Vial, 2013 : 281) en termes de sentiment de présence à l'autre et de sociabilité.

De nombreuses attitudes rituelles et corporelles liées à l'usage du téléphone dans un lieu public sont observées sur le terrain et saisies à travers les images, notamment le fait que les personnes téléphonant se mettent à bouger et à marcher, décrochant des regards alentour. L'objet peut être parfois utilisé comme paravent de l'interaction avec autrui : processus d'évitement de l'autre à qui je manifeste mon indisponibilité lorsque je simule de téléphoner ou de consulter un message ; à qui je refuse de répondre lorsque son numéro s'affiche... Il peut aussi être un objet donnant lieu à des scénarisations domestiques spatiales diverses et variées : le portable au bar, dans la salle de bains, à la piscine, dans la voiture, sur la plage, le portable à qui je m'adresse comme aide-mémoire et dans lequel je glisse des messages personnels vocaux ou textuels. Nouveaux post-it permettant de stocker des messages secrets, des liens entre correspondants... Objets d'attachement, contenus attachés, dernières générations d'« androids », ces machines nous accompagnent, nous suivent et nous ressemblent, avatars de langage aux compétences conversationnelles de plus en plus développées. Le mobile produit enfin un effet sur le social en tant qu'objet de discours. On en parle énormément lui prêtant des caractéristiques aussi contradictoires que polémiques. Des fonctions identitaires et affectives sont en jeu avec le téléphone portable car on « s'entend » plus ou moins bien avec son mobile (extrait d'entretiens). On lui en veut de ne pas sonner ou au contraire de sonner de façon impromptue, de manifester exagérément notre présence aux autres quitte à nous faire « perdre la face » (Goffman, 1974).

Enfin, le smartphone, est dans sa nature un « écran de communication » (Sonnet, 2012 : 194), autorisant les dialogues et échanges de différents types, textuels via le SMS ou le mail, visuels via les vidéos ou à distance via les applications skype ou facetime. Il est un écran collectif qui « favorise le visionnement de contenus audiovisuels en groupe (de 2 à 20 mn), dans les bars, les restaurants, les gares et les aéroports. Il renforce ainsi le lien du collectif » (Idem : 194). L'image suivante basée sur un montage de photographies assemblées en mode panoramique, montre la présence de l'objet au sein du groupe dans des moments de détente, ici le fait de prendre un verre en terrasse dans un bar avec ses « amis ». L'écran s'invite à la table et, bien que retourné face écran cachée, reste présent durant les échanges à l'esprit de sa propriétaire comme des autres invités. Sa propriétaire le prend dans les mains régulièrement, le consulte dans une posture d'attente tout en protégeant une part de son intimité numérique du regard des autres en le retournant sur la table.



Image 1 : En prenant un verre, Brest, Mai 2012

L'association des trois images produit une vision en panoramique donnant l'illusion au lecteur de se trouver au centre de l'événement montré, comme cela arrive dans les visites virtuelles qui favorisent l'immersion dans les espaces représentés à travers un écran panoramique. Sur ce point le travail effectué par l'anthropologue visuel Roderick Coover, aux Etats-Unis, nous paraît exemplaire¹². Le chercheur utilise en effet cette forme esthétique et filmique comme moyen d'expression digitale de ses recherches. Il intègre, en plus de l'image vidéo de fond, des objets interactifs placés dans ces panoramas de façon à jouer avec la curiosité du spectateur et à l'imprégner d'une ambiance et d'un espace à partir des mouvements rotatifs de la vidéo. Cette restitution filmique met en visibilité l'espace des présences autour de l'écran.

Par ailleurs, plusieurs temporalités peuvent se superposer, temporalité de l'instant saisie à la volée, du SMS indice de la présence de l'autre se manifestant, de l'image d'un événement capté grâce à l'appareil photo ou la vidéo embarquée et envoyée à son réseau, comme en témoigne le panoramique suivant (image gauche) issu d'une captation durant un concert. Dans cette séquence visualisée, le smartphone est utilisé en tant qu'enregistreur d'une partie d'un concert, immédiatement montrée et postée au réseau, en tant que signe de présence à un événement :



Image 2 : Chorégraphies mobiles, Vienne, juillet 2012

L'autre est là présent dans la scène et également toujours là présent à distance à travers le réseau, dans cette double expérience de communication à autrui :

« Il y a un internet de l'information (...) Mais il y a aussi un internet de communication. C'est l'espace où l'on échange des mails, où l'on chatte avec ses amis, où l'on partage de la musique et des photos avec des inconnus. Et cette communication est justement un fait social assisté et façonné par les ordinateurs » (Casilli, 2010 : 8).

Si la qualité (non conventionnelle) des images ici présentées souffre de conditions de captation défavorables (images prises à la tombée de la nuit avec un smartphone), elle témoigne en revanche d'une certaine réalité et présence du regard sur la situation. A l'image, on repère bien que de nouveaux rituels du corps sont associés à ces pratiques. Il suffit de voir comment les marques s'emparent de ces nouvelles formes d'expression pour communiquer. La dernière publicité d'Apple pour l'iPhone5 où toute une série de gestes d'écrans sont filmés et montés bout à bout témoigne très bien de ces nouvelles formes d'expressions corporelles¹³. Des pratiques antérieures sont présentes dans certaines gestualités rendues visibles par les images, faisant écho à un ensemble de gestes préexistants : manipulation tactile des tablettes numériques évoquant celle du feuilletage des pages d'un livre, visiophonie qui s'ancre sur des modes de mise en images picturaux, envoi de SMS qui réinvente le mode direct d'une communication textuelle télégraphique, posture de cadrage photographique avec sa tablette portée à bout de bras

¹² Voir <http://www.unknownterritories.org/APS.html>

¹³ Consulté le 14 septembre 2013 sur <http://www.youtube.com/>

devant les yeux, jeux où il est nécessaire de « gribouiller » avec ses doigts comme sur un dessin, mobiles qui communiquent et se touchent... Notons sur ce tout dernier point que l'artiste Ange Leccia avait travaillé sur ce concept de communication tactile entre écrans autour de sa série poétique des « arrangements » autour du « baiser »¹⁴ entre deux ordinateurs, deux écrans de télévision, deux projecteurs... L'artistique anticipant souvent les usages futurs des dispositifs.

Au gré de nos balades et de nos déplacements, certaines images d'usages collectifs des écrans nous ont donc interpellées par les gestualités et mises en scène collectives qu'elles proposaient. Dans l'image droite du panoramique ci-dessus, le jeune homme, lors du concert, fait bouger et « danser » ses doigts sur le smartphone de son amie installée à ses côtés, en train de filmer la scène. Ce geste capté interpelle sur l'appropriation de l'écran qui devient ici en quelque sorte un 3^{ème} « personnage », venant s'immiscer dans l'intimité du couple, à l'exposition des autres.

5 « Agglutinés »

En effet, un usage tout particulier de cet objet peut être observé au sein des couples mais aussi des familles. Plusieurs scénettes de la vie courante illustrent ce nouvel usage. Des couples qui attendent ensemble ou prennent le train regardent un film sur l'écran de l'un et copartagent leurs écouteurs, des fratries qui « s'agglutinent » autour d'un écran partagé... Cet usage familial, tel qu'on l'avait avec l'écran de télévision ou les écrans interactifs des musées, se déplace aujourd'hui dans l'espace public, marquant bien cette hybridation de sphères autrefois cloisonnées.

« Pour ses usagers, la sociabilité d'Internet ne se substitue pas aux rapports de travail, de parenté, d'amitié. Elle se cumule avec eux. Les technologies numériques ne représentent donc pas une menace pour le lien social. Elles en constituent des modalités complémentaires » (Casilli, 2010 : 325).

Pour conclure, retenons que les leçons de l'histoire des techniques et l'observation encore émergente des pratiques d'écrans dans la mobilité nous apprennent que la séparation entre une sociabilité en ligne ou hors ligne n'a pas de raison d'être, que dans tous les systèmes médiatiques nous sommes toujours en relation avec autrui et que les médias sont des espaces de rencontre avec l'autre. Ces expériences communicationnelles reliées aux usages des écrans n'ont rien de virtuelles. Les « amis » que je peux avoir dans un réseau social ne sont pas des amis virtuels, « ils sont aussi vrais que lorsque je dine avec eux. La socialité en ligne n'a rien d'irréelle » (Vial, 2013 : 222). L'écran se conjugue donc bien au pluriel.

Références bibliographiques

- Andrieu, Bernard (dir). (2011). *Le corps du chercheur : une méthodologie immersive*, Presses Universitaires de Nancy : Epistémologie du corps, L'Harmattan.
- Büsher, Monica., Urry, John., Witchger, Katian. (2011) *Mobile methods*, Oxon Routledge.
- Carbone, Mauro. (2011). La chair des images : Merleau Ponty entre peinture et cinéma, Vrin.
- Casilli, Antonio. (2010). Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ? Paris : Seuil.
- Catoir, Julie., Lancien, Thierry. (2012). Multiplication des écrans et relations aux médias : de l'écran d'ordinateur à celui du smartphone, *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, n°34, 53-65.
- Chabert, Ghislaine. (2012). Les espaces de l'écran. *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, n°34, 203-215.
- Chabert, Ghislaine., Veyrat, Marc. (2011). eMOTION, Pour une mobilité multi-sensorielle, *Revue Numérique ICCI, Images de la Culture/Culture des images - Revista Digital Imagens da Cultura/Cultura das imagens*, n°1 : 95-99.
- Chabert Ghislaine., Bouillot, Daniel. (2010). Du réel au virtuel : une expérience de visite dans l'exposition, *Culture et Musées*, n°15 : 117-135.

¹⁴ Ange Leccia, Arrangement Le baiser, 1985-2004, Présentation à la Biennale d'Art Contemporain, Lyon, 2003.

- Coover, Roderick. (2009). On Vérité to Virtual : Conversations on the Frontier of Film and Anthropology, *Visual Studies*, vol 24 (3), 235-249.
- Couldry Nick., Mac Carthy, Anna. (2003). *Mediaspae, Place, Scale and Culture in a media age*, Routledge.
- De Certeau, Michel. (1980). *L'invention du quotidien, 2. Paris* : Folio essais, Gallimard.
- Frau Meigs, Divina. (2011). *Penser la société de l'écran, dispositifs et usages*, Paris : Presses Sorbonne nouvelle.
- Goffman, Erving. (1974). *Les rites d'interaction*, Paris, Editions de Minuit, Le sens commun.
- Jewitt, Carey., Triggs, Teal. (2006). Screens and the social landscape, *Visual Communication*, editorial.
- Lancien, Thierry. (2008). *Multiplication des écrans, images et postures spectatorielles*, <http://intermedialite.blogspot.com/2009/10/multiplication-des-ecrans-images-et.html>
- Lellouche, Raphaël. (2004). *Théorie de l'écran*, <http://www.erba-valence.fr/modules/enseign/jpb/theoriecran.htm>
- MacDougall, David. (2006). *The corporeal image : Film, Ethnography, and the Senses*, New Jersey : Princeton University Press.
- Manovich, Lev. (2002) The poetics of Augmented Space : Learning from Prada, *Visual Communication*, 5(2).
- Martin Juchat, Fabienne. (2008). Le corps et les médias, La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux, De Boeck, Culture et Communication.
- Marzloff, Bruno. (2009). *Le cinquième écran, les médias urbains dans la ville 2.0*, Fyp, La fabrique des possibles.
- Méadel, Cécile., Proulx, Serge. (1998). *Accusé de réception, le téléspectateur construit par les sciences sociales (Chapitre 4)* in Proulx (dir) Montréal, Presses Universitaires de Laval.
- Merleau Ponty, Maurice. (1945). *Phénoménologie de la perception*, Gallimard.
- Morel, Julien., Licoppe, Christian. (2009). La vidéocommunication sur téléphone mobile : quelle mobilité pour quels cadrages ?, *Réseaux*, n°156, 165-201.
- Norris, Sigrid. (2004). *Analysing Multimodal Interaction, A methodological Framework*, New York & London : Routledge.
- Pink, Sarah. (2009). *Doing Sensory ethnography*, London : Sage.
- Quéau, Philippe. (1993). *Le virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon.
- Sonet, Virginie. (2012). L'écran du smartphone dans tous ses états, *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, n°34, 189-199.
- Serres, Michel. (2012). *Petite Poucette*, Paris : Manifestes Le Pommier.
- Soulages, Jean-Claude. (2012). L'image écran, de la toile à l'interface, *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, n°34, 43-52.
- Turkel, Sherry. (1997). *Life on the screen, Identity in the Age of the Internet*, London : Weidenfeld & Nicolson.
- Vial, Stéphane. (2013). *L'être et l'écran, comment le numérique change la perception*, Paris : PUF.
- Winnicott, Donald. (1969). *Les objets transitionnels*, Petite bibliothèque Payot.
- Winkin, Yves. (1996). *Anthropologie de la communication*, De Boeck Université.

La multimodalité dans des courriels issus de différents champs professionnels

Claudel, Chantal

Université Paris 8 – Vincennes-St Denis, SYLED – Paris 3-Sorbonne nouvelle
chantal.claudel@univ-paris8.fr

1 Introduction.....	52
2 La notion de contexte dans la perspective de Hall	53
3 Des techniques visuelles réglées sur la densité du contexte	53
3.1 Les procédés typographiques.....	54
3.2 Le changement de couleur	55
4 Les discours de jonction	56
5 Conclusion.....	57
Références bibliographiques	58

1 Introduction

S'interroger sur l'usage et les formes de représentation scripturo-graphiques préférentiellement retenues lors de communications numériques conduit notamment à l'examen des modalités d'appropriation des potentialités de l'outil informatique par les utilisateurs. Un resserrement de la focale permet d'envisager la dichotomie homme/machine dans des perspectives situées moyennant l'observation d'échanges précisément circonscrits. Ce positionnement, qui s'inscrit dans le champ du *Computer-mediated Discourse* ou discours médiatisé par ordinateur (DMO) qui n'est autre qu'une forme de « communication à l'œuvre lorsque des êtres humains interagissent entre eux en se transmettant des messages à la faveur d'ordinateurs mis en réseau » (Herring 2001 : 612) est celui retenu pour ce travail exploratoire. La démarche se caractérise par l'attention portée « à la langue en usage dans des environnements informatiques et par le recours à des méthodes empruntées à l'analyse de discours » (*ibid.*). En adoptant cette perspective, l'étude envisagée se propose d'observer les procédures multimodales privilégiées dans des courriels issus de différents milieux professionnels (médical, para médical, social et éducatif). Elle vise l'identification des pratiques socio-relationnelles à l'œuvre dans ces milieux à travers l'étude de certaines opérations qui combinent des régimes sémiotiques et discursifs variés : textes et graphies, mais aussi, discours de jonction (Cusin-Berche 1999 : 48).

L'examen des modes de comportements favorisés sur l'internet – dans quelque genre que ce soit : forums (Atifi et Marcoccia 2006, Colin et Mourlhon-Dallies 2004, Marcoccia 2003, von Münchow 2004), chats (Anis 1999, 2000a, 2001,), courriels (Bailly 2000, Bailly *et al.* 2002, Claudel 2011, 2013, Cusin-Berche 1999, Marcoccia 2005, Panckhurst 1998, Volckaert-Legrier et Bernicot 2004) etc., pour ne citer que quelques travaux en français – a donné lieu au recensement de conduites spécifiques de l'environnement informatique. Anis (2000a : 60-64) a ainsi montré la place accordée, dans les chats en particulier, à des phénomènes comme les smileys, les signes de ponctuation, les symboles et toutes autres marques d'expressivité.

Cependant, ces comportements sont-ils le propre de communautés et de genres bien circonscrits ou s'étendent-ils à tout échange électronique ? Dans quelle mesure et sous quelle forme ces pratiques s'exercent-elles en contexte professionnel ? Qui plus est, peuvent-elles être rapportées à une/des culture/s professionnelle/s particulière/s ?

Dans les données, la multimodalité recouvre des fonctions spécifiques. Les messages concernés mettent en avant un rapport de contiguïté avec les hypertextes lesquels se manifestent dans le corps du texte ou en pièce jointe. Le fonctionnement en fenêtre/écran "emboîté(e)" caractérise, comme on va l'observer, l'acheminement de pièces jointes. La multimodalité de nature disjointe à laquelle donne lieu la démarche spécifie une "nouvelle" unité. Une démarche qui permet de décrire le courriel comme un message renvoyant non pas au texte, mais à l'ensemble des éléments présents à l'écran.

Partant de l'hypothèse de l'influence du contexte professionnel sur les choix effectués en fonction du lieu et des conditions de production des messages, de leurs formes de circulation ou encore, de la représentation possédée par les scripteurs du mode interactionnel sur écran – par référence au format attendu dans d'autres situations de rencontre comme le face à face par exemple –, l'analyse entreprise portera sur un corpus appelé à être étoffé, rassemblant 261 messages¹ ayant été adressés à un ou plusieurs destinataires issu/s de la culture professionnelle du scripteur, recueillis au cours de ces trois dernières années dans les milieux médical (M) : 55 messages ; paramédical (P) : 26 messages ; social (S) : 117 messages et éducatif (E) : 63 messages.

¹ Il est à noter que les messages sont livrés sans aucune modification sur le plan orthographique, etc. Seuls les noms propres ont été changés.

2 La notion de contexte dans la perspective de Hall

Le contexte dans lequel évoluent les cyber-correspondants est une donnée essentielle du mode de gestion des interactions dans la mesure où les formes de manifestation graphiques et le degré de consistance de l'information transmise en dépend. Davallon *et al.* le soulignent à leur façon quand ils déclarent :

[...] si l'écriture régit certaines spécificités des objets d'écran, elle doit également être inscrite dans un contexte plus large que celui défini par le seul dispositif et entrer en résonance avec une véritable intersémiotique couvrant aussi bien les textes de la machine que le contexte d'espaces, d'objets, de signes divers qui sont présents là où agissent les personnes. (2003 : 27)

En conséquence, la référence au contexte n'est pas sans effet sur les modalités d'emploi du dispositif électronique, de même que sur les choix scripturo-graphiques effectués.

Cette vision de la situation telle qu'elle est conçue par Hall (1979) pour appréhender la dimension culturelle, implique une opposition entre contexte riche *vs* contexte pauvre. Dans cette perspective, la densité ou non d'un message – écrit ou oral – est étroitement liée au degré d'information contenu dans l'environnement (au sens premier du terme). En d'autres termes,

[d]ans une communication ou un message au contexte très dense, la majeure partie de l'information se trouve dans le contexte physique ou est intériorisé, tandis qu'une très petite part de l'information est transmise dans la partie du message codée et explicite. Au contraire, dans une communication au contexte faible, la masse d'information se trouve dans le code explicite. (Hall 1979 : 92)

Ainsi, un message dont la référence au contexte est forte contient peu d'informations, les constituants du propos étant « intériorisés par les interlocuteurs, [ou] présents dans l'environnement ou les circonstances » (Hall et Hall 1994 : 30). *A contrario*, un message à contexte faible contient un maximum de renseignements destinés à expliciter au mieux le contenu informationnel.

Dans le cadre de communications médiées par ordinateur et plus spécifiquement, dans celui d'échanges entre personnes appartenant au même milieu professionnel, il découle de cette implication que les cyber-correspondants ont suffisamment en commun en terme de savoirs et de savoir-faire pour ne pas avoir à référer à des éléments du contexte au cours de leurs échanges. Et ce, d'autant moins que la démarche, coûteuse en temps, mettrait en cause la nature même des messages électroniques décrits comme des « écrits hâtifs » (Cusin-Berche 1999 : 38).

C'est donc sur la base de cette conception que l'on va procéder à l'analyse de la façon dont peut être dégagé le degré de distance *vs* de proximité relationnelle et contextuelle contenu dans les messages, ainsi que l'impact de ces paramètres sur le niveau d'élaboration des échanges. Partant de ce principe, on peut supposer que plus le contexte – géographique et/ou professionnel – partagé par les cyber-correspondants est riche, moins leur message est dense sur le plan informationnel. À l'inverse, plus le contexte est pauvre, plus leur message tend à pallier le manque de données.

La vérification de cette hypothèse va donc consister, préalablement à la mise en lien des procédures retenues avec le cadre contextuel, en un état des lieux du fonctionnement des signes auxiliaires (Anis 2000a : 62) présents dans les corpus et à examiner leurs répercussions au regard de la sphère professionnelle concernée.

3 Des techniques visuelles réglées sur la densité du contexte

Quels sont les moyens mobilisés par les cyber-scripteurs pour mettre en scène visuellement leur propos ? Cet aspect va être observé de façon d'une part, à mettre au jour certaines des stratégies adoptées en contexte professionnel et d'autre part, en vue d'établir les préférences accordées à

tel ou tel comportement graphique par l'une, plusieurs ou toutes les sphères professionnelles à l'étude.

Comme le signalent Davallon *et al.* « [i]l n'est pas de texte [...] qui, pour advenir aux yeux du lecteur, puisse se départir de sa livrée graphique et matérielle » (2003 : 25). L'écriture est donc « un moyen d'expression, de communication constitué d'une réalité tout à la fois matérielle, visuelle et linguistique » (*ibid.*). Aussi, appréhender la seule matérialité discursive ne suffit pas. Avec l'avènement du numérique, l'attention portée aux dimensions matérielle, visuelle et linguistique de l'écriture a conduit à de nouveaux développements. Toute une gamme de procédés destinés à transmettre visuellement des affects aussi bien qu'une certaine image de soi a vu le jour (cf. Anis 2001 : 21). Que ce soit par l'entremise de jeux graphiques et/ou par le biais d'opérations comme la ponctuation expressive, la modification des paramètres typographiques (taille, couleur des caractères, etc.), le changement d'attribut de caractères (gras, italiques, etc.), etc., tout un éventail de procédures visant la personnalisation de ses propos s'est développé. Néanmoins, si l'outil informatique rend possible de tels agissements, y-a-t-il congruence entre les pratiques et le contexte professionnel dans lequel elles se réalisent ? Demeure donc la question de savoir si dans les choix faits de représenter de telle ou telle manière ses dires, un ethos spécifique aux milieux concernés transparait.

3.1 Les procédés typographiques

Comme en situation de face à face, le maintien de l'harmonie des relations en contexte électronique passe par le respect de règles de politesse. Selon la netiquette (cf. notamment Marcoccia 1998), l'usage des majuscules sur un mot ou un fragment d'énoncé relève de l'incivilité. En conséquence, le procédé est rarement mobilisé. Il a cependant été observé dans le corpus paramédical où son emploi a une fonction d'insistance et plus précisément, une visée injonctive. Donc, plutôt que de traduire une forme de discourtoisie, c'est un raccourci pour le cyber-scripteur qui, en y recourant, évite de formuler linguistiquement l'urgence de la réponse attendue :

1-P. Voici les grands titres des 4 chapitres à traiter, ces titres ne sont pas définitifs et attendent vos avis pour être envoyés à l'impression AVANT le 12 Avril prochain. [...]

Merci également de me dire si il est un sujet dans lequel vous ne souhaitez PAS être partie prenante. [...]

L'économie de mots que la démarche implique – en ce sens qu'elle évite l'ajout de formules élaborées du type : *veuillez je vous prie, bien vouloir me le (votre avis) transmettre...* – ne saurait être perçue par les destinataires comme irrespectueuse à leur égard. Sur le plan sémantique, les mots clés concernés, *avant* et *pas*, marquent pour l'un la temporalité – la demande faite de s'exprimer jusqu'à une date déterminée – et pour l'autre la négation – la possibilité offerte de rejeter un des sujets proposés. Ces termes, introduits en majuscules, fonctionnent comme des balises. Loin de dénoter un procédé irrespectueux, cette forme de surimpression témoigne d'un contexte dense. Les professionnels ont suffisamment de connaissances des comportements du groupe pour que le recours aux majuscules n'entraîne de malentendu.

Par ailleurs, Jeanneret et Souchier remarquent que « la forme du texte peut anticiper l'acte interprétatif mais elle ne peut en revanche le formater complètement » (2005 : 12). Ceci étant, le contexte peut constituer une aide précieuse à l'attribution du sens. Dans le prolongement du constat dressé *supra*, l'utilisation, par les cyber-scripteurs, de procédés destinés à orienter la façon dont doivent être appréhendés si ce n'est le message dans son entier, du moins certains de ses fragments, confère au courriel une certaine identité professionnelle.

La matérialisation de l'importance à accorder à des parties du message peut s'effectuer par l'augmentation de la graisse de caractères. Dans le corpus social, la hiérarchisation ainsi obtenue est le moyen utilisé pour signaler les dates et lieu de réunions :

2-S. nous vous invitons à participer à la réunion du :

Mardi 28 septembre 2010, en mairie de T, à 14 heures.

3-S. **La réunion aura lieu dans les locaux de l'A— à l'E... le mercredi 20 octobre de 11h à 12 h**

4-S. Nous n'avons pas tout à fait terminé mais nous souhaitons déjà **programmer avec vous une réunion, fin janvier-début février** [...]

Dans le corpus médical, il s'agit pour le cyber-scripteur d'attirer l'attention des destinataires sur certaines attentes vis-à-vis des tâches à effectuer (ex. 5). La procédure peut aussi être employée pour souligner une forme de reconnaissance – renforcée ici par le redoublement du signe d'addition “plus” (+) (ex. 6) :

5-M. **Cependant il reste important que vous remplissiez complètement les items sommeil, alimentation. N'hésitez pas à y adjoindre du texte libre.**

6-M. **Merci ++ de votre implication dans le réseau**

De la même façon que l'est l'usage des majuscules, le procédé est cognitivement économique. Ce mode d'expression visuelle n'est pas sans conséquence sur le travail de lecture. La hiérarchisation des énoncés ainsi proposée – les éléments en gras se révélant les plus importants – offre au destinataire la possibilité de s'orienter aisément dans le message et/ou d'aller droit au but. Par ailleurs, l'inventaire des procédures laisse entrevoir des modalités d'emploi différentes selon les sphères professionnelles. Alors que dans le milieu social l'augmentation de la graisse de caractères sert de borne informative sur des réunions à venir, dans le champ médical, la pratique s'applique à souligner les tâches à réaliser.

3.2 Le changement de couleur

Dans la perspective de Kress, si « l'écrit nomme ce qui serait difficile à montrer[, l]a couleur est utilisée pour mettre en relief des aspects spécifiques à l'ensemble du message » (2010 : 1).

Dans les corpus, les échanges sont majoritairement rédigés en noir ou, moins fréquemment, en bleu sur fond blanc. Le recours au changement de couleur obéit à plusieurs stratégies. Il peut se réaliser dans le fil du message sans avertissement ou donner lieu à des indications sur la décision prise d'y faire appel dans le corps du message ou dans le document joint. De plus, la modification peut s'activer automatiquement (cas des adresses électroniques ou des liens *doodle*) ou se réaliser manuellement.

Dans le corpus social, la technique peut n'entraîner aucune explication. Elle est en ce cas avant tout activée pour délimiter les propos des uns et des autres suite à des questions :

7-S. - quand la FNARS rencontre t-elle l'ANAH ? **RDV en cours nous n'avons pas encore de dates, X les relance**

- X, pourras tu préciser le fait que FAPIL/PACT/UNAFO se rapprochent en 'maison de l'habitat' ? **pas plus de précisions..**

En revanche, lorsque le scripteur avertit son/ses correspondant/s de l'opération effectuée, l'annonce se réalise dans des propos méta-discursifs pouvant témoigner d'un contexte faible : soit que la démarche est considérée par le scripteur comme inédite pour l'intéressé qui peut être nouvellement recruté par exemple (ex. 8), soit qu'elle est inhabituelle (ex. 9) ou délicate (ex. 10) :

8-S. Prénom

Mes réponses **en bleu**, viens me voir si ça n'est pas assez clair

9-P. Les lignes **en rouge** sont évidemment « off the record » et ne concernent **que nous**.

10-S. Juste des toutes petites modifs **en rouge** dans la pièce jointe, pour modérer certains passages

Tout comme l'usage inaccoutumé de majuscules et le changement de graisse de caractères, le recours à la couleur obéit à certains impératifs. Dans le cadre professionnel, colorer des

fragments d'énoncés peut servir des objectifs d'efficacité et/ou de mise en garde. En effet, la procédure peut être destinée à faciliter l'accès aux réponses à des questions préalablement posées (ex. 8), à signaler les parties interdites de diffusion, et ce faisant à réaliser un resserrement sur le *in-group* (*que nous*) laissant transparaître une certaine solidarité (ex. 9) ou encore, à indiquer des passages retouchés (ex. 10). Dans ces deux derniers cas, le geste semble si peu habituel qu'il s'avère nécessaire d'explicitier les raisons de sa mise en œuvre. A moins que le choix de la couleur, en l'occurrence le rouge qui fonctionne comme un signe ou un signal (dans la correction de copies par exemple) lorsque qu'elle ne signifie pas le danger et l'interdiction (Pastoureau 2007 : 142), ne soit à l'origine de ce devoir de justification.

Quoi qu'il en soit, on observe dans ces exemples le besoin d'introduire des précisions quant à la démarche retenue, un peu comme si la stratégie multimodale introduite n'allait pas de soi et qu'elle nécessitait une clé d'entrée pour que soit assurée la lisibilité du propos certes, mais aussi, pour que soit évité tout malentendu.

4 Les discours de jonction

Typique des écrits écraniques, l'envoi d'un document joint comme seconde source d'information donne lieu à la rédaction d'un mot d'accompagnement. Il s'agit en ce cas d'un « message de présentation-accompagnement d'une autre production discursive » (Cusin-Berche 1999 : 48-49) ou non, qui a pour fonction de « souligner l'interstice différentiel entre ce nouvel espace [...] [qu'est le document joint] et le message d'annonce » (*ibid.*).

Dans les corpus analysés, une gradation s'observe dans la teneur informative des discours de jonction. Ainsi, mis en lien avec les instances de production des messages, le procédé est un moyen d'accès aux usages à l'œuvre dans les milieux professionnels observés.

Dans le corpus social, la brièveté du message introductif témoigne d'une entente préalable au sujet de l'envoi d'un document annexe :

11-S Comme convenu le doc.

12-S Je te transfère l'invit, elle est sur Intranet aussi

13-S ci-joint le programme

Certaines marques linguistiques signalent l'existence d'échanges antérieurs (l'expression : *comme convenu*, l'article défini *le, l'* qui réfère à un objet connu), ainsi que la proximité relationnelle entre professionnels (le tutoiement). La présence de formules abrégées (doc., invit.) et de phrases averbales (ex. 11 et 13) atteste également de ce rapprochement. Il en va de même dans les échanges où le scripteur s'attache à décliner l'identité du document joint et à signaler ce qu'il convient d'en faire :

14-S Merci de trouver en pièce jointe la lettre CNAR IAE n°6 en version PDF si besoin pour diffusion ou mise en ligne.

15-S Vous voudrez bien trouver en fichier joint le projet de synthèse du copil siège du lundi 10 janvier 2011.

Merci de vos ajouts/ modifs afin que nous puissions adresses mercredi au siège.

L'apport de précisions contenues dans les extraits 14 et 15 – susceptible d'être imputé à un contexte faible – est contrebalancé par le recours à des sigles comme copil ou CNAR IAE² plutôt obscurs pour des personnes extérieures au champ professionnel concerné. Il en va de même dans les corpus relevant des milieux de l'éducation et du paramédical où des sigles comme CEVU (ex. 16) ou le terme « faces » (ex. 17) peuvent apparaître abscons pour les non-initiés :

16-E Bonsoir + prénom

² Centre National d'Appui et de Ressources de l'Insertion par l'Activité Economique.

Je suis ds la course absolue (un article à finir ce soir). Je te joins le descriptif déjà transmis au CEVU.

17-P Bonjour

Voici en pièce jointe les faces sélectionnées.

Un autre type de discours de jonction est celui qui consiste à légender, dans le corps du message, des photos transmises en document joint :

18-M Je profite d'une pause pour vous envoyer cet album, qui illustre les rencontres que j'ai faites avec, dans le désordre, des médecins d'unité, [...] soirée dansante pour fêter l'anniv d'une infirmière, le travail de ces médecins et infirmières auprès de la population civile, bcp d'enfants..., moi en tortue Ninja pour prendre un hélico [...] les réas de l'hôpital, [...] un auxiliaire sanitaire qui avant de repartir en france après 6 mois, [...]

Dans cet extrait, l'éloignement géographique justifie certes l'envoi de photos, mais aussi des précisions sur l'environnement du cyber scripteur. La démarche témoigne d'une certaine proximité entre les correspondants. Elle rend compte aussi de la référence à un contexte riche (*moi en tortue Ninja*) que ces derniers ont en partage et grâce auquel ils peuvent reconstruire la teneur exacte de l'information, à savoir le renvoi à une opération militaire et non à un bal costumé. Néanmoins, la situation alterne avec un contexte faible nécessitant l'apport de précisions sur le profil des personnes photographiées (*médecins d'unité*), la nature de l'événement fêté (*l'anniv*) ou encore, celle des populations concernées par les actions menées (*bcp d'enfants*).

En ce cas, le message fonctionne comme un lien hypertexte. Toute sa cohérence est suspendue à une mise en parallèle du propos avec l'élément joint. La rupture de linéarité ainsi créée marque le passage à la multidimensionnalité (cf. Anis 2000b § 41).

5 Conclusion

L'observation des procédures scripturo-graphiques privilégiées dans des courriers électroniques issus des milieux professionnels médical, paramédical, social et éducatif a permis de dégager l'impact de l'outil sur les pratiques à l'œuvre, les potentialités technologiques favorisant notamment le changement aisé de typographie et l'envoi de pièces jointes. En conséquence, des distinctions entre secteurs d'activités ont pu être observées sur la base de pratiques entraînant des formes de multimodalité certes répandues dans nombre d'écrits électroniques (cf. Colin et Mourlhon-Dallies 1999, Mourlhon-Dallies et Colin 1995), mais qui, pour certaines, se sont avérées être à l'écart des règles édictées par la netiquette.

Le croisement du contexte professionnel – appréhendé comme un contexte riche – avec certains choix graphiques comme l'usage de majuscules ou celui de caractères gras a ainsi révélé la recevabilité de ces conduites conçues, par ailleurs, comme inacceptables. C'est le cas dans les corpus social et médical. L'analyse a montré que pour les cyber-correspondants ayant en partage le fonctionnement de leur groupe de référence, des comportements conçus comme discourtois pouvaient être adoptés sans qu'il n'en coûte rien à leurs auteurs.

Par ailleurs, quand il y a alternance, l'usage d'une couleur en plus du noir dans les écrits d'écran limite les occasions de dispersion. Lorsque la démarche s'écarte de cet objectif dans les messages professionnels, elle est un moyen de circonscrire les fragments sur lesquels porte une interdiction (le code à observer par le/s correspondant/s) ou des corrections (les conventions observées par le scripteur). Dans tous les cas, deux couleurs sont mobilisées : le bleu pour guider, le rouge pour avertir. Qui plus est, le recours à la couleur témoigne d'un contexte dense quand son emploi fait l'objet d'aucune justification. À l'inverse, l'explicitation de son usage indique un contexte faible. L'apport d'informations sur le choix fait d'user d'une couleur précise indique alors le caractère exceptionnel de l'opération. La démarche peut aussi souligner la nouveauté qu'elle est susceptible de représenter aux yeux du scripteur pour le destinataire tout juste recruté.

Enfin, les messages destinés à la transmission de documents joints sont généralement des discours de jonction – soit des écrits hypertextuels multimodaux qui se structurent autour d'un autre document (du texte, une photo, des images, etc.) –, dont la teneur est plus ou moins laconique. Une gradation s'observe dans le lien entretenu entre les deux genres. Dans le corpus social, lorsque l'envoi de pièces jointes est préalablement programmé, sa présentation dans les messages est un allant de soi. La concision de l'annonce qui en est faite s'accorde à la densité du contexte professionnel.

Des discours de jonction plus fournis peuvent également rendre compte d'un contexte riche. C'est en particulier le cas lorsque les messages en question renferment du jargon, des sigles, des abréviations. Ils ne sont alors pas caractéristiques d'une sphère professionnelle particulière mais s'étendent aux différents milieux observés.

Par ailleurs, lorsque les objets envoyés sont des photos comme dans le corpus médical, le message en constitue l'escorte. Il est un espace de commentaires qui se superpose aux clichés joints. Dans l'exemple analysé, il souligne un écart entre contexte riche et contexte faible intrinsèquement lié au décalage entre l'environnement professionnel habituel des cyberdestinataires vs la situation géographique non-partagée vécue par le scripteur. Et l'on voit comment, à la faveur d'un déplacement professionnel, le basculement peut s'opérer entre contexte dense et contexte pauvre.

Ces premières conclusions mettent en avant des comportements caractéristiques du monde professionnel en général bien plus que ceux d'un milieu en particulier. Suite à l'examen d'un corpus plus conséquent, les constats dressés au cours de cette analyse devraient permettre la mise au jour plus éclatante encore d'éléments saillants de cultures professionnelles variées.

Références bibliographiques

- Anis, Jacques (1999). Chats et usages graphiques. In Anis, Jacques (ed.) *Internet, communication et langue française*. Paris : Hermès Science, 71-90.
- Anis, Jacques (2000a). L'écrit des conversations électroniques de l'Internet. *Le Français Aujourd'hui*, n°129, 59-69.
- Anis, Jacques (2000b). Vers une sémiolinguistique de l'écrit. *Linx [En ligne]*, n°43. URL : <http://linx.revues.org/1046> (consulté le 18 mars 2014).
- Anis, Jacques (2001). Approche sémiolinguistique des représentations de l'ego dans la communication médiée par ordinateur. *Langages*, n° 141, 20-38.
- Atifi, Hassan, Marcoccia, Michel (2006). Communication médiatisée par ordinateur et variation culturelle : analyse contrastive de forums de discussion français et marocains. *Les Carnets du Cediscor*, n° 9, 59-73.
- Bailly, Florence, Blanc, Martine, Dezalay, Thierry, Peyrard, Catherine (2002). *Pratiques professionnelles et usages des écrits électroniques*. Paris : L'Harmattan.
- Bailly, Florence (2000). Pratiques des écrits électroniques, entre cognition et communication. Une monographie des usages d'Internet/intranet dans un centre hospitalier universitaire. *Réseaux*, n°104, vol. 18, 207-223.
- Claudel, Chantal (2011). *Emoji (¯ 0 ¯)_ et kaomoji (^-^)* dans les courriels à caractère personnel. *Japon Pluriel 8, Actes du huitième colloque de la Société française des études japonaises*. Arles : Philippe Picquier, 43-53.
- Claudel, Chantal (2013). Approche linguistique de l'usage du courrier électronique dans des échanges professionnels. In Gilles, Monceau (dir.) *Le courrier électronique dans les pratiques professionnelles en éducation, santé et action sociale : usages et effets*. Nîmes : Champ social éditions, 85-111.
- Colin, Jean-Yves, Mourlhon-Dallies, Florence (2004). Du courrier des lecteurs aux forums de discussion sur l'internet : retour sur la notion de genre. *Les Carnets du Cediscor*, n° 8, 113-140.
- Cusin-Berche, Fabienne (1999). Courriel et genre discursif. In Anis, Jacques (ed.) *Internet, communication et langue française*. Paris : Hermès Science, 31-54.
- Davallon, Jean, Després-Lonnet, Marie, Jeanneret, Yves, Le Marec, Joëlle, Souchier, Emmanuel (2003). Introduction. In Emmanuel, Souchier, Yves, Jeanneret, Joëlle, Le Marec (dir.) *Lire, écrire, récrire, Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris : Bibliothèque publique d'information, 19-43.

- Hall, Edward-Twitchell. (1979). *Au-delà de la culture*. Paris : Seuil.
- Hall, Edward-Twitchell, Hall, Mildred Reed. (1994). *Comprendre les Japonais*. Paris : Seuil.
- Herring, Susan C. (2001). Computer-mediated discourse. In Deborah Schiffrin, Deborah Tannen & Heidi E. Hamilton (eds.) *The Handbook of Discourse Analysis*. Oxford : Blackwell Publishers, 612-634. Disponible en ligne : <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/cmd.pdf> (consulté le 25 février 2014)
- Jeanneret, Yves, Souchier, Emmanuël. (2005). L'énonciation éditoriale. *Communication & langages*, n°145, 3-15.
- Kress, Gunther R. (2010). *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. Londres : Routledge
- Marcoccia, Michel (1998). La normalisation des comportements communicatifs sur Internet : étude sociopragmatique de la Nétiquette. In Nicolas Guégen et Laurence Tobin (eds), *Communication, Société et Internet*. Paris : L'Harmattan, 15-32.
- Marcoccia, Michel (2003). La politesse dans les forums de discussion : règles externes, manifestations discursives et commentaires métacommunicatifs. In Marina, Bondi, Sorin, Sati (éds), *Dialogue Analysis 2000 – Selected Papers from the 10th IADA Anniversary Conference, Bologna 2000*. Tübingen : Max Niemeyer, 315-326.
- Marcoccia, Michel (2005). Communication électronique et rapport de places : analyse comparative de la formulation d'une requête administrative par courrier électronique et par courrier papier. *Semen*, URL : <http://semen.revues.org/1075> (consulté le 03 avril 2009).
- Mourlhon-Dallies, Florence, Colin, Jean-Yves. (1995). Les rituels énonciatifs des réseaux informatiques entre scientifiques. *Les Carnets du Cediscor*, n°3, 161-172.
- Mourlhon-Dallies, Florence, Colin, Jean-Yves. (1999). Des didascalies sur l'internet ? In Jacques, Anis (dir.), *Internet, communication et langue française*. Paris : Hermès Science, 13-29.
- von Münchow, Patricia (2004). Le discours rapporté dans un forum de discussion sur l'internet. *Les Carnets du Cediscor*, n° 8, 91-111.
- Panckhurst, Rachel (1998). Analyse linguistique du courrier électronique. In Nicolas, Guégen et Laurence, Tobin (eds.) *Communication, société et internet*. Paris : L'Harmattan, 47-60.
- Pastoureau, Michel (2007). *Dictionnaire des couleurs de notre temps*. Paris : Christine Bonneton
- Volckaert-Legrier, Olga, Bernicot, Josie (2004). Le courrier électronique : un nouveau registre de la langue française ? version en ligne d'un article paru en 2006 dans *Psychologie de l'Interaction*, n°21-22, 115-141.

Mettre un tiers à l'écran en visioconférence au tribunal : implications séquentielles

Dumoulin, Laurence¹ ; Licoppe, Christian² ; Verdier, Maud³ ; Veyrier, Clair-Antoine²

¹ISP/CNRS, ²Télécom ParisTech, ³Université Paul Valéry Montpellier 3, Praxiling
Laurence.Dumoulin@isp.ens-cachan.fr, christian.licoppe@telecom-paristech.fr,
clair-antoine.veyrier@telecom-paristech.fr, maud.verdier@univ-montp3.fr

1	Introduction	61
2	Corpus et méthode	61
	Figure 1 : Écran de visioconférence	62
	Figure 2 : Configuration spatiale d'une cour équipée de la visioconférence	62
3	Notifier la présence d'un participant hors cadre et ne pas le mettre à l'écran : implications séquentielles	63
	(1) 11.11.03 CI Gre Cas 1	64
	(2) 11.11.10 CI Gre Cas2 (00:09:30-00:09:51)	64
	(3) 11.12.08 CI Gre Cas4 (00:00:45-00:01:01)	65
4	Mettre à l'écran l'avocat en séquence d'ouverture	66
4.1	Identification/reconnaissance	66
	(4) 11.02.10 CI MV5CL cas3 (00:02:48-00:03:36)	67
4.2	Échange de salutations	67
4.2.1	Insérer des salutations verbales	67
	(5) 11.04.07 CI Cas3a	70
	(6) 11.04.07 CI Cas3 (00:21:35-00:22:00)	72
4.2.2	Mettre à l'écran : échange de salutations gestuelles	72
	(7) 10.12.16 CI cas	74
5	Mettre à l'écran l'avocat uniquement en cours d'audience	74
5.1	Ouvrir sa plaidoirie en s'adressant à la cour	74
	(8) 12.01.05 CI Gre Cas6 (00:08:08-00:21:46)	75
	(9) 11.12.08 CI Gre Cas3 (00:12:41-00:13:19)	77
5.2	S'adresser au prévenu pour vérifier le son	77
	(10) 11.11.10 CI Gre Cas2	78
	(11) 11.12.01 CI Gre Cas1 (00:18:27-00:18:47)	79
6	Conclusions	80
	Références bibliographiques	80

1 Introduction

Cette étude met en évidence les implications séquentielles (Schegloff & Sacks, 1973) d'une évolution des pratiques de la visiocommunication dans un environnement institutionnel. Les premières études sur la visiocommunication concernaient des systèmes fixes où les participants devaient s'ajuster au cadrage prédéfini de la caméra (de Fornel, 1994 ; Heath & Luff, 1992). L'expansion de la petite visiophonie sur ordinateur et mobile offre la capacité aux interactants de partager leur environnement en réorientant la caméra (Morel & Licoppe, 2012). Depuis, la visiocommunication permet aussi de modifier l'orientation de la caméra. C'est le cas des dispositifs implantés dans les tribunaux en France. Cet article examine ainsi les implications séquentielles de la mise à l'écran (ou de son absence) d'un tiers par ces mouvements de caméra. Par implication séquentielle, Schegloff et Sacks (1973 : 296) entendent par là qu'un énoncé projette la pertinence conditionnelle d'un autre énoncé d'un certain type. Dans une approche multimodale (Goodwin, 2000), nous examinerons comment les participants traitent ces mouvements de caméra de manière émergente comme projetant d'autres actions d'un certain type.

La configuration spatiale des tribunaux ne permet pas de mettre à l'image l'ensemble des participants d'un même site. Le cadrage lors de la connexion vidéo est généralement centré sur les magistrats, de sorte que des membres, tels que les avocats, l'avocat général, les autres membres de la cour ou le public ne sont pas visibles à l'écran initialement. Néanmoins, ces différents membres, non visibles pour le site distant, n'ont pas le même statut de participation durant l'audience.

Comme l'analyse Turner (1972), le commencement d'un rassemblement est conditionné par la présence préalable de certains membres. Dans le cas de la cour d'appel, l'ouverture de l'audience est conditionnée par la présence à minima d'un président et de ses deux assesseurs ainsi que d'un représentant des pouvoirs publics. En revanche, celle de l'avocat n'est pas une condition requise. S'il ne se présente pas lors de l'audience, celle-ci peut quand même commencer. Par ailleurs, dans la plupart des cas, le prévenu n'a pas de contact avec son avocat juste avant l'audience, même s'il en a le droit. Le cadrage initial sur la cour lors de l'ouverture par visioconférence exclut du champ visuel les avocats. Ainsi, à l'ouverture de l'audience, les membres à distance ont une connaissance partielle du cadre participatif.

Dans ce contexte, la réorientation de la caméra de visioconférence offre une opportunité pour rendre compte du cadre participatif. Le président s'enquiert (presque) systématiquement de la présence ou l'absence de ces derniers par deux procédés alternatifs : une monstration, en utilisant les possibilités de rotation de la caméra, ou une simple mention orale des membres présents. Ainsi, l'avocat apparaît pour la première fois visuellement à son client à deux environnements séquentiels spécifiques : soit en début d'audience si le président le montre à l'écran ; soit lors de la plaidoirie de l'avocat le cas échéant.

Comment l'avocat s'engage-t-il dans ces séquences de monstration ? Comment traite-t-il sa première apparition à l'image ? De manière symétrique, comment le destinataire s'engage-t-il dans ces séquences ? Quel type de relation lie le parler-en-interaction et la « vidéo-en-interaction » ? Mondada (2007) montre comment le passage en revue des participants à une visioconférence offre la possibilité d'insérer d'autres actions (traiter les problèmes techniques par exemple ou socialiser). Comment s'articule l'organisation de la monstration avec celle d'une interaction institutionnelle (Drew & Heritage, 1992) ?

2 Corpus et méthode

L'analyse s'appuie sur une enquête vidéo-ethnographique dans deux cours d'appel de justice en France. Les observations dans ces deux cours ont été documentées par des enregistrements audiovisuels, soit un corpus d'environ 180 audiences traitées jusqu'à présent. La caméra placée

dans le tribunal permet de saisir à la fois l'activité des trois juges et le dispositif de visioconférence. L'écran de visioconférence est divisé en deux (splitscreen), donnant accès au site distant, mais aussi au retour caméra sur la cour (cf. Figure 1).

Site distant : la
maison d'arrêt

Retour caméra sur
la cour

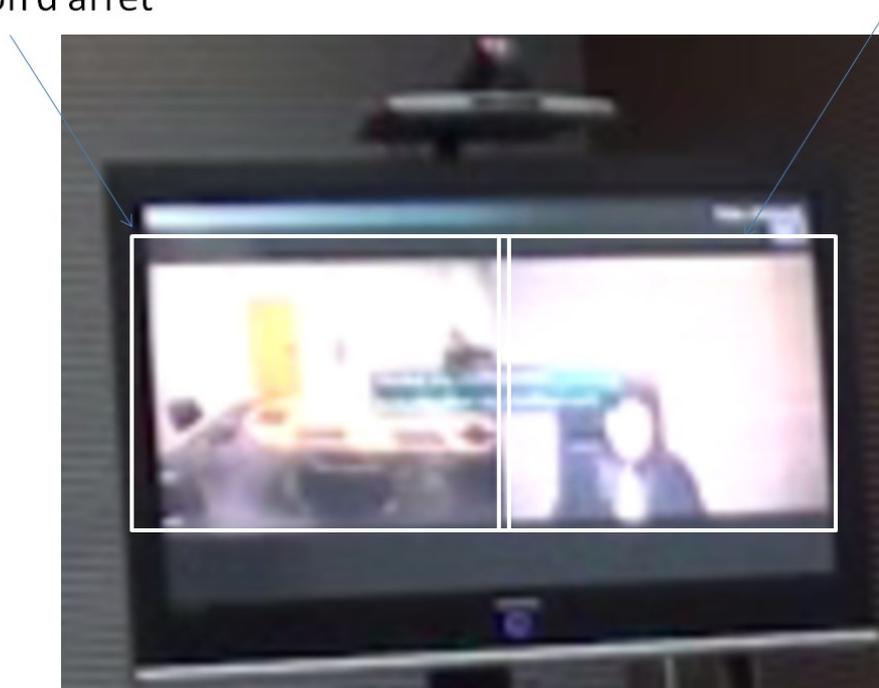


Figure 1 : Écran de visioconférence

Un membre de la cour défini à l'avance prend en charge la télécommande de la visioconférence qui permet entre autres de modifier l'orientation de la caméra placée au-dessus de l'écran.

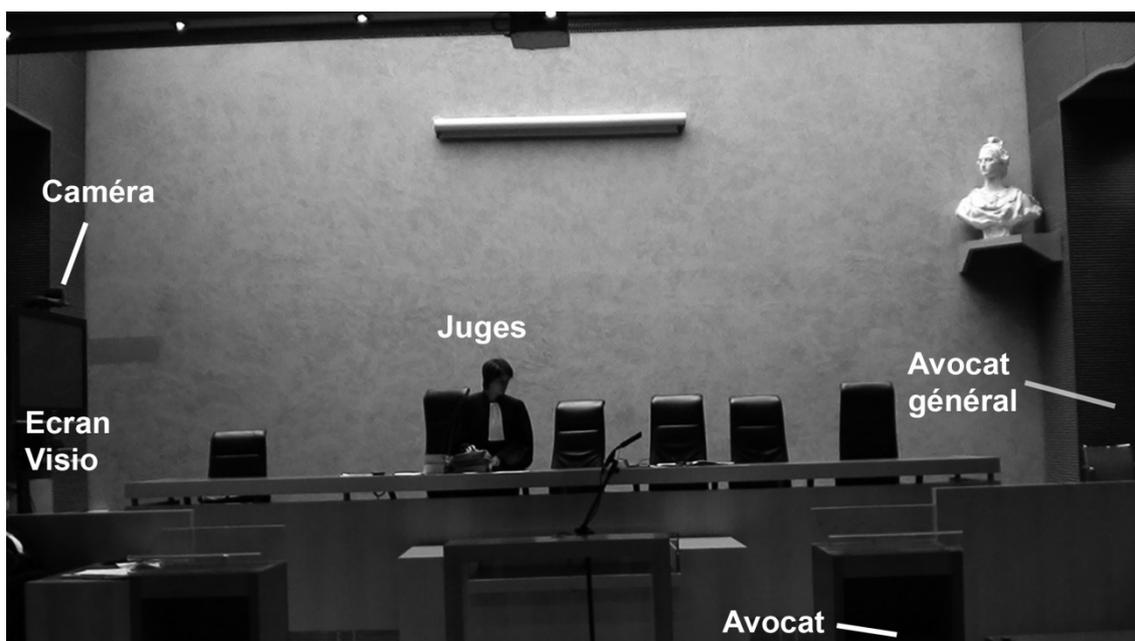


Figure 2 : Configuration spatiale d'une cour équipée de la visioconférence

Nous exploiterons pour cet article une collection systématique rassemblant les séquences dans lesquelles un membre de la cour signale la présence hors cadre d'autres participants, typiquement l'avocat du prévenu. Dans un premier temps, nous présenterons les séquences dans lesquelles le président annonce la présence hors cadre de l'avocat sans le montrer. Nous examinerons la façon dont le président structure son annonce pour retarder la monstration de l'avocat au moment de la plaidoirie où ce dernier a légitimement la parole dans ce cadre institutionnel. Nous montrerons, dans un second temps, le traitement par l'avocat de cette première apparition à l'écran dans un environnement séquentiel qui n'est plus l'ouverture. Dans un troisième temps, nous examinerons les séquences dans lesquelles le président de l'audience notifie la présence de l'avocat du prévenu non seulement verbalement, mais aussi en le mettant à l'écran. Les séquences de préface orientent l'interaction.

3 Notifier la présence d'un participant hors cadre et ne pas le mettre à l'écran : implications séquentielles

L'annonce de la présence d'un membre hors cadre met en évidence l'inadéquation entre le cadrage visuel produit par la caméra et le cadre de participation de l'audience. Des participants coprésents à l'audience peuvent voir et entendre le prévenu distant sans être visibles ni audibles par ce dernier. C'est le cas en particulier de l'avocat qui de par son placement (cf. Figure 2) n'est pas visible à l'ouverture de l'audience.

Dans quelle mesure la mise en saillance d'un membre hors cadre projette-t-elle sa mise à l'écran ? Dans cette section, nous analyserons les audiences durant lesquelles, le président de séance notifie verbalement la présence de l'avocat sans le mettre à l'image. L'absence de mise à l'écran révèle certaines attentes normatives de l'annonce d'une coprésence.

Les extraits (1) et (2) présentent des formats similaires. Dans ces exemples, le président notifie la présence de l'avocat sans le mettre à l'écran. Dans l'extrait (1), le juge assesseur ouvre l'audience en vérifiant l'identité du prévenu et l'état de la connexion avant de donner la parole au président. Après une vérification de l'identité, le président annonce la présence de l'avocat dans la salle en complétant d'un geste de la main (1.1). Cette annonce est suivie par l'interjection « hein » appuyée par un regard vers l'écran de visioconférence (1.1). Le prévenu produit un geste de confirmation de la tête (1.2) non visible par le président (Pj). L'énoncé (1.2) « quand on lui donnera la parole » explicite le fait que l'avocat n'a pas la parole actuellement et que la notification de sa présence n'implique aucune alternance de la parole. Par ailleurs, le président thématise l'idée selon laquelle la mise à l'écran de l'avocat est conditionnée à une prise de parole (1.2-3).

L'absence de recadrage sur l'avocat ne contredit pas l'orientation normative selon laquelle celui qui parle doit être à l'écran (Licoppe & Morel, 2012), mais la réaffirme : il n'est pas nécessaire de mettre l'avocat à l'écran, car il n'a pas la parole. Le président utilise ainsi comme ressource cette orientation normative pour ne pas montrer l'avocat et conserver la parole. Par cette absence de recadrage, il accomplit son identité de président de séance et maintient l'organisation de la parole institutionnelle.

L'extrait (2) présente un format similaire à l'extrait (1). Le silence (1.5) offre un lieu de transition au prévenu pour accuser réception par un geste (1.5) puis par un adverbe (1.6). Le placement séquentiel de cet accord porte sur l'ensemble du tour précédent, c'est-à-dire sur la présence de l'avocat et sa mise à l'écran ultérieure.

1.	<p>pj \$pj</p>	<p>\$votre avocat est présent dans la \$salle (0.2) heins\$ \$ pointage \$regard écran \$</p> 
2.	<p>\$det</p>	<p>donc \$quand on lui donnera la parole\$(.) \$nodding du détenu-----\$</p>
3.		<p>vous le: verrez (0.3) je vais dans</p>
4.		<p>un premier temps faire un rapport (.)</p>
5.		<p>concernant heu les faits (0.3) pour lesquels heu::</p>

(1) 11.11.03 CI Gre Cas 1

1.	<p>PJ</p>	<p>\$votre avocat\$ en tout cas heu u- un:::(0.4) un associé \$hand gestures\$</p> 
2.		<p>de votre avocat est \$présent \$ dans la salle donc \$hand gestures\$</p> 
3.		<p>-> \$vous la verrez tout à l'heure quand nous lui \$tourne tête vers écr.----->1.5</p>
4.		<p>donnerons la parole</p>
5.	<p>\$det \$pj</p>	<p>(0.3)\$ (0.2)\$ (0.2) \$nod-----> \$tourne tête vers cour->1.9</p>
6.	<p>Det \$det</p>	<p>d'accord= ----- </p>
7.	<p>PJ</p>	<p>=dans un premier temps (0.7) je vais faire (.)</p>
8.		<p>le rapport c'est à dire résumer</p>
9.		<p>les faits (0.3) pour lesquels vous avez été mis \$tourne tête vers écr.</p>
10.		<p>en examen ensuite de quoi bien sûr vous</p>
11.		<p>aurez la parole (0.3) de même que votre conseil</p>

(2) 11.11.10 CI Gre Cas2 (00:09:30-00:09:51)

Dans les deux premiers exemples, bien que plusieurs personnes de la cour ne soient pas visibles, le juge notifie la présence de l'avocat. De ce fait, il met en saillance cette coprésence qui atteste un statut de participation particulier dans le déroulement de l'audience.

Dans l'exemple (3), le juge assesseur, JG, annonce le cadre de participation visible à l'écran « la chambre de l'instruction » (1.1-2) qui définit le cadre pertinent de la visioconférence. Le prévenu, Det, produit un acquiescement multimodal puis verbal (1.4) alors que le juge assesseur reprend la parole. Le silence qui suit (1.3) est un lieu pertinent de transition possible pour approuver la définition du cadre. Le juge assesseur se réfère à la présence de personnes hors cadre : celle de l'« avocat » (1.4), mais aussi celui du « représentant du ministère public » (1.6). Cette annonce ne sera pas suivie d'une mise à l'écran de l'avocat et de l'avocat général, mais d'un regard furtif et coordonné en direction de l'avocat lorsqu'il mentionne sa présence. JG prend en compte par son regard la présence de l'avocat, mais ne le montre pas. L'action non verbale (1.7) du prévenu constitue un acquiescement qui n'est pas vu par l'assesseur. Ainsi le format d'annonce du juge assesseur ne projette pas l'attente d'un acquiescement verbal du prévenu, mais contribue à définir le cadre participatif dans lequel se déroulent l'audience et son organisation.

1.	JG		voilà donc vous êtes en contact avec
2.			#la chambre de l'instruction  #
3.			(1.1)
4.	Det		\$vo[tre av]ocat est £présent dans la salle£ de même& [oui]
5.	\$det £jg		\$nods £regard vers cour-----£ 
6.	JG		&que le représentant du ministère public
7.	\$det		\$(0.6) heu:: donc heu:: je vais procéder à à à à \$nods
8.			un rapport c'est-à-dire que je vais faire en
9.			fait un résumé de votre affaire (0.4) en suite
10.			de quoi chacun aura la parole

(3) 11.12.08 CI Gre_Cas4 (00:00:45-00:01:01)

Dans d'autres cas, la présence de l'avocat n'est pas notifiée en début d'audience. En revanche, son absence est systématiquement thématifiée.

Les exemples (1) et (2) montrent que l'annonce de la présence d'un membre projette la possibilité d'une mise à l'écran. Le format d'annonce de la présence de l'avocat sans monstration exclut toute prise de parole ou échange avec son client atténuant la pertinence d'une mise à l'écran. Ce procédé permet au président de conserver la parole pour mener l'organisation de l'audience.

4 Mettre à l'écran l'avocat en séquence d'ouverture

Dans la section précédente, nous avons pu montrer que l'annonce de la présence d'un tiers sans monstration visuelle ne laissait pas d'opportunité à la personne annoncée de prendre la parole dans cet environnement séquentiel. Le président choisit de ne pas mettre à l'écran pour garder la parole.

Nous examinerons une alternative qui consiste à accompagner l'annonce de la présence d'un tiers par une mise à l'écran. Nous interrogeons les implications séquentielles de cette mise à l'écran. La monstration multimodale d'un membre est traitée comme une action reconnaissable avec des implications séquentielles propres : le traitement de cette apparition par une identification/reconnaissance ou des salutations (verbales ou non verbales).

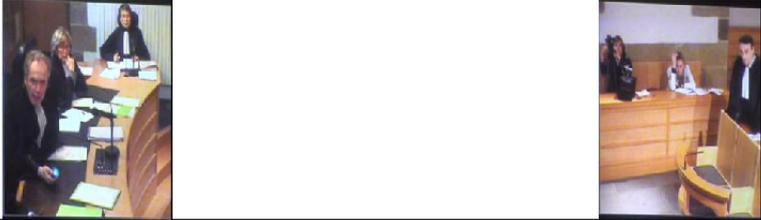
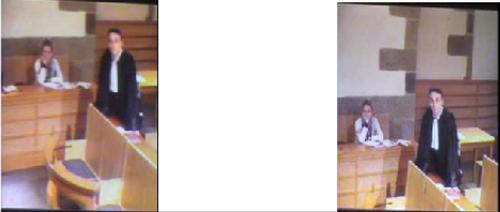
4.1 Identification/reconnaissance

L'apparition à l'écran d'un tiers en séquence d'ouverture est traitée par les participants comme une action reconnaissable qui peut projeter d'autres actions, a minima l'identification/reconnaissance de la personne montrée.

Dans l'extrait (4), le président présente au prévenu les participants à l'audience du tribunal. Il présente ainsi la cour et produit un premier mouvement de caméra qui maintient encore le président dans le cadre, mais fait apparaître l'avocat général « au fond là-bas » (l.6). Le futur dans « vous la verrez tout à l'heure » permet d'anticiper que la monstration « au fond là-bas » n'est pas complète et que sa participation à l'échange actuel est retardée par la sélection ultérieure de son tour de parole. Une pause (l.8) précède un nouveau mouvement de caméra latéral pendant lequel le président insère une préface « ce que je sais c'est votre inquiétude ». Ce mouvement de caméra fait apparaître l'avocat sur le côté de l'écran. Le président met l'avocat plus au centre (l.10) avant de poursuivre son tour. La formulation « vous le reconnaissez » s'appuie sur la production d'une image appropriée qui sera stabilisée après un ajustement de cadrage (l.10) et un zoom (l.11). Ainsi, l'alignement de Det sur la reconnaissance de l'avocat ne se produit pas lorsque celui-ci apparaît à l'image (l.9), ni juste après l'affirmation du président « vous le reconnaissez ». Elle se produit après d'une part la stabilisation de l'image (l.11) et la désignation de l'avocat lors d'un lieu de transition possible (l.13). Dans cet extrait, l'identification/reconnaissance constitue bien ici un accomplissement multimodal. Si la séquence n'est pas suivie de salutations, les participants traitent l'apparition à l'écran comme partie intégrante de la séquence d'identification/reconnaissance.

La mise à l'écran de l'avocat est suivie de regards vers l'écran sans production de salutations. Le président rend compte que la monstration produit une certaine attente normative de la production d'une salutation en thématissant l'absence de possibilité de prendre la parole dans cet environnement.

1.	PJ		monsieur ((Det)) bonjour
2.			{0.8}
3.	Det		bonjour xx
4.	PJ		donc heu voilà hein vous avez donc heu vous avez trois
5.			personnes là à l'image donc c'est la cour hein qui va
6.	\$det #cam		#examiner votre appel au fond là bas# \$vous la verrez\$ \$nods-----\$ # >>>>> #
			

7.			tout à l'heure lorsque elle prendra ses réquisitions
8.			vous avez madame l'avocat général (0.3)
9.	#cam		#et puis ce que je sais c'est votre inquiétude # >>>>>> # 
10.	#cam		#(0.3)# vous le reconnaissez::# même si heu # >> # # ^^ # 
11.			(0.2) et #je le dis pour le taquiner# # zoom in # 
12.			gentiment il a coupé ses cheveux un peu vous avez
13.	\$det		maitre ((av)) votre avocat \$(0.6)\$ il est xx parmi nous \$nods-\$
14.			(0.2) donc qui est bien là pour vous assister (0.4)
15.			donc tout à l'heure il aura la parole et quand il
16.			donnera ses explications (0.4) vous aurez
17.			également le son hein vous l'entendrez
18.	#cam		et vous #l'aurez à l'image# (0.5) donc (0.3) monsieur # <<<<<< # 
19.			monsieur ((Det)) heu:: l'un d'entre nous va::: (0.3)
20.			faire le point hein de de de ce dossier (0.2)
21.			pour le résumer alors

(4) 11.02.10 CIMV5CL_cas3 (00:02:48-00:03:36)

4.2 Échange de salutations

4.2.1 Insérer des salutations verbales

Dans l'extrait (5), le prévenu à distance, noté Det, a déjà été mis en relation avec la cour plus tôt dans la matinée. La cour a fait le choix de faire passer d'autres audiences avant celle de Det. Ainsi, l'extrait présente une nouvelle connexion avec le site du prévenu. Après une séquence de

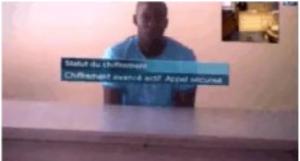
salutation (1.3-5) et la thématization du retard (1.7), le président produit une annonce (1.8-9) qui est accompagnée d'un changement de cadrage. Dans cette audience, le président est lui-même responsable de la visioconférence.

L'annonce décrit l'action du président en train de se faire : « je mets à l'image » (1.8). L'objet de la monstration est thématized par « quelqu'un que vous connaissez bien » (1.9) qui circonscrit le changement de cadrage à l'activité de monstration et projette une reconnaissance de la part du prévenu. Le mouvement de caméra est suspendu lors d'une pause (1.10) durant laquelle le président produit un splitscreen de l'image pour mieux voir et contrôler l'image qu'il produit. Le président poursuit le mouvement de caméra jusqu'à faire apparaître en haut à droite l'avocat (1.11).

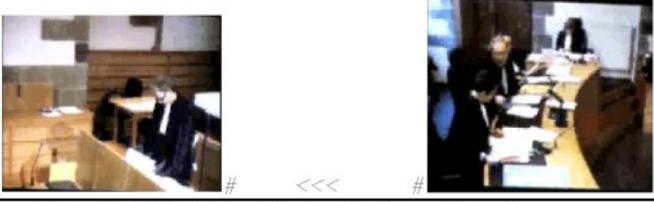
La proposition subordonnée « que vous aurez tout à l'heure » définit le cadre participatif de la monstration. Le président anticipe la production d'une salutation par l'avocat avec la subordonnée « qui vous adresse » (1.12) complétée en chevauchement par une salutation verbale de l'avocat (1.13).

Dans cet extrait, le prévenu ne répond pas verbalement à cette salutation. En effet, le tour de l'avocat est audible pour les membres de la cour, mais pas par le prévenu à distance en l'absence de microphone. La salutation est rapportée par le président (1.14) atténuant la pertinence d'une réponse. Ainsi, la mise à l'écran de l'avocat rend pertinent un échange de salutation, mais l'asymétrie limite les possibilités d'échange.

Dès lors, l'avocat se désengage corporellement du cadre participatif proposé par le cadrage visuel en baissant la tête pour manipuler des documents. Ce désengagement atteste l'alignement de l'avocat avec cette activité de monstration. L'avocat traite son apparition à l'écran par la production d'une salutation comme une forme d'échange terminal qui ne projette pas d'autres actions (Schegloff & Sacks 1973). Le président accomplit une transition thématique introduite par « donc » qui clôt la séquence de monstration. En s'adressant au prévenu, le président saisit à nouveau la télécommande (1.17) pour mettre à nouveau la cour à l'image (1.18).

1.		(6.9)
2.		((apparition site distant))
3.	Pj	monsieur ((Det)) bonjou-(r) rebonjour
4.		(0.9)
5.	Det	re bonjour
6.	cam	#(0.3) #((splitscreen))
7.	Pj	voilà (.) merci encore merci de votre patience
8.	cam	monsieur:: monsieur ((Det)) #je mets à l'image # >>> ->
		
9.	cam	quelqu'un que vous connaissez bien# -> >>> #
		

10.	cam	<p>#(1.6) # splitscreen</p> 
11.	cam	<p>#et euh:: bon que vous aurez tout à# l'heure qui # avg>>av #</p> 
12. 13.	Av cam	<p>#vous adresse [même si# c'est #pas confiden]tiel #& [bonjour monsieur ((Det))] # ^ # # > #</p> 
14.	Pj +av	<p>&qui vous adresse euh +(.)un bonjour hein depuis deux +moves down head</p> 
15.		cent cinquante kilomètres depuis Rennes donc(0.2)
16.		maitre ((av)) (1.1) donc (0.2)
17.		<p>monsieur donc euh:: \$monsieur >((det))< je vais \$takes remote</p> 

18.	cam	faire uh:: (.) #bon rappeler# heu un dossier que la # av<<<cour # 
19.		cour connaît bien (0.2) heu::: (0.5)
20.		j'ai d'ailleurs amené euh:

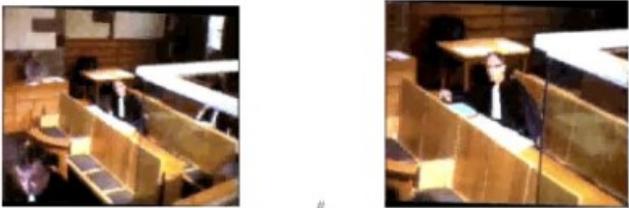
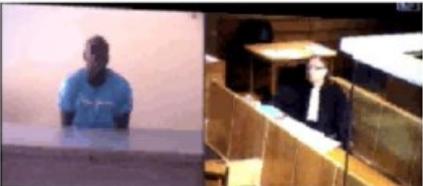
(5) 11.04.07_CI_Cas3a

L'extrait (6) est la clôture de l'audience déjà présentée dans l'extrait (5). Le président vient de clore l'audience en annonçant la date de délibération. Le prévenu acquiesce (l.1). Par l'interjection « voilà », le président s'oriente vers la déconnexion. Le président initie un mouvement de caméra au moment où il nomme l'avocat en lui attribuant l'action de saluer. L'adverbe « de loin » (l.3-4) semble faire référence non pas à la distance entre le prévenu et son avocat, mais à la production de l'image en plan très large. On peut supposer par ailleurs que la catégorisation d'une salutation « de loin » ne projette pas un engagement verbal élaboré. La spécification temporelle « une seconde à l'image » abonde dans ce sens.

Lorsque l'avocat apparaît à l'image, il se penche en avant (l.5) pour entrer dans le cadre. En effet, le box vitré des accusés obstrue légèrement le cadrage de la caméra.

L'avocat produit une salutation (l.7) sans utiliser de microphone à la fin de l'unité de construction de tour du président. Le président reporte la salutation « il vous salue » (l.9). Le prévenu se penche avant d'initier une réparation (Rasmussen, in press) manifestant le fait qu'il n'ait pas entendu. C'est le président et non l'avocat qui traite la réparation par deux actions en reportant la salutation de l'avocat. Il thématise la source du problème (« il n'a plus de micro » (l.12-13)) et le choix d'une réparation hétéro-initiée (Schegloff, Jefferson, & Sacks, 1977) : « on a que deux micros pour trois c'est un peu loin » (l.14-15).

1.	Det	d'accord
2.		(0.2)
3.	Pj cam	voilà (0.5) heu maître #((av)) vous salue de # cour>>>av -> 
4.	cam	loi:n je le remets une seconde à l'image# (0.2) -> 

5.	+pj cam		hein et +puis je ben je vais #prendre congès # +lean forward # zoom in # 
6.			de +vous= +hand forward
7.	Av		=au revoir monsieur ((det))
8.			(0.8)
9.	Pj \$pj \$det +av		donc il \$vous \$sa+lue \$hand up \$lean forward +lean backward 
10.	Det	->	j'ai pas ent-
11.			(0.3)
12.	Pj +av		+ah ben il vous a dit au revoir mais il a plus de +lean forward 
13.	+av		+micro monsieur ((xx))(0.2) il vous a dit au revoir +lean backward 
14.	+av		monsieur +((det)) mais comme on a que deux micros +reads paper 

15.			(.) pour trois c'est un peu loin (0.2) il vous
16.	\$pj		salue en tout cas il vous entend \$(0.3) hein et donc <i>\$move up right hand</i>  \$
17.			heu (0.6) je vous souhaite une bonne journée je vous
18.			demande de patienter jusqu'à demain hein (0.4) merci
19.			[en tout cas pour votre patience pour] aujourd'hui&
20.	det		[()]
21.	Pj		&monsieur ((det)) (0.9) [xx]
22.	Det		[xx] merci au revoir
23.			(0.3)
24.	Pj		bonne journée à vous au revoir
25.			\$(1.4) <i>Disconnection</i>  \$
26.			on va prendre xx (0.5)

(6) 11.04.07CICas3 (00:21:35-00:22:00)

Les deux extraits rendent compte d'une asymétrie de participation entre les différents membres dans cette séquence. L'apparition à l'écran de l'avocat offre l'opportunité d'introduire une séquence de salutation. Néanmoins, si le prévenu peut intervenir, l'avocat n'a pas toujours la possibilité d'être entendu, limitant d'autant l'échange dans cet environnement. Par ce dispositif, le président conserve le contrôle sur l'organisation de la parole.

4.2.2 Mettre à l'écran : échange de salutations gestuelles

L'accès visuel réciproque de l'avocat et du prévenu offre l'opportunité d'échanger gestuellement. Dans l'extrait (7), le juge est responsable de la production du cadrage. Il initie un changement de cadrage par un mouvement latéral (1.11) avant même de produire une transition thématique introduite par l'interjection « bon ». L'énoncé « je vous présente à l'image » est coproduit en même temps que son accomplissement. L'avocat apparaît à droite de l'écran sur l'énoncé « à l'image » (1.12). Il semble que cette unité de tour est inachevée syntaxiquement, mais constitue une action environnementalement couplée (Goodwin, 2007).

La reformulation « vous verrez » est environnementalement couplée à un recentrage de la caméra sur l'avocat. L'énoncé au futur atteste que le mouvement de caméra n'est pas achevé. Comme dans l'énoncé précédent, le complément n'est pas produit. Le prolongement syllabique et la marque « heu » (1.12) montrent que l'énoncé n'est pas complet, mais la pause qui suit constitue un lieu pertinent de transition possible. La production d'un geste de salutation du prévenu est initiée en même temps que l'interjection « hein » juste après la pause (1.12). La salutation traite l'apparition centrée à l'écran de l'avocat.

Néanmoins, le président complète son tour en attribuant une action à l'avocat : « il vous dit bonjour ». Il est difficile de déterminer si le président traite par cet énoncé la réponse sonore au geste initial du prévenu. Si l'avocat est visible à l'écran, il ne peut être entendu par son client,

car il ne dispose pas de microphone. L'énoncé du président rend compte de cette asymétrie dans la participation. Le placement du geste de salutation de l'avocat précède la complétion de l'unité de tour du président. De ce fait, la salutation de l'avocat ne semble pas traiter l'énoncé du président, mais l'action de salutation du prévenu.

La paire gestuelle de salutations est ainsi insérée dans le tour du président.

Le président poursuit son tour par une préface à l'identification de la personne mise à l'écran, « vous le reconnaissez même de loin » (l.13-16). Le prévenu répond verbalement en chevauchement confirmant cette reconnaissance.

L'interjection « bon » (l.19) suivie d'un recadrage sur la cour clôt cette séquence de monstration et accomplit une transition thématique vers le début de l'audience.

31.	Pj		bonjour monsieur ((det))
32.			(1)
33.	Det		bonjour
34.			(0.4)
35.	Pj		comment ça va/
36.			(0.9)
37.	Det		ça va et vous/
38.			(0.6)
39.	Pj		ça pourrait aller mieux hein vous allez me dire
40.			heu si effectivement la cour (0.4) hein (0.5)
41.	cam		#fait (droit à votre appel) (.) bon: je vous # >>> -> 
42.	cam		présente à#l'image vous #verrez:: heu# (0.4) -> # # > # 
43.	\$det +av		\$hein il vous dit +bonjour (0.3) vous le \$geste main----- +geste main----- 

44.			reconnai[ssez même]&
45.	Det		[oui]
46.	Pj		&\$de loin c'est maitre [((av))\$votre avocat]
47.	Det \$det		[()] \$nods \$nods
			
48.			(1.3)
49.	Pj cam		bon # (0.9) # monsieur ((det)) je vais # <<< #
			
50.			faire heu::: (1) rapidement le point hein sur ce
51.			dossier vous savez que c'est (0.5) une procédure
52.			un petit peu particulière

(7) 10.12.16 CI cas

5 Mettre à l'écran l'avocat uniquement en cours d'audience

Dans les exemples précédents, l'apparition à l'écran d'une personne tierce fait l'objet d'un traitement spécifique. En début d'audience, la mise à l'écran de l'avocat a des implications séquentielles : une séquence d'identification/reconnaissance et/ou une séquence de salutations. Alors que l'annonce seule de la présence de l'avocat n'offre pas l'opportunité d'insérer une séquence de salutation, il semblerait que la mise à l'écran soit traitée comme telle. On peut s'interroger sur le traitement d'une première apparition à l'écran dans un autre environnement séquentiel que l'ouverture de l'audience. Il s'agit de montrer que si la mise à l'écran d'une personne constitue une action reconnaissable, elle est reconnue dans un environnement séquentiel. Nous examinerons dans cette section l'organisation de cette première apparition à l'écran en cours d'audience. Le placement séquentiel de cette première apparition à l'écran est récurrent dans l'une des cours observées.

5.1 Ouvrir sa plaidoirie en s'adressant à la cour

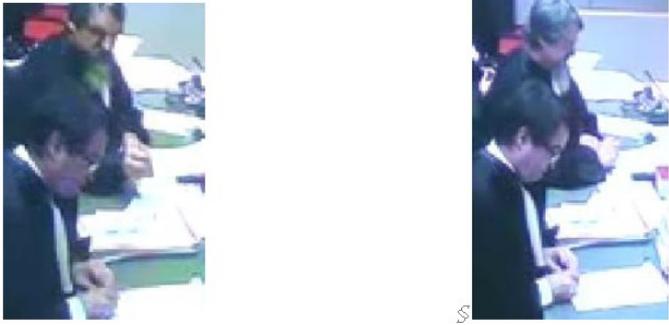
Dans l'extrait (8), le prévenu vient de finir son tour. Le président accomplit une transition en donnant la parole à l'avocat pour sa plaidoirie (1.1-5). Aucune mention de la présence de l'avocat n'a été faite par le président avant cette séquence. L'avocat prend la parole pour la première fois dans cette audience. L'avocat commence sa plaidoirie par un terme d'adresse au président et aux autres membres de la cour. Dans cette audience, aucun changement de cadrage ne va être produit sur l'avocat. L'absence de mise à l'écran du locuteur en action n'est pas thématifiée. Si cet exemple constitue un cas déviant, il rend compte que l'avocat s'adresse avant tout à la cour.

1.	PJ		#je vous remercie donc il #faudra que vous vous 
2.			ent- vous soyez de nouveau entendu par le juge de
3.			l'instruction pour lui dire tout ce que vous savez
4.			de cette affaire (0.6) \$la cour vous remercie <i>\$nods</i> <i>\$nods</i>
5.		<i>\$det</i>	\$(0.5) je vais donner la parole à maitre ((Av)) <i>\$se tourne vers cour</i>
6.			\$(0.8) <i>\$pose micro</i>
7.	Av		#oui monsieur le président (0.6) heu madame monsieur 
8.			de la cour (1.5) heu:: (0.4) j'ai souhaité que::
9.			(0.6) monsieur ((Det)) heu puisse: s'exprimer
10.			(0.3) avant que je présente heu (0.6) mes
11.			observations (.) puisqu'il me semble quand

(8) 12.01.05 CI Gre_Cas6 (00:08:08-00:21:46)

Dans l'extrait (9), l'assesseur avait fait mention de la présence de l'avocat en début d'audience sans le montrer. Ce dernier prend la parole et apparaît à l'écran pour la première fois au début de sa plaidoirie.

Le président de l'audience sélectionne l'avocat comme prochain locuteur (1.3-4) en utilisant un terme d'adresse. Le président pose ensuite son microphone (1.5) montrant que son tour de parole est achevé et tourne la tête vers le juge assesseur (1.5). Sans regarder spécifiquement l'écran de visioconférence, le président pointe (1.6) vers la télécommande avant de retourner à sa position initiale. Le pointage (1.5) n'est pas suivi séquentiellement d'une action de la part du juge assesseur. Ce dernier continue de prendre des notes et ne semble pas avoir notifié le geste du président. Néanmoins, le juge s'oriente à nouveau vers l'écran (1.16), puis produit à nouveau un pointage identique au précédent (1.16). Ce second pointage est traité par le juge assesseur comme une instruction : il saisit la télécommande immédiatement (1.16-17) et modifie le cadrage (1.18) pour mettre l'avocat à l'image. La répétition du pointage démontre rétrospectivement que la première occurrence est bien une instruction pour modifier le cadrage : elle produit la pertinence conditionnelle d'une action. Ainsi, l'hétéro-sélection du prochain locuteur produit l'attente normative d'une mise à l'écran de ce locuteur. Néanmoins, l'activité projetée par le président est celle de la plaidoirie et non l'activité de monstration de l'avocat comme dans les séquences d'ouverture.

1.	Det		merci beaucoup
2.	Pj		j'vous remercie nous allons $\$$ effectivement <i>$\\$nods</i>
3.			continuer $\$$ cette audience maitre ((av)) vous avez <i>$\\$gazes av</i>
4.			la parole
5.			$\$(1.5)$ $\$(0.6)$ <i>$\\$puts down mike $\\$turns head</i> 
6.	Av <i>$\\$pj</i>		$\$(1.5)$ Suh uh j'ose à peine la prendre $\$(0.6)$ $\$(0.6)$ $\$(0.6)$ après heu <i>$\\$pointing $\\$turns back</i> 
7.			monsieur=
8.	Pj <i>$\\$pj</i>		=ben $\$(0.6)$ $\$(0.6)$ soyez bref <i>$\\$hand gesture</i>
9.	Av		shuis .h déjà .h b(r)ef=
10.	??		=ah=
11.	Av <i>$\\$jg $\\$det</i>		£il le xxx (0.5) $\$(0.5)$ $\$(0.5)$ h. il a été très long <i>$\\$looks up t. av $\\$smiles & body movement</i> 
12.	<i>$\\$pj</i>		a- a- $\$(0.6)$ $\$(0.6)$ apparemment ça fait la deuxième fois qu'il <i>$\\$turns head----- </i> 

13.			vient devant vous monsieur le président madame
14.			monsieur (0.4) la première fois il a été (0.4) très
15.			peu loquace (0.4) et:: là:: au terme de six mois de
16.	\$pj £jg		\$détention heu \$ça commence à £à peser \$manifestement \$turns head \$,,,,,, pointing \$turns back £move hand on mike 
17.	£jg \$det		£et il éprouve la nécessité \$(0.3) de £holds remote \$nodding 
18.	cam		de de #de s'expliquer (1)# monsieur (0.2) # cour>>> av # 
19.			((det)) est assez philosophe (0.3)

(9) 11.12.08 CI Gre Cas3 (00 :12 :41-00 :13 :19)

Dans la section suivante, nous analyserons les seuls cas « déviants » à ce type de début de tour de l'avocat.

5.2 S'adresser au prévenu pour vérifier le son

Dans les interactions par visioconférence au tribunal, l'utilisation d'un microphone est requise pour être entendu par le site distant. Le microphone n'amplifie pas le son sur le site de la cour. De ce fait, son utilisation manifeste la prise en compte du site distant comme cadre de participation. La vérification du dispositif sonore et audiovisuel constitue des séquences imbriquées dans les ouvertures par visioconférence (Mondada, 2007). C'est le cas des avocats qui dans certaines audiences interagissent avec le site distant pour la première fois au moment de leur plaidoirie.

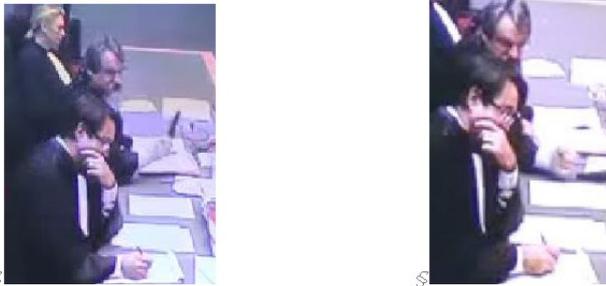
L'extrait (10) est tiré de la même séance que l'extrait (2) analysé précédemment. Dans cette séquence, le président donne la parole (1.3) à une avocate qui substitue l'avocat du prévenu. Le tour de l'avocate est retardé par la manipulation préalable d'un microphone pour être audible par le prévenu. Le juge assesseur en charge de la visioconférence, produit un changement de cadrage (1.4) centré jusqu'à présent sur la cour. L'avocate devient ainsi visible à l'écran lorsqu'elle prend la parole. Après avoir remercié le président, l'avocate s'oriente corporellement vers l'écran (1.5) qui sélectionne le prévenu distant comme destinataire de la séquence de

vérification « vous m'entendez/ » (1.5). Le prévenu produit un acquiescement non verbal, suivi d'une salutation de l'avocate. Le prévenu ne produit pas de seconde partie de paire. Par l'initiation d'une seconde vérification de l'état de la connexion, le président (1.7) traite d'une part l'absence de réponse verbale à la première vérification. Il traite d'autre part l'absence de salutation en seconde partie de paire comme la manifestation possible d'un trouble sonore.

1.	Pj		je vous remercie
2.			(1.7)
3.			maitre vous avez la parole
4.	<i>£jg</i> <i>cam</i>		£(1.4)§ (1) # (1.3) # (0.7) # <i>£takes remote</i> § # cour->av # 
5.	Av +av		je vous remercie +(1) °vous m'entendez/° +gazes at screen 
6.	<i>§det</i>		§(0.7) bonjour (0.6) déjà= <i>§nods</i>
7.	Pj		=>vous entendez votre avocate/<
8.			(1)
9.	Det		oui
10.	Pj		d'accord
11.			(0.5)
12.	Av		oui alors effectivement comme ça a été relevé
13.			monsieur ((det)) est un jeune homme qui a fait
14.			l'objet absolument d'aucune condamnation

(10) 11.11.10_CI_Gre_Cas2

Dans l'extrait (11), l'avocat apparaît aussi pour la première fois dans cette séquence. Comme dans l'extrait précédent, le président a fait une mention de la présence de l'avocat lors de la présentation du résumé en conditionnant sa mise à l'écran à sa prise de parole. Dans cette séquence, le président donne la parole à l'avocat (1.2) qui commence son tour par une vérification de la connexion (1.8). Un changement de cadrage est produit (1.6) sans mettre pleinement l'avocat à l'écran. La séquence de vérification du son est accompagnée d'un réajustement de l'image par l'assesseur. L'avocat, qui n'est pas encore pleinement à l'écran, utilise un terme d'adresse explicite qui sélectionne le prévenu (1.8). Le prévenu accuse réception de son écoute (1.10). Cette séquence est suivie d'un échange de salutations (1.11-14) qui atteste l'orientation de l'avocat vers le traitement de cette prise de parole en tant qu'ouverture.

1.		(1.1)
2.	Pj	je vous remercie (0.2) maitre ((av))
3.		\$(1.3) \$ (0.4) <i>\$puts down mike & turns head \$ hand pointing</i> 
4.	??	(uhm)
5.	\$pj £jg	£(0.5) <i>\$turns back £puts hand on remote</i> 
6.	£jg cam	£(2.1) # (1.2) # <i>£holds remote</i> # cour>>>av # 
7.		(2.9)
8.	Av cam	vous m'entendez là #monsieur ((det))# # > # 
9.		(1)
10.	Det	oui oui=
11.	Av	=°oui°(0.3) bon[jour] monsieur
12.	Det	[oui]
13.		(0.6)
14.	Det	ah bonjour
15.		(.)
16.	Av	oui heu monsieur ((det)) madame monsieur c'est un
17.		dossier dans lequel

(11) 11.12.01 CI Gre_Cas1 (00:18:27-00:18:47)

Dans l'environnement séquentiel de la plaidoirie, la mise à l'écran de l'avocat n'est pas spécifiquement traitée en tant que telle. Néanmoins, les avocats peuvent prendre en compte le site distant.

6 Conclusions

Dans cet article, nous avons analysé les implications séquentielles de la mise à l'écran d'un tiers. Notifier la présence d'une personne hors cadre constitue une mise en saillance de sa coprésence et projette l'attente d'une mise à l'écran de la personne annoncée. Nous avons pu montrer que le président de l'audience utilise néanmoins deux procédés multimodaux alternatifs pour annoncer la présence d'un tiers : une annonce accompagnée d'une mise à l'écran de la personne montrée ou une simple annonce.

L'absence de mise à l'écran lors de l'annonce révèle la tension entre le traitement interactionnel d'une apparition à l'écran et le maintien du tour du président en ouverture d'audience. La mise à l'écran est conditionnée à la prise de parole. Annoncer la présence d'un tiers sans le mettre à l'écran permet au président de conserver son tour.

En revanche, la mise à l'écran d'un tiers est traitée comme une action reconnaissable qui projette d'autres actions. L'activité de monstration est fortement orientée vers l'identification/reconnaissance de la personne montrée qui permet d'insérer une séquence de salutations en tant qu'échange terminal.

Le travail interactionnel d'annonce de mise à l'image oriente le cadre de l'activité à venir. L'asymétrie interactionnelle de cette monstration favorise le maintien de l'organisation de la parole par le président.

Le traitement différencié de la première apparition de l'avocat dans un autre environnement séquentiel, celui de la plaidoirie atteste de l'imbrication du parler-en-interaction avec celui de la production d'une vidéo-en-interaction.

Références bibliographiques

- De Fornel, M. (1994). Le cadre interactionnel de l'échange visiophonique. *Réseaux*, 12(64), 107–132.
- Drew, P. & Heritage, J. (1992). *Talk at work : interaction in institutional settings*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Goodwin, C., (2000). Action and embodiment within situated human interaction. *Journal of Pragmatics*, 32(10), 1489–1522.
- Goodwin, C. (2007). Environmentally Coupled Gestures. In : S. D. Duncan, J. Cassel, & E. T. Levy (Eds.), *Gesture and the dynamic dimension of language*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 195–212.
- Heath, C. & Luff, P. (1992). Disembodied conduct Interactional asymmetries in video-mediated communication. In : G. Button (Ed.), *Technology in working order*. Routledge, 35–54.
- Licoppe, C. & Morel, J. (2012). Video-in-Interaction: "Talking Heads" and the Multimodal Organization of Mobile and Skype Video Calls. *Research on Language & Social Interaction*, 37–41.
- Licoppe, C., Verdier, M., & Dumoulin, L. (2013). Courtroom interaction as a multimedia event: the work of producing relevant videoconference frames in French pre-trial hearings. *Journal of Electronic Communication*, 1–28.
- Mondada, L. (2007). Imbrications de la technologie et de l'ordre interactionnel. *Réseaux*, 144(5), 141–182.
- Morel, J. & Licoppe, C. (2012). Caméras en interaction : Le travail collaboratif des monstractions visiophoniques. *Bulletin Suisse de Linguistique Appliquée*, (96), 181–206.
- Rasmussen, G. (in press). Inclined to better understanding—The coordination of talk and "leaning forward" in doing repair. *Journal of Pragmatics*.

Turner, R. (1972). Some formal properties of therapy talk. In : D. Sudnow (Ed.), *Studies in social interaction*. Free Press, 367–396.

Schegloff, E.A., Jefferson, G. & Sacks, H., (1977). The Preference for Self-Correction in the Organization of Repair in Conversation. *Language*, 53(2), 361–382.

Schegloff, E.A. & Sacks, H., (1973). Opening up closings. *Semiotica*, 8, 289–327.

Analyse syntaxique de la reformulation lors de la prise de notes collaborative dans un éditeur de texte partagé

Dyke, Gregory ; Teston-Bonnard, Sandra ; Lund, Kristine

ICAR/ASLAN, Université Lyon 2, CNRS
gregdyke@gmail.com, sandra.teston-bonnard@ens-lyon.fr, kristine.lund@ens-lyon.fr

1 Introduction.....	83
2 Contexte	83
2.1 Réunions de projet et prise de notes dans un éditeur de texte partagé	83
2.2 Préparation des données.....	84
<i>Figure 1 : Analyse dans Tatiana avec éléments surlignés synchronisés à la rédaction de la marque la plus récemment contribué (“une morte a cote de 3 vivante --> vivante”).</i>	84
3 De l’oral à l’écrit : la reformulation lors de la prise de notes	85
3.1 La production écrite en prise de notes – un compromis entre oral et écrit	85
3.2 Quelle prise de notes pour mieux apprendre ?	86
3.3 Prise de notes en interaction au travers d’un éditeur de texte partagé	86
4 Analyse.....	87
4.1 Simplification syntaxiquement apparente ou complexification syntaxique.....	88
4.2 Entre paraphrase et occasion manquée	88
4.3 Analyse d’un extrait.....	88
5 Conclusion.....	91
Références bibliographiques	92

1 Introduction

L'étude de la prise de notes et de la reformulation s'est le plus souvent effectuée en observant des apprenants prenant des notes en classe et plus particulièrement en examinant leurs productions finales en lien avec le texte de l'enseignant. Dans cet article nous effectuons une analyse descriptive d'une situation présentant plusieurs éléments singuliers : la prise de notes se fait dans une réunion de projet entre des dyades d'élèves et leur enseignant ; la prise de notes est outillée par un éditeur de texte partagé ; l'enseignant peut aussi voir les notes prises par les élèves ; l'éditeur de texte partagé fournit une trace du processus de prise de notes, permettant d'analyser ce processus et sa synchronisation détaillée avec la transcription de la réunion.

Après avoir présenté ce contexte en plus de détail, nous aborderons la prise de notes sous les aspects de la syntaxe, de l'apprentissage et de la collaboration. Cet article est l'occasion :

- d'une part de résumer les principales caractéristiques de la prise de notes dans une situation mêlant interactions présentiels et interactions médiatisées par écran ;
- d'autre part d'étudier des aspects de prise de notes qui, jusqu'ici, ont été difficiles à observer. La capacité de faire le lien temporel précis entre énoncé oral et production écrite nous permet de faire la genèse de ces productions écrites : examiner les transformations syntaxiques qui s'opèrent dans le passage de l'oral à l'écrit et analyser les facteurs qui amorcent et influent la prise de notes

Enfin, nous reviendrons sur la notion de qualité de prise de notes dans une situation d'apprentissage.

2 Contexte

Les données analysées dans le présent article ont été récoltées dans le cadre du projet européen LEAD¹, et répondent à deux buts. Notre but premier était d'étudier les pratiques émergentes dans des situations mêlant interactions orales présentiels, et interactions de prise de notes dans un éditeur de texte partagé. Notre but auxiliaire était de récolter des données multimodales et multimédia nécessitant pour l'analyse un outillage synchronisant traces numériques (fichiers de log) et enregistrement audio-vidéo. L'analyse de ces données nous a ainsi permis de concevoir, développer et améliorer l'outil Tatiana (Dyke, Lund, & Girardot, 2009 ; 2010). Dans cette section, nous présentons plus en détail les données récoltées, ainsi que les possibilités d'analyse de ces données offertes par Tatiana.

2.1 Réunions de projet et prise de notes dans un éditeur de texte partagé

Lors de la prise de données, nous avons observé neuf dyades pendant leurs réunions avec leur tuteur, dans le cadre d'un projet de programmation de première année d'école d'ingénieur (ayant donc une bonne expérience de prise de notes en enseignement secondaire supérieur). Ces réunions ont eu lieu en présentiel, avec le soutien d'un éditeur de texte synchrone (visible sur l'ordinateur de chacun des trois participants, mis à jour en temps réel). Le but pédagogique de cette étude était d'encourager les étudiants à ressortir des réunions avec des notes, constituant une mémoire des points clés de la réunion et des tâches à effectuer avant la réunion suivante. Les tuteurs nous avaient rapporté qu'auparavant, il était fréquent que les élèves oublient d'une réunion à l'autre les tâches qu'ils avaient prévu d'accomplir et les informations données à ce sujet.

Les données collectées à chaque session comprennent l'audio, la vidéo, les traces numériques de l'éditeur de texte partagé, ainsi que des notes de terrain. Pour l'analyse présentée dans cet article, nous avons examiné la première réunion (durée de 1h environ) de chacune des neuf

¹ Financé par le 6e framework Information Society Technology LEAD IST-028027.

dyades. Durant ces premières réunions, le tuteur explique essentiellement les buts du projet et propose un survol des problèmes que les étudiants devront résoudre au cours du projet. Il y a ainsi de nombreuses similarités entre les réunions.

2.2 Préparation des données

La préparation des données en amont de l'analyse présentée dans cet article, ainsi que l'analyse elle-même, se sont effectuées avec le soutien de l'outil Tatiana. Cet outil permet aux chercheurs de rejouer la prise de notes, synchronisée avec la vidéo, les transcriptions (les données audio ont été préalablement transcrites) et les fichiers de log, ainsi que de construire de nouvelles représentations analytiques (cf. Figure 1 pour une capture d'un écran d'analyse typique). Les traces numériques de l'éditeur de texte partagé (ayant une granularité au niveau de chaque caractère inséré) ont été abstraites en *marques*, adoptant la terminologie de Kam et al. (2005) et d'analyses précédentes (Dyke & Lund, 2013): *une marque est constituée d'une seule idée ou action logique, exprimée dans une séquence de coups de clavier spatio-temporellement contigus*. Pour chaque marque, nous avons utilisé le contenu et le contexte pour identifier les tours de parole qui auraient pu être la source à partir de laquelle les étudiants construisent cette marque. Dans beaucoup de cas, il n'est pas possible d'identifier les tours de parole spécifiques à partir desquels un mot où une idée ont été pris, que ce soit par la présence de ce mot dans plusieurs tours ou à cause des liens potentiel avec les connaissances existantes des étudiants. Chaque instance d'un ensemble de candidats source et d'une marque résultante a été traitée en tant que *reformulation oralo-graphique* – une instance combinée de compréhension (de l'oral) et de production (écrite).

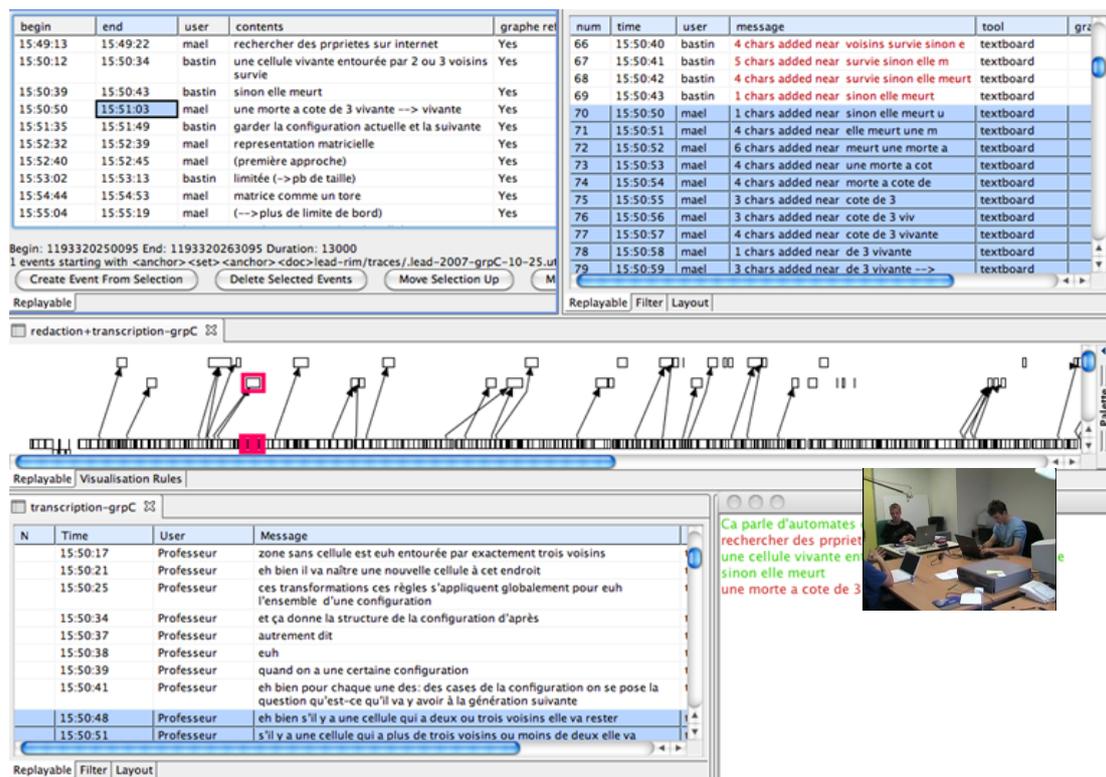


Figure 1 : Analyse dans Tatiana avec éléments surlignés synchronisés à la rédaction de la marque la plus récemment contribué ("une morte a cote de 3 vivante --> vivante")

En haut à gauche, description des marques en forme tabulaire. En haut à droite, les événements individuels du fichier de trace numérique constituant la marque. En bas à gauche, transcription. En bas à droite, le rejoueur de l'éditeur de texte partagé et la vidéo. Milieu, ligne graphique

temporelle de la transcription (en bas) et des marques écrites par les deux étudiants avec les flèches indiquant les liens de reformulation. Les sources des flèches pointant vers la marque surlignée sont les tours de parole dans les deux premières lignes de la transcription.

3 De l'oral à l'écrit : la reformulation lors de la prise de notes

Dans cette section, nous examinons les travaux existants concernant la prise de notes en tant que reformulation oralo-graphique d'un point de vue linguistique, puis d'un point de vue de son rôle dans l'apprentissage, et enfin de par ses aspects collaboratifs.

3.1 La production écrite en prise de notes – un compromis entre oral et écrit

Lorsque nous prenons des notes à partir d'un discours oral, surtout s'il s'agit d'un cours, soit un texte destiné à l'oral mais censé être préparé, écrit et très travaillé, comment procédons-nous ? Notre savoir scolaire, nos compétences, notre connaissance de la langue écrite nous conduisent-ils à essayer de recréer des phrases canoniques, de composer un texte qui ressemble à un écrit normatif, selon les règles prescrites par les grammaires, ou reprend-on /produit-on pour aller plus vite des tournures, des raccourcis, des phénomènes dits « propres à l'oral », ou des listes, des schémas, adopte-t-on toujours un style télégraphique ?

La cadence d'écriture d'un étudiant est d'environ 0,3 mots à 0,4 mots / seconde alors que le débit verbal d'un conférencier est d'environ 2 à 3 mots / seconde. Sauf à tout dicter, l'enseignant ne parlera jamais assez lentement; sauf à développer des compétences exceptionnelles de sténographe, l'élève comme l'étudiant ne parviendront jamais à tout noter. (Piolat, 2004, p. 134)

En réalité on ne peut pas décrire la prise de notes (universitaire en tout cas) comme mise en œuvre uniquement dans le cadre de l'écrit ou uniquement dans le cadre de l'oral, mais qu'il s'agit sans doute d'un compromis, d'un mélange de plusieurs processus et de la fusion des différentes dimensions du langage. La conception de phrase en tant qu'unité linguistique est remise en cause par de nombreux linguistes, telle Béguelin qui rappelle que :

Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer à première vue le concept grammatical de phrase n'est pas très ancien. (...) La notion de phrase telle que nous la connaissons aujourd'hui n'a guère que trois siècles. (Béguelin, 2000).

Bien sûr, il est possible de créer des phrases à partir des énoncés que nous produisons. Il s'agit cependant d'une structure artificielle destinée à l'analyse grammaticale, une aide à la transmission des savoirs, une convention intéressante pour l'imprimerie, mais en aucune manière une évolution ontologique de l'expression langagière. C'est pourquoi la notion de phrase est inadaptée pour les énoncés de l'écrit quand ils ne sont pas des phrases canoniques, a fortiori quand il s'agit de décrire l'organisation des productions orales.

Pour la perspective syntaxique, nous nous situons dans le cadre de la macro-syntaxe aixoise et de l'Approche Pronominale (Blanche-Benveniste, 1990), et utilisons les unités de référence noyaux, et adnoyaux² pour la segmentation du langage. Ainsi, lorsqu'on essaie de « récupérer » des énoncés oraux en les écrivant sous forme de notes pour recueillir et conserver les informations données par un orateur, comment reconstruit-on le sens du message délivré à l'oral, comment écrit-on cet oral qu'on recueille simultanément à l'audition ? La

² Le noyau est défini comme l'unité centrale correspondant souvent à la construction verbale principale, assortie d'une valeur illocutoire, pouvant être affectée par des modalités et autonome syntaxiquement. Elle peut être interprétée comme un acte de langage, suffisant communicativement et sur lequel l'interlocuteur peut s'appuyer pour répondre.

Les noyaux et les ad-noyaux composent une unité de macro-syntaxe, l'Unité Illocutoire (l'UI), qui a été définie par le groupe syntaxe du projet Rhapsodie comme la plus grande unité macrosyntaxique, concaténation d'unités macro de rang inférieur que représente l'ensemble noyau + adnoyaux (prénoyaux, in noyaux, postnoyaux).

reformulation/répétition exigée par cet exercice est d'un genre particulier qui ne consiste pas en une simple copie de ce qui est entendu (Piolat, 2004).

3.2 Quelle prise de notes pour mieux apprendre ?

Cette perspective est reflétée lorsque nous examinons l'activité d'étudiants prenant des notes. Piolat, Olive, & Kellog (2005) expliquent que les preneurs de note essaient de préserver le contenu de ce qui a été dit sous plusieurs contraintes: un temps limité ; et une charge cognitive impliquant des processus parallèles de compréhension et de production. Ils expliquent de plus que, sous la pression du temps, les étudiants se limitent à la fonction de compréhension (au détriment de la production de notes) ou à la production (au détriment de la compréhension et de la sélection dans le choix de ce qui est écrit). Locke (1997) a montré qu'il y a une corrélation positive entre la complétude des notes et les résultats scolaires, mais la justesse des notes semble être un facteur encore plus important (Williams & Eggert, 2002).

Castello & Monero (2005) décrivent la prise de notes selon deux dimensions en rapport au contenu original : en termes de pertinence et couverture, les notes peuvent être compréhensives, incomplètes ou sélectives ; en termes de forme, les notes peuvent être littérales ou personnalisées. Ils décrivent un système d'évaluation de la fonction épistémique de la prise de notes avec quatre points clés :

- Est-ce que les étudiants organisent et structurent l'information de façon personnelle ?
- Est-ce que les étudiants amplifient le contenu avec des références vers d'autres ressources et à leurs connaissances existantes ?
- Est-ce que les étudiants ajoutent des commentaires et questions à leurs notes ?
- Est-ce que les étudiants synthétisent et paraphrasent l'information de manière appropriée ?

Boch et Piolat (2005) expliquent que les preneurs de notes sont très attentifs aux marqueurs dans le texte du locuteur qui signalent l'importance de ce qui est dit : écrire au tableau, dicter, énoncer des titres, listes et définitions, ainsi que les indicateurs méta-textuels tels que « premièrement, deuxièmement ». D'autres marqueurs diminuent la prise de notes : les parenthèses et apartés, les interactions entre enseignant et étudiants, les phénomènes prosodiques comme une élocution plus rapide et des hésitations, ainsi que les indicateurs paraverbaux, tels que l'enseignant posant ses notes.

Les stratégies pour améliorer et encourager la prise de notes décrites ci-dessus concernent surtout les situations de classe où l'enseignant a préparé le contenu et organisé sa structure. Dans cet article, nous examinerons les formes que peuvent prendre la personnalisation, les éléments qui influent la décision de prendre ou non des notes à un moment donné, ainsi que les facteurs influant la complétude et la justesse de la reformulation dans une situation plus improvisée où l'enseignant n'a pas prévu (et ne peut prévoir à l'avance) le déroulement de la réunion.

3.3 Prise de notes en interaction au travers d'un éditeur de texte partagé

La situation de prise de notes collaborative en temps réel est devenue relativement commune de nos jours (avec les possibilités offertes par Google Docs, Etherpad, etc.). Cependant, peu de travaux ont étudié les modalités interactives de tels environnements. Quelles formes de participation existent ? Comment cette participation se régule-t-elle entre les preneurs de note ?

Kam et al. (2005) ont investigué l'appropriation d'un environnement d'annotation collaboratif des diapositives de l'enseignant. Cette forme d'environnement rend possible des contributions simultanées, mais n'offre pas la possibilité aux étudiants d'éditer ou transformer leurs

contributions, ou celles de leurs pairs. Ils définissent une typologie de cinq types de marques (cf. 2.2) :

- Prise de notes : reformulation de ce qui est dit par l'enseignant
- Commentaires : commentaire personnel
- Questions : sollicitation à une réponse
- Réponses
- Renforcements : un encouragement ou une réponse aux commentaires d'un autre (p. ex. en soulignant ou en entourant)

Kam et ses collègues ont souligné les différences avec la prise de notes individuelle : les étudiants peuvent parer aux limites cognitives d'un seul preneur de notes, par exemple en rajoutant de nouvelles notes pendant qu'un autre étudiant finit de transcrire ce qui était dit précédemment ; ils peuvent prendre des notes à tour de rôle, permettant aux autres étudiants de prêter meilleure attention au cours (cette stratégie est d'ailleurs la plus commune) ; de plus, ils peuvent poser des questions et chercher des informations supplémentaires si besoin. Les étudiants en collaboration ont pris des notes de meilleure qualité en termes d'amplification de contenu et de réflexion.

Dans nos travaux précédents (Dyke & Lund, 2013) sur le même corpus, nous avons observé des formes similaires à celles trouvées par Kam et collègues, modulo les différences entre un éditeur de texte partagé et un annotateur de diapositive partagé : un éditeur de texte, offrant, comme le nom l'indique, la possibilité d'éditer le texte déjà rédigé, nous avons trouvé des éditions, tant au niveau de fond que de la forme. En particulier, nous avons trouvé des marques sous forme de fragment (venant enrichir une marque existante, mais ne formant pas à elles seules une idée complète). Par ailleurs, lors de la prise de notes dans l'éditeur de texte, nous avons observé que les étudiants ajoutaient des nouvelles notes à la suite les unes des autres, revenant plus occasionnellement insérer ou éditer du texte ailleurs.

Hormis un groupe qui a partagé la zone de prise de notes en deux afin que chacun écrive dans « sa » zone, toutes les dyades ont suivi une forme très similaire de collaboration : malgré la possibilité offerte par l'éditeur de texte partagé de rédiger à deux en même temps, les étudiants prennent des notes chacun leur tour avec une absence notable de chevauchements. La régulation de ces tours nous a paru très similaire à une prise de parole car il y avait peu de négociation explicite et une alternance « bien ordonnée » entre les locuteurs (en langage parlé, il y aurait eu bien plus de chevauchements). Nous avons distingué deux raisons de changement de locuteur : lorsqu'une marque arrive en fin de rédaction, l'autre étudiant prend naturellement la main, lorsque l'opportunité se présente (dans le cadre de ce qui est dit lors de la réunion) ; occasionnellement, un étudiant souhaitant compléter les notes prises par son binôme prend la main aussitôt que le premier a fini la rédaction de sa marque.

L'interaction entre les preneurs de note se faisant de façon si bien régulée et coordonnée, nous focalisons dans cet article sur l'interaction entre locuteurs et scripteurs dans le cadre de la reformulation oralo-graphique. Cette situation est d'autant plus particulière que l'enseignant peut voir ce qu'écrivent les étudiants et y faire allusion à son tour.

4 Analyse

Dans cette analyse, nous décrivons d'une part les différentes opérations syntaxiques que nous avons relevées. D'autre part, nous examinons de plus près les facteurs qui amorcent la reformulation et qui semblent influencer son déroulement. Nous montrons ces différents aspects au travers de deux exemples détaillés. Notre analyse dépeint la complexité de la reformulation à tous les niveaux. La difficulté que nous éprouvons à trouver les sources des différents éléments

produits à l'écrit confirment que nous sommes bien loin de la reformulation en tant que retranscription paraphrasée à l'écrit du discours oral, mais dans une transformation utilisant toutes les ressources cognitives du preneur de notes pour produire une reformulation équilibrant les différents coûts qui y sont associés.

4.1 Simplification syntaxiquement apparente ou complexification syntaxique

Le noteur ne se contente pas de faire des énoncés plus courts, et n'écrit pas une partie de ce qu'il entend comme une machine qui couperait automatiquement et sans distinction les discours oraux en petits morceaux.

Même lorsque le noteur simplifie syntaxiquement l'énoncé oral, qu'il abrège et réduit ce qui est dit, cela implique non seulement une démarche cognitive complexe mais aussi un travail de réaménagement syntaxique difficile et subtil. En effet, le scripteur effectue alors des extractions d'information, des sélections, des suppressions, des synthèses, des modifications dans un objectif de concision, c'est à dire des opérations compliquées nécessitant un apprentissage, une certaine expérience, et de vraies compétences. Tout en réalisant ces opérations psycholinguistiques, le noteur doit gérer simultanément le format syntaxique de ces raccourcis, et doit opter plutôt pour une nominalisation, ou plutôt pour une construction verbale, ou un groupe adjectival ou adverbial, un noyau court, un mot, une formule, une liste, une abréviation...

Le noteur ne simplifie pas systématiquement par ses notes écrites les formes syntaxiques des énoncés oraux. Nous relevons même régulièrement une complexification des constructions et des formats, avec des expansions, des ajouts, des noyaux complexes en lieu et place de noyaux courts, ce qui montre que, contrairement aux idées reçues, la prise de notes ne correspond pas toujours à des abréviations ou à des raccourcis syntaxiques.

4.2 Entre paraphrase et occasion manquée

Les événements qui amorcent le plus clairement la prise de notes consistent en des transitions, fortement marquées à l'oral par l'enseignant, indiquant le passage à un nouveau sujet. Un choix se présente alors aux étudiants : retranscrire mot à mot l'idée nouvelle (et à l'énonciation souvent improvisée) de l'enseignant ou attendre que cette idée soit suffisamment entamée pour en comprendre le contenu essentiel, le synthétiser et le paraphraser. La première option, commune chez les preneurs de note peu expérimentés n'est que rarement mise en œuvre dans ce corpus. En revanche, la deuxième option comporte des risques : ne jamais comprendre l'idée exprimée par l'enseignant et se retrouver dans l'impossibilité de paraphraser correctement; retenir certains éléments clés de l'idée exprimée par l'enseignant mais les reformuler en chimère, introduisant involontairement des non-sens. Devant l'opération complexe de reformulation d'un point de vue linguistique, il n'est peut-être pas surprenant que les aspects sémantiques peuvent en souffrir.

4.3 Analyse d'un extrait

Par l'analyse fine d'un extrait³, nous pouvons illustrer ces opérations de simplifications/complexifications syntaxiques ainsi que les éléments qui amorcent et influent la reformulation. Notons que la transcription présentée ici n'a pas été le support de l'analyse (effectuée dans Tatiana), mais a été créée pour présenter notre analyse par écrit.

³ Cette transcription est présentée selon la norme de transcription multimodale ICOR, considérant la production écrite comme étant assimilable, en ce qui concerne la nécessité de présenter son alignement temporel avec la parole, à un geste. Deux exceptions sont faites par rapport à la norme ICOR :

1. La production écrite est présentée en gras (plutôt qu'avec des initiales différentes)
2. Autant la production écrite que la parole peut servir comme lignes temporelles de référence

Extrait 1

1 PRO alors comment comment on indique (.) eh bien euh:: dans un midi file alors lors
lorsque vous travaillez directement euh: euh: en commandant un (.) un
instrument ben vous voyez que c'est euh l'executant qui: qui donne le: le tempo
il il appui maintenant sur une touche ça envoi l'événement ça commence à jouer
euh il décide de lâcher la touche ça arrête de jouer et cetera (.) dans un midi
file parcontre tout est prévu à l'avance (.) donc (.) dans un midi file chaque
événement est précédé d'une valeur numérique qui indique eh bien combien de
temps il se produit après l'événement précédent

2 J.B mmh

3 PRO alors cette valeur euh numérique eh bien elle est exprimée en quoi bah elle est
exprimée on va dire en en tic d'horloge

4 BAR +<insère 1 nouvelle ligne>+

5 PRO +et:+ le tique d'horloge il est euh: déterminé au début du euh:: euh:: au début
du fichier midi donc au début du fichier midi (.) il y a une:: (.) euh commande
qui vous permet de dire (.)

6 BAR +((insère 1 nouvelle ligne))+

7 PRO +eh bien+ euh: je choisis d'avoir&

8 BAR +((insère 1 nouvelle ligne))+

9 PRO &+par exemple+ euh: euh: cent quatre-vingt seize tics d'horloge par seconde

10 J.B (2s) ouais

11 PRO +ensuite si vous voulez euh attendre euh je sais pas moi&

12 BAR +on peut définir le nombre de ----->

13 PRO &une une une demi seconde entre deux notes eh bien vous&

14 BAR ----->

15 PRO &allez euh dire attendre+ quatre-vingt dix-huit tics d'&

16 BAR -----+

17 PRO &horloge si c'est cent quatrevingt seize&

18 PRO &+divisé par deux oui+

19 BAR +tic d'----->+

20 BAR **horloge +par seconde ->**

21 J.B +et euh:: (.)

22 J.B ça on met après+ la: la note lancée

23 BAR ----->+

24 J.B à une fois qu'on a atteint

25 PRO alors entre chaque événement dans un fichier midi

26 PRO chaque événement est précédé de la durée depuis euh: (.)&

27 PRO &+euh: depuis le l'événement précédent+

28 BAR +**chaque événement**----->+

29 BAR hum

30 BAR **est +précédé de la durée depuis l'événement&**

31 PRO +donc euh::: le: lorsque vous avez une: lorsque&

32 PRO &vous avez une piste euh::: donc qui est supposé&

33 BAR **précédent.**----->

34 PRO &commencer au début du morceau si la première note&

35 BAR ----->

36 PRO &euh apparaît immédiatement hein il y a pas de silence ou&

37 BAR ----->

38 PRO &des choses comme ça à ce moment là+ la durée euh qui&

39 BAR ----->+

40 PRO &précède ce premier événement est zéro

41 PRO euh::: donc qui est supposé commencer au début du morceau si la première note
euh apparaît immédiatement hein il y a pas de silence ou des choses comme ça à
ce moment là la durée euh qui précède ce premier événement est zéro

42 PRO la note arrive dès que on lance le morceau

43 PRO si y a: +ch'e'pas s'y a une pause bah

44 BAR +**(au début c'est z -->**

45 PRO on calcule: le nombre de: euh de tics d'horloge que&

46 BAR ----->

47 PRO &prend la pause avant de lancer la première note+

48 BAR ----->+

49 BAR **z= 0)**

50 PRO alors est-ce que est-ce que je fais euh un petit peu maladroitement en ce
moment c'est simplement vous euh euh traduire ce que vous allez lire dans la
norme: dans la norme des fichier midi

51 PRO d'accord qui décrit les les fichier midi

52 PRO ah qu'est-ce que je peux vous: vous dire d'autres

53 J.B **(au début c'est 0 par défaut) >>**

Dans cet extrait, l'enseignant explique la structure d'un fichier musical midi. Pour décrire *quand* une note doit être jouée, il y a quatre idées clé : 1) chaque note est précédée de la durée depuis la note précédente (lignes 1, lignes 25-27) ; 2) cette durée est définie en unités « tic d'horloge »

(lignes 3, 11-18) ; 3) le nombre de tics d'horloge par minute est défini au début du fichier midi (lignes 5-9) ; 4) la première note du fichier midi est considérée comme étant précédée de 0 tics d'horloge (lignes 31-41).

On peut remarquer l'amorce de ce nouveau sujet par le *alors*, ainsi que les questions rhétoriques du locuteur, mettant en exergue le sujet des idées qu'il souhaite exprimer. De même, la fin de l'extrait illustre une autre forme de transition (qui mènera à son tour à une reformulation). On voit dans cet extrait quatre formes très différentes de stratégies de reformulation. Les étudiants perçoivent les marqueurs de transition et se préparent à reformuler (ligne 462), mais font dans un premier temps impasse sur les deux premières idées, pour reformuler la troisième. Puis, J.B revient sur la première idée, la reformulant maladroitement à l'oral (lignes 22-24) menant l'enseignant à revenir sur ces propos qui sont retranscrits mot à mot (de manière générale les étudiants accordent souvent une importance particulière aux réponses à leurs questions directes). Enfin, ils reformulent la quatrième en attendant avant de commencer à écrire et produisant une paraphrase reformulant presque parfaitement l'idée, exprimée oralement de manière fort complexe.

La reformulation de la troisième idée comporte de nombreux aspects de personnalisation, mais il manque deux éléments clés : le fait que cette définition se passe au début du fichier ; le lien entre le propos de la première et la troisième idée – que cette définition permet de savoir la durée. Ces reformulations illustrent une parfaitement notre propos : lorsque les étudiants attendent avant de reformuler, ils prennent le risque d'oublier des éléments importants (idée 2 et, dans un premier temps, idée 1) ; lorsque les étudiants synthétisent et paraphrasent, ils font une opération désirable lorsqu'elle réussit (idée 4) mais qui comporte des risques d'erreur voire d'oubli (idées 2 et 3), particulièrement lors d'opérations de reformulation syntaxiquement et lexicalement complexes.

A travers l'analyse syntaxique de la production écrite des lignes 6-20, on observe dans cet extrait les deux aspects mêlés de simplification et de complexification :

En termes de simplification :

- La question-réponse du professeur/locuteur : *eh bien elle est exprimée en quoi / bah (ben) elle est exprimée on va dire en...* n'est pas reprise par l'étudiant/ scripteur. Ces questions-réponses formulées par le même locuteur dans le même tour (le locuteur pose une question et se répond à lui-même) dont l'une des fonctions est de capter l'attention des auditeurs, sont très souvent observées dans les corpus d'oraux.
- La dislocation (*le tic d'horloge / il*), phénomène également très connu pour être presque systématiquement produit dans certains types d'oraux, n'est pas reprise dans la formulation écrite.
- la locution modale *on va dire*, reformulante, paraphrasable ici par « c'est à dire », « autrement dit », « on pourrait dire » est aussi abandonnée par le scripteur ainsi que les particules discursives-connecteurs (*alors / eh ben /bah –ou ben-*), ou la répétition de bribes ou de mots outils (*en en*) typiques de l'oral ou de la représentation de l'oral (oral fictif, dialogue de cinéma, de roman, de théâtre....).

Il est possible d'évaluer ces suppressions/transmutations comme des simplifications de l'énoncé d'origine qui est ainsi plus concis, succinct, qui peut paraître plus clair, mais qui au niveau du message est tout simplement plus laconique, moins nuancé, diminué de l'émotion et des modalités essentielles de l'interaction.

En termes de complexification :

De la paire question/réponse, le scripteur reproduit seulement la réponse, mais avec les transformations suivantes : le groupe nominal sujet disloqué *tic d'horloge* et le verbe *est déterminé* sont remplacés par *on peut définir*, construction composée d'un sujet pronominal indéfini, d'une construction verbale avec un verbe modal support et un verbe à l'infinitif.

le tic d'horloge est remplacé par *le nombre de tics d'horloge par seconde* : ici le scripteur produit une construction plus longue que celle fournie par l'orateur. D'une construction prépositionnelle simple (*en tics d'horloge*) elle passe à une construction nominale constituée d'un nom + deux compléments du nom (*le nombre DE tics D'horloge*) et modifie le message en ajoutant une autre construction prépositionnelle, *par seconde*, qui montre qu'il a auparavant intégré cette information. On peut remarquer que cette construction est un calque sur un groupe nominal intervenant dans un tout autre contexte, *cent quatre vingt seize tics d'horloge par seconde*. Ce genre de calque, où une expression plus récente s'insère dans une rédaction en cours, semble se produire à plusieurs reprises dans le corpus (avec, en général, moins de succès qu'ici, produisant souvent un non-sens).

5 Conclusion

Dans cet article, nous avons présenté un corpus de prise de notes provenant de réunions outillées d'un éditeur de texte partagé. Ce type d'interaction médiatisé à la fois par écran et en présentiel présente une complexité interactionnelle particulière : à l'interaction orale « principale » de la réunion s'ajoute la reformulation oralo-graphique de la prise de notes, l'interaction entre les étudiants prenant les notes, tant au niveau du contenu que de la régulation implicite des tours de parole dans l'éditeur de texte partagé, et enfin le potentiel de rétroaction des locuteurs, dans une situation privilégiée leur permettant de voir les notes prises sur leur discours. Nous sommes aussi, grâce à l'outillage de la prise de notes et de potentiel de synchronisation du logiciel Tatiana, dans une situation unique : pouvoir analyser en détail les transformations effectuées lors du processus de reformulation oralo-graphique.

Notre analyse a confirmé la nature complexe de ce type de reformulation. Le produit écrit, d'apparence simple est le fruit d'un processus qui ne l'est en réalité pas du tout :

- Le texte produit n'est ni une copie, ni une réduction de l'énoncé « source ». Au contraire, il est le plus souvent la paraphrase d'un ensemble d'énoncés dans lesquels l'analyste est bien en peine d'effectuer précisément la genèse.
- D'un point de vue syntaxique, la reformulation ne consiste pas uniquement à supprimer les marqueurs de l'oral. D'ailleurs la prise de notes ne produisant pas des textes composés de phrases, la prise de notes se comprend mieux dans la perspective d'un compromis entre l'oral et l'écrit.
- La reformulation comporte souvent des complexifications syntaxiques. De plus, même lorsque l'on identifie une simplification syntaxique, l'opération de simplification est en elle-même une transformation produisant un texte très différent de l'énoncé source, c'est à dire une transformation complexe.

La prise de notes étant plus efficace lorsqu'il y a synthèse et personnalisation de la part du preneur de note, une prise de notes qui ne se limite pas à recopier aussi fidèlement que possible le discours de l'enseignant, mettant au contraire en œuvre une reformulation complexe devrait être de bonne augure pour l'apprentissage. Cependant, la difficulté extrême de cet exercice, particulièrement lors d'une réunion où le contenu est improvisé plutôt que préparé à l'avance, semble souvent mener à des notes qui comportent des imprécisions, des oublis et des contresens.

Références bibliographiques

- Béguelin, M. J. (2000). De la phrase aux énoncés: grammaire scolaire et descriptions linguistiques. De Boeck Dukulot.
- Blanche-Benviste, C. (1990). *Le français parlé: Études grammaticales*. Paris: CNRS.
- Boch, F., & Piolat, A. (2005). Note Taking and Learning: A Summary of Research. *The WAC Journal*, 16, 101-113.
- Castello, M., & Monero, C., (2005). Student's note-taking as a knowledge construction tool. *L1-Educational Studies in Language and Literature*, 5 (3); 265-285.
- Dyke, G., & Lund, K. (2013). Student Strategies for Collaborative Note-Taking and the Influence of Floor-Control. *Computer Supported Collaborative Learning (CSCL 2013, Vol. II, pp. 18-21)*, Madison.
- Dyke, G., Lund, K., & Girardot, J.-J. (2010). Tatiana : un environnement d'aide à l'analyse de traces d'interactions humaines. *Technique et Science Informatiques*, 29(10), 1179-1205.
- Dyke, G., Lund, K., & Girardot, J.-J. (2009). Tatiana: an environment to support the CSCL analysis process. *CSCL 2009*, Rhodes, Greece, 58-67.
- Kam, M., Wang, J., Iles, A., Tse, E., Chiu, J., Glaser, D., et al. (2005). Livenotes: a system for cooperative and augmented note-taking in lectures. In *CHI '05. ACM*, 531-540.
- Locke, E. A. (1977). An Empirical Study of Lecture Note Taking among College Students. *The Journal of Educational Research* 71 (2), 93-99.
- Piolat, A. (2004). La prise de notes In A. Piolat (Ed.). *Ecrire. Approches en sciences cognitives*. Aix-en-Provence : Presses Universitaires de Provence.
- Piolat, A., Olive, T., & Kellogg R.T. (2005). Cognitive effort of note taking. *Applied Cognitive Psychology*, 19, 291-312.
- Williams, R.L., & Eggert, A.C. (2002). Notetaking in college classes: student patterns and instructional strategies. *The Journal of General Education*, 51(3), 173-199.

Vers une typologie des pseudonymes sur Facebook

Emerit, Laetitia

Laboratoire CLLE ERSSàB, Université Bordeaux Montaigne
emerit.laetitia@gmail.com

1 La communication électronique ou le « règne du pseudonymat »	94
2 Présentation du corpus et réalisation d'une enquête de terrain	96
2.1 Présentation du corpus	96
2.1.1 La question de la déontologie	96
2.1.2 Création d'un corpus pluridimensionnel	97
<i>Image 1 : corpus recueillis pour l'étude</i>	98
2.1.3 Description du corpus.....	98
2.2 Résultats de l'enquête	99
3 Premiers pas vers une typologie des pseudonymes sur Facebook	99
3.1 Pseudonymes conservant entièrement ou partiellement l'état civil	100
3.2 Pseudonymes en lien avec la dénomination hors-ligne.....	101
3.3 Pseudonymes prestigieux.....	101
3.4 Pseudonymes à construction complexe.....	101
Références bibliographiques	103

Le champ des recherches linguistiques consacrées au discours électronique, et à toutes les formes d'interactions par écran, est encore en construction. Les travaux réalisés dans ce domaine depuis plus de vingt ans, restent souvent isolés, presque individuels, et sont souvent rattachés à des objets d'étude hors ligne. La communication électronique est de plus en plus utilisée pour vérifier des théories existantes ou pour générer des corpus à grande échelle. Il est rare, cependant, qu'elle soit considérée comme un sujet unique et suffisant. Cela explique en partie la méconnaissance des phénomènes linguistiques que l'on y observe ou découvre.

Les choses tendent à changer et certains travaux, à la suite de ceux de Susan Herring aux USA ou de Rachel Panckhurst en France, ont entamé la difficile tâche de bâtir une cartographie de ce continent familier mais mal connu qu'est le discours électronique. Dans cette exploration, il faut garder à l'esprit le lien qui existe entre la communication numérique et les formes d'expression antérieures ; une filiation qui s'exprime à plusieurs niveaux. Cependant, nous considérons les formes numériques du discours comme des objets indépendants, prérequis nécessaire pour pouvoir les étudier.

C'est dans cette optique que nous souhaitons proposer une typologie des pseudonymes tels que l'on peut les rencontrer sur Facebook. Ce phénomène nous intéresse pour deux raisons. D'une part la popularisation d'internet et des communications par écran a généralisé l'usage des pseudonymes, donnant un second souffle à leur étude linguistique. D'autre part, le cas des pseudonymes dans les Réseaux Sociaux Numériques (RSN) est particulier sur internet car c'est un contexte dans lequel ils sont interdits ou fortement déconseillés.

Facebook a une politique très claire en ce qui concerne l'utilisation des pseudonymes : ils sont interdits. Ils sont même traqués et le site n'hésite pas à supprimer un compte s'il transgresse la règle. Tout est fait pour décourager les utilisateurs, dès la création du compte, ce qui n'empêche pas la prolifération des pseudonymes sur le site.

Afin de commencer à cartographier cette zone d'ombre de la communication électronique, nous essaierons de donner une vision claire de ces objets linguistiques que sont les pseudonymes dans le cadre de Facebook. Pour cela, nous définirons leur place et leur fonction dans la communication et nous tenterons de comprendre le lien qu'ils entretiennent avec les patronymes des locuteurs.

Ce premier raisonnement sera appuyé par la présentation de notre corpus et de l'enquête de terrain que nous avons réalisée auprès des locuteurs. Nous ferons un petit détour méthodologique qui nous permettra de mieux comprendre les spécificités de la constitution d'un corpus dans les RSN.

Grâce au corpus et à l'enquête de terrain, nous tenterons d'élaborer une première typologie des pseudonymes sur Facebook. Le but de cette typologie étant à la fois de mieux comprendre le processus de création des pseudonymes et d'affiner la cartographie des connaissances linguistiques sur la communication électronique.

1 La communication électronique ou le « règne du pseudonymat »

Le pseudonyme est un objet linguistique peu étudié que ce soit hors ligne ou sur internet. En 1957 Offner en faisait déjà le constat :

« Il est sans passé, sans étymologie – et pour cause ! Comment voulez-vous que cet "irrégulier", qui n'a et n'aura sans doute jamais d'état civil soit admis dans la grande famille des anthroponymes, de ces noms sérieux, rangés et classés, qui nous ont été transmis par les siècles ? Avec eux, on est sur un terrain solide, on peut remonter le cours du temps et l'on expliquera leur naissance ; mais avec lui, comment savoir ? Le pseudonyme, c'est l'enfant qui n'est pas né comme les autres, le bâtard qui cherche à s'introduire parmi les enfants légitimes » (Offner 1957)

Aujourd'hui, presque soixante ans plus tard, la communication numérique a changé la donne. L'utilisation des pseudonymes est devenue très courante sur internet qui agit ici, comme dans bien d'autres domaines linguistiques, à la fois comme un révélateur et comme un accélérateur. Il est alors possible de mieux comprendre les mécanismes qui président à la formation des pseudonymes et de leur rendre toute leur légitimité dans la famille des anthroponymes.

Cette forme d'auto-nomination est devenue la règle sur une grande partie des sites internet. Il existe pourtant quelques exceptions, dont fait partie le réseau social Facebook qui tente de contraindre ses membres à se présenter sous leur identité réelle¹. Malgré cette interdiction exceptionnelle, le pseudonymat semble être devenu, au moins dans l'esprit des locuteurs, le garant de la « vie privée » sur internet. C'est ce que Marie-Anne Paveau appelle « le règne du pseudonymat » (Paveau 2012). Le pseudonymat est très différent de l'anonymat (avec lequel il est pourtant souvent confondu) puisque choisir et concevoir un pseudonyme est un acte révélateur de l'individu.

Les travaux existants sur le sujet, encore rares en linguistique, montrent que les pseudonymes sur internet sont choisis par les locuteurs en fonction du contexte dans lequel ils sont utilisés. Ils décrivent la face du locuteur qui lui permettra la meilleure intégration au groupe. Il est possible de reprendre cette analyse dans le cadre de Facebook, bien que le contexte soit différent.

En effet, dans les RSN², les utilisateurs communiquent avec des interlocuteurs qu'ils connaissent, ou au moins avec lesquels ils ont explicitement accepté d'entrer en communication en validant ou en envoyant une demande d'ajout à la liste d'amis³. C'est en partie de là que vient la justification de la politique du site concernant les pseudonymes. L'objectif du réseau social étant de permettre à des gens se connaissant déjà d'échanger et de communiquer, il serait contreproductif de masquer son identité réelle. Le même raisonnement est d'ailleurs mis en avant par Google +, le principal concurrent du site.

Bien que la réalité sociale semble différer de l'intention des deux géants des RSN, d'un point de vue linguistique on peut tout de même observer qu'il existe des différences notables en matière d'identification sur les autres supports de communication numérique comme les forums ou les tchats. La règle est généralement le pseudonyme, pour des raisons techniques avant tout, puisque les serveurs qui hébergent les forums ne peuvent admettre deux utilisateurs ayant le même nom. Comme les homonymes sont très fréquents les locuteurs se retrouvent souvent contraints de choisir un pseudonyme. Sur Facebook ce n'est pas le cas puisque les homonymes sont autorisés.

Si Facebook encourage vivement à utiliser son patronyme réel et si l'homonymie est gérée par le serveur, pourquoi existe-t-il des pseudonymes sur le site ? Nous aborderons cette question dans la deuxième partie et nous donnerons des pistes de réflexion basées sur les réponses des internautes lors de notre enquête.

Nous avons fait jusque-là une différence entre pseudonymes et patronymes sur Facebook mais la réalité semble plus complexe. Si l'on peut dire qu'un pseudonyme est le résultat d'un acte d'auto-nomination et qu'un patronyme est un nom propre impliquant un « acte de baptême » (au sens social et non religieux), alors il faudrait considérer qu'il n'existe que des pseudonymes dans le discours électronique, y compris sur Facebook.

¹ C'est également le cas de google +, réseau social concurrent.

² Réseaux Sociaux Numériques

³ Accepter des contacts dans sa liste d'amis revient à leur accorder un accès aux informations mises en ligne dans le journal (statuts, photos, vidéos, informations personnelles, ...). Il existe des exceptions à cette règle, il est par exemple possible d'envoyer des messages privés à un utilisateur sans faire partie de ses contacts ou de communiquer avec les contacts de ses contacts.

Certains pseudonymes peuvent être identiques au patronyme des locuteurs, ils n'en restent pas moins le résultat d'une forme d'auto-nomination active et non d'un « baptême » passif. Dans les deux cas le locuteur présente une face de lui-même différente à ses interlocuteurs, la redondance avec le patronyme pouvant revêtir un sens propre et révélateur dans la construction de l'ethos.

Nous considérons qu'un pseudonyme est un nom **choisi** qui permet au locuteur de montrer à ses interlocuteurs la face qu'il souhaite présenter dans un contexte donné. Dans certains cas, cette face peut correspondre à l'identité réelle hors ligne, dans d'autres il y a une reconstruction de l'identité, dans les deux cas il s'agit de pseudonymes.

2 Présentation du corpus et réalisation d'une enquête de terrain

2.1 Présentation du corpus

Réaliser un corpus sur les Réseaux Sociaux Numériques (RSN) présente plusieurs étapes et difficultés particulières que nous souhaitons présenter ici brièvement. Ces éléments pouvant faire l'objet d'une communication, nous ne prétendons pas développer exhaustivement le sujet, mais donner quelques précisions importantes avant de poursuivre.

2.1.1 La question de la déontologie

C'est une question qui se pose pour les chercheurs (pas uniquement les linguistes) travaillant sur des corpus constitués à partir de données accessibles sur internet. Le net étant sensément un espace public, il offre une grande quantité de données, pourtant, le caractère privé voire intime de certaines d'entre elles pose problème. Les locuteurs ont-ils vraiment conscience du caractère public de leurs conversations ? C'est là toute l'ambiguïté du rapport qui existe entre l'utilisateur et le média numérique.

Cette contradiction apparente est cristallisée dans les réseaux sociaux qui encouragent l'exposition de l'intimité. Les effets engendrés par cette politique sont variables chez les utilisateurs, ils vont du rejet des RSN⁴ (entretenu par la peur de l'atteinte à la vie privée) à la surexposition, voire à la mise en scène continue de l'intimité.

Constituer un corpus déontologiquement acceptable dans ces conditions peut s'avérer complexe. La solution choisie dans cet article a été de créer un profil Facebook nommé Ma Thèse Sdl⁵. Un message sur le journal de la page (parfois doublé d'un message privé) a informé les personnes acceptant d'ajouter ce profil dans leurs contacts de sa raison d'être. De cette façon, les utilisateurs ont donné accès librement et en toute connaissance de cause, dans le cadre de recherches linguistiques, aux informations visibles depuis le profil Ma Thèse Sdl.

Il y aurait encore beaucoup à dire en ce qui concerne la déontologie de la constitution de corpus dans les RSN. Surtout dans le cas des conversations impliquant des contacts non communs entre le profil Ma Thèse Sdl et ses « amis » Facebook, apparaissant dans le journal de ces derniers. Ces locuteurs n'ont sans doute pas conscience que leurs conversations peuvent faire l'objet de recherches linguistiques. Ces développements pourraient faire l'objet d'une communication particulière, il nous semblait pourtant important de les évoquer ici, bien qu'ils ne concernent pas directement la constitution d'un corpus de pseudonymes.

⁴ Réseaux Sociaux Numériques.

⁵ Cette page est publique, tout son contenu est accessible en tapant « Ma Thèse Sdl » dans la barre de recherche de Facebook ou directement sur Google.

2.1.2 Création d'un corpus pluridimensionnel

Les données observables dans les RSN⁶ ne sont pas figées, elles sont susceptibles de subir des modifications, même de manière rétroactive. Par exemple, si un locuteur change sa photo de profil⁷, celle-ci sera différente dans ses interventions à venir, mais elle sera également modifiée pour tous les messages postés par ce locuteur depuis son inscription sur le site. Il en va de même pour le pseudonyme, sujet qui nous intéresse dans cet article, et d'autres éléments sémiotiques contextuels.

Le caractère continu et évolutif des données apparaissant dans les RSN les rend difficilement analysables en l'état. Toutefois, avec les outils à notre disposition, cette analyse est actuellement difficile en linguistique ; nous pouvons envisager que le développement de la recherche spécialisée dans le numérique facilitera cette analyse. De plus, ces données contextuelles, bien qu'évolutives, sont porteuses de sens et ne peuvent pas simplement être écartées pour faciliter la tâche au linguiste.

C'est dans cet optique qu'il nous paraît intéressant de composer un corpus pluridimensionnel, prenant en compte à la fois la matière « brute » telle qu'elle apparaît en contexte et en laissant visibles les différents filtres nécessaires à l'établissement d'un outil de travail acceptable pour le linguiste.

Ce type de corpus fonctionne comme une arborescence au sommet de laquelle se trouvent les données brutes directement accessibles en ligne et soumises à l'évolution continue que l'on vient d'évoquer. On pourrait presque parler de corpus « vivant » à ce niveau.

Le deuxième niveau est composé d'un instantané du corpus précédant, pris à un moment T et focalisé sur un phénomène précis. A partir de cette représentation figée, qui reste encore difficilement exploitable en raison du très grand nombre de données qu'elle contient, on peut extraire différents corpus. Chacun de ces corpus « partiels » se focalise sur un objet donné en fonction de la problématique choisie.

Le troisième niveau consiste en une transcription brute des données du deuxième niveau. Cette transcription peut se focaliser sur tout ou partie de ces données en fonction de l'objet d'étude et de la pertinence des informations. Dans tous les cas, à partir de ce niveau, le corpus se compose exclusivement de texte.

Le quatrième niveau continue de décontextualiser les données afin de faciliter l'analyse. Ce niveau n'est pas nécessaire pour tous les corpus mais il constitue une étape importante pour les corpus fortement multimodaux. Ce niveau ramène le corpus numérique au format habituel des corpus linguistiques : une suite d'énoncés décontextualisés.

Le cinquième niveau, enfin, est constitué de corpus « post analyse ». Il peut s'agir de sélections d'énoncés dans le but de composer un exemplier représentatif du corpus lorsqu'il y a une grande quantité de données. C'est à ce niveau également que nous situons les corpus « préparés » pour les logiciels de TAL⁸ (textométrie ou autre).

Voici l'arborescence correspondant au corpus que nous avons constitué pour cet article :

⁶ Réseaux Sociaux Numériques.

⁷ Image qui représente le locuteur sur Facebook. La photo de profil est associée à toutes les interventions du locuteur, c'est l'équivalent de l'avatar.

⁸ Traitement Automatique des Langues.

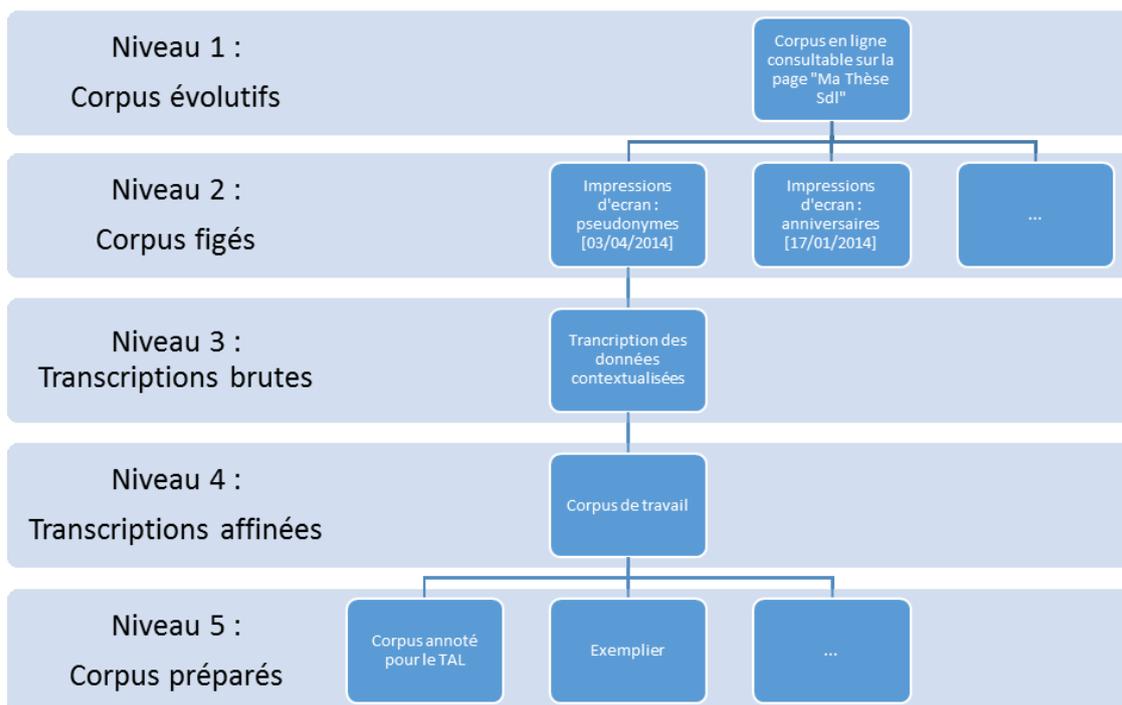


Image 1 : corpus recueillis pour l'étude

La hiérarchisation du corpus nous permet de conserver un maximum de contexte. Nous espérons que cela permettra, à terme, d'aller analyser les données directement en contexte. Il serait possible aujourd'hui, en s'appuyant sur des logiciels de textométrie qui permettent, moyennant une programmation adaptée en XML⁹, de conserver un très grand nombre de données et de n'en rendre visible qu'une partie à la fois. Cette technique permettrait d'arrêter l'arborescence au troisième niveau mais elle demande une grande maîtrise des outils de textométrie et beaucoup trop de temps pour l'instant. La subdivision actuelle du corpus permet de pouvoir facilement aller consulter les données en contexte ce qui nous paraît suffisant dans le cadre de cet article.

2.1.3 Description du corpus

Le corpus utilisé dans le cadre de cet article est composé de 120 pseudonymes dont 33 sont différents du patronyme des locuteurs. Bien que ce corpus ne soit pas représentatif au sens sociologique du terme, une particularité a attiré notre attention. En répartissant les locuteurs en trois classes d'âges, moins de 20 ans (8 locuteurs), ceux ayant entre 20 et 40 ans (98 locuteurs) et les plus de 40 ans (14 locuteurs) on peut observer différentes pratiques d'autonominations.

On pourrait s'attendre à ce que les pseudonymes sans réutilisation du patronyme soient surreprésentés chez les moins de 20 ans. Pourtant elle n'en regroupe que 12,5 % contre 33,7 % dans la classe des 20-40 ans.

Le corpus de niveau 1, consultable en ligne (<https://www.facebook.com/mathese.sdl/friends>) contient les 120 pseudonymes de notre corpus d'étude plus un ensemble de données contextuelles allant des photos de profil à l'interface du site. Nous ne pouvons pas les prendre en compte ici pour des raisons de place mais il nous semble important de noter leur existence et de souligner le lien qu'elles entretiennent avec les pseudonymes.

⁹ Langage informatique qui permet de coder les données numériques.

2.2 Résultats de l'enquête

L'objectif de cette enquête est d'apporter les données empiriques indispensables à l'étude des pseudonymes sur Facebook. Les locuteurs étant fortement impliqués dans le processus de construction de leur identité numérique, il nous paraissait important de les interroger à ce sujet.

Le questionnaire a été soumis aux 33 locuteurs du corpus utilisant un pseudonyme différent de leur patronyme. Nous avons choisi de nous intéresser à ce type particulier de pseudonyme car il relève d'un acte conscient et volontaire d'autonomination, ce qui n'est pas systématiquement le cas dans le cadre de la réutilisation du patronyme réel.

Sur les 33 utilisateurs auxquels nous avons envoyé le questionnaire 6 n'ont pas répondu. Nous proposerons donc une présentation des résultats de 27 enquêtes. Le questionnaire se compose de huit items répartis selon trois thématiques afin d'interroger les locuteurs sur leurs motivations, les processus de construction et la « vie » du pseudonyme.

La première partie du questionnaire porte sur les motivations des locuteurs à utiliser un pseudonyme sur un site qui les refuse. Il en ressort que la majorité des enquêtés ignore être en désaccord avec la politique du site (17 locuteurs sur 27) ; ils utilisent un pseudonyme pour protéger leur vie privée (16 locuteurs sur 27).

Cela explique également que la plus grande partie des pseudonymes se retrouve chez les 20-40 ans qui sont dans la vie active ou en recherche d'emploi. A la question ouverte « Pourquoi avez-vous choisi d'utiliser un pseudonyme ? » 17 locuteurs sur les 27 ayant répondu ont déclaré que c'était pour séparer leur vie privée et leur vie professionnelle.

La deuxième partie du questionnaire interroge les locuteurs sur le choix de leur pseudonyme. Les données qualitatives recueillies offrent des informations précieuses sur le processus sémantique de l'autonomination. Seulement 7 locuteurs, sur les 27 ayant répondu au questionnaire déclarent que leur pseudonyme n'est pas en lien avec leur identité hors ligne. Les autres locuteurs ont construit leur pseudonyme à partir de leur nom (4), de leur prénom (7) ou de leur surnom (10)¹⁰.

La troisième et dernière partie du questionnaire revient sur la vie du pseudonyme, sur et en dehors de Facebook, et permet de mieux comprendre les interactions qui existent avec l'identité réelle des locuteurs. On apprend que la majorité des locuteurs interrogés (17/27) ont créé leur pseudonyme spécifiquement pour son utilisation sur Facebook pourtant il n'y a que 12 locuteurs qui déclarent ne l'utiliser que sur le réseau social.

Pour 11 locuteurs, le pseudonyme de Facebook est également utilisé sur d'autres sites et pour 12 d'entre eux, il est employé en dehors d'internet. Bien que l'échantillon soit petit, les réponses à ce questionnaire montrent une vraie tendance à l'interconnexion entre l'identité en ligne et l'identité hors ligne. D'ailleurs 19 locuteurs sur 27 déclarent avoir déjà utilisé leur état civil sur Facebook.

3 Premiers pas vers une typologie des pseudonymes sur Facebook

Cette typologie présente les pseudonymes utilisés sur Facebook en fonction du lien qu'ils entretiennent avec les locuteurs au niveau de la référence et de la construction. De ce fait, nous nous intéresserons surtout aux 33 pseudonymes du corpus qui ne sont pas des anthroponymes. Toutefois nous ne laissons pas ces derniers de côté, ils font partie intégrante de la typologie que nous souhaitons amorcer dans cet article.

Les pseudonymes sont répartis en quatre grands ensembles non exclusifs. La complexité de la construction de certains pseudonymes leur permet d'apparaître dans plusieurs catégories à la

¹⁰ Dans le cadre de questions ouvertes certains locuteurs se retrouvent dans plusieurs catégories simultanément.

fois. Nous verrons pourtant que, même dans la catégorie des pseudonymes différant des patronymes des locuteurs, certains sont plus complexes que d'autres.

Cette typologie cherche à interroger le rapport du pseudonyme à l'anthroponyme dans le cadre de Facebook. Les trois premiers ensembles regroupent les pseudonymes en fonction de leur lien direct avec la dénomination hors ligne des locuteurs. Dans de nombreux cas, les noms imposés par la famille (état civil/anthroponyme) et la société (surnom/diminutif) gardent une place importante dans le pseudonyme sur Facebook.

Ce phénomène s'explique peut-être par la nécessité d'être « reconnu » sur Facebook alors que le pseudonyme doit faire « connaître » le locuteur sur les autres supports numériques. Dans d'autres cas, le pseudonyme est également l'occasion pour le locuteur de profiter du prestige d'un personnage ou d'un titre de civilité fictif. L'enquête de terrain a également révélé que certains pseudonymes sont utilisés hors-ligne par les locuteurs alors qu'ils avaient initialement été créés spécifiquement pour Facebook.

La dernière partie de la typologie s'intéresse à la construction des pseudonymes en se focalisant sur une sélection à la construction très élaborée. L'élaboration sémantique de ces derniers a nécessité le recours à l'enquête de terrain afin de démêler les enchevêtrements de sens qui les composent. Ces pseudonymes sont de deux sortes, ceux qui proposent une description du locuteur et ceux qui fonctionnent sur des jeux de mots. Dans ce deuxième cas, la description existe, qu'elle soit directe ou indirecte.

Une première séparation entre deux grandes familles de pseudonymes intervient en amont de cette typologie qui ne s'intéressera qu'à l'une des deux branches. Comme nous l'avons déjà évoqué dans cet article, nous considérons que tous les noms de profils Facebook sont des pseudonymes.

Cette constatation se place dans une visée constructiviste de la nomination. Ici aucun acte de « baptême » n'intervient. Lors de la création de son profil, le locuteur « choisit » le nom qu'il portera sur le réseau social. Cela fait de lui un acteur à part entière de la construction de son identité, même dans le cas où c'est l'anthroponyme qui est choisi il ne s'agit pas d'une nomination subie mais d'un acte délibéré et révélateur d'une facette de la personnalité du locuteur.

Nous séparerons donc les pseudonymes identiques aux patronymes des locuteurs de ceux proposant une construction plus élaborée de l'identité. C'est cette deuxième famille de pseudonymes, beaucoup moins représentée dans le corpus mais permettant un accès plus direct au processus de construction de l'identité, que nous souhaitons décrire ici.

3.1 Pseudonymes conservant entièrement ou partiellement l'état civil

- **Prénom + Nom + Surnom** : *Marion Landais Pinklady*.

C'est le seul exemple du genre dans notre corpus, le surnom est directement accolé à l'état civil. Le pseudonyme perd de ce fait sa fonction de protection de l'identité réelle. On peut le considérer comme un supplément de sens, dans l'enquête de terrain, la locutrice a révélé avoir choisi ce pseudonyme car elle aimait le rose et les pommes.

- **Nom** : *Fédérique Delaire, New joRk Labeyrie Du Caisson, Fab le Blanc, Anne-Saucisse Merguez Bibié*.

Dans cette catégorie on remarque que les noms sont conservés mais tous les prénoms sont modifiés.

- **Prénom** : Vence *Marie Shultz*, *Misterstruggle Guillaume*, Benji **Jerôme Beer**, *Moizelle Jeanne*, *Anne Archi*.
 - **Prénom + abréviation du nom** : Christophe Mts, Emmanuelle Wdf, Guillaume Frgt, Zoolie Mc Rhd, Eva Cla.
 - **Prénom + état civil fictif** : Guillaume Martin, Manon Moa, Anne Archi, Misterstruggle Guillaume.
- **Pseudonymes comprenant des titres de civilité** : **Mr** *Gé Odhinnson*, **Moizelle** *Jeanne*, **Misterstruggle** *Guillaume*, *Marion Landais Pinklady*.

3.2 Pseudonymes en lien avec la dénomination hors-ligne

- **Pseudonymes reprenant le diminutif hors ligne** : **Cha** *Pilou (Charline)*, **Kéline** *Linou Blackmamba (Céline)*, **Benji** *Jerôme Beer (Benjamin)*, **Nanou** *Ouu (Anne)*, **Katar** *Eléganceduchaos (Catarina)*, **Zoolie** *Mc Rhd (Julie)*, **Fab** *le Blanc (Fabien)*, **Laki Ka** *(Erika)*, **Anso** *Strange (Anne-Sophie)*.
- **Pseudonymes utilisés hors ligne** : *Angel Dracus*, *Féedérique Delaire*, *Proserpine Rose*, *New joRk Labeyrie Du Caisson*, *Fab le Blanc*.

3.3 Pseudonymes prestigieux

- **Pseudonymes faisant référence à un personnage fictif** : *Angel Dracus (personnage de jeu de rôle)*, *Nathan Fox (personnage de jeu de rôle)*, *Akacha Maléficient (Maléfique)*, *Moizelle Jeanne (Mademoiselle Jeanne)*, *Proserpine Rose (Proserpine)*, *Etartu Ghoryl Yg Symar (personnage de jeu de rôle)*, *Tac Cureuil Bro (Tic et Tac)*, *Mr Gé Odhinnson (Odin)*, *Guillaume Martin (Monsieur Martin)*.

Dans cette catégorie nous avons regroupé les pseudonymes faisant référence à des personnages fictifs. Ce recours à la référence d'un tiers connu pour exprimer son identité permet de faciliter l'accès à la face mise en valeur dans l'interaction. Comme si s'attribuer un nom permettait de récupérer une partie des caractéristiques communément attribuées à un personnage. Par exemple Maléfique est méchante, Tac est malin...

3.4 Pseudonymes à construction complexe

- **Pseudonymes descriptifs** : *Hell Mozer*¹¹, *New joRk Labeyrie Du Caisson*, *Anso Strange*¹², *Attachiante de première*, *Marion Landais Pinklady*¹³.

Ils constituent une description directe des locuteurs en se construisant sur le schéma syntaxique : nom + qualificatif. Dans le cas de *New joRk Labeyrie Du Caisson*, la construction est d'autant plus saillante qu'on n'en comprend pas forcément le sens. Pourtant il semble probable que « Labeyrie Du Caisson » qualifie le nom « New joRk » sur le modèle de la locution « fêlé du caisson ».

- **Pseudonymes comprenant des jeux de mots** :

¹¹ Littéralement : « mère de l'enfer / mère d'enfer/l'enfer des mères ? ».

¹² Littéralement : « Anso Etrange » + jeu de mot avec la double lecture possible « Anso strange »/ « An so strange ».

¹³ Littéralement : « la dame rose ».

- *Anne Archi* peut se lire comme « anarchie » ou « Anne qui est archi »
- *Féédérique Delaire* : « Fée » mis à la place de « Fré »
- *Attachiante de première* : « Attachiante » semble formé sur « attachante » et « chiante » soit un adjectif positif et un adjectif négatif, les deux étant accentués par le qualificatif « de première ».
- *Laki Ka* : « Kika » diminutif de « Erika » est mis ici en valeur par une séparation des deux syllabes. Ce pseudonyme peut se lire « laki ka » ou « la kika » et dans ce cas « la » met en valeur le surnom en lui donnant un caractère unique.
- *Anso Strange* : double lecture possible « anso trange » (en considérant Anso comme le diminutif d'Anne Sophie) ou « an so strange ».
- *Manon Moa* : « Moa » est une écriture alternative pour « Moi », ce qui donne une double désignation du sujet.
- *Anne-Saucisse Merguez Bibié* : jeu sur le prénom « Anne-Cécile » qui devient « Anne-Saucisse » dans ce cas on peut lire soit « Anne-Saucisse Merguez Bibié » soit « Anne Saucisse-Merguez Bibié ».

Dans cette dernière catégorie on peut voir que les jeux de mots font partie intégrante du processus d'auto-nomination. Ils amènent une certaine dérision par rapport à l'identité des locuteurs.

Cette typologie, bien qu'elle ne représente qu'un premier pas vers la cartographie du discours électronique, met en évidence les mécanismes de la construction de l'identité sur Facebook. Elle est également révélatrice du rapport étroit qui existe entre la dénomination hors ligne et le pseudonyme. Ce rapport est exacerbé par la volonté des locuteurs d'être « reconnus » sur les réseaux sociaux ce qui entraîne des constructions sémantiques complexes au sein desquelles patronyme, surnom, titres de civilités et personnages fictifs peuvent se mêler.

On comprend que la construction du pseudonyme sur Facebook se place à la fois dans le paradigme des pseudonymes d'internet et dans celui des anthroponymes. Il s'agit toujours de présenter une face qui corresponde le mieux possible au contexte en décrivant le locuteur tel qu'il aimerait que ses interlocuteurs le perçoivent. C'est l'expression la plus directe possible de l'ethos.

La démarche entreprise pour construire cette typologie a entraîné des interrogations sur la déontologie et la méthodologie qui ont mis à jour des limites de la linguistique classique dans la prise en compte du discours électronique. Nous avons tenté d'évoquer une partie de ces problématiques nouvelles dans cet article, sans pouvoir toujours en proposer une résolution satisfaisante faute d'outils théoriques et méthodologiques réellement adaptés.

La linguistique contemporaine doit relever le défi et s'adapter à l'ère du discours 2.0. Il nous semble que le chemin est encore long, la boîte à outils du chercheur mal adaptée et l'évolution constante des supports et des formes de communication numérique y est sans doute pour beaucoup. Les travaux sur le sujet se multiplient ces dernières années mais ils semblent encore très dispersés. Peut-être la mutualisation est-elle la clé de la progression vers une meilleure compréhension.

Références bibliographiques

- ANIS Jacques. (2002) Communication électronique scripturale et formes langagières : chats et SMS, consulté le 20 octobre 2013 sur : <http://www.mediensprache.net/archiv/pubs/2810.htm#biblio>
- Boyd Danah. (2011). Google +, la dictature des vrais noms. *OWNI*. Consulté le 27 octobre 2013 à l'adresse suivante : <http://owni.fr/2011/08/08/google-plus-dictature-vrais-noms-anonymat-identite/>
- Cislaru Georgeta. (2011). Le pseudonyme, nom ou discours? *Les Carnets du Cediscor* [En ligne], n°11. Consulté le 27 octobre 2013 à l'adresse suivante : <http://cediscor.revues.org/746>
- Develotte & Kern & Lamy. (2011). *Décrire la conversation en ligne, le face à face distanciel*. ENS éditions, Lyon.
- Herring Susan. (1996). Computer-Mediated Communication. *Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Herring S. (2011). Grammar And Electronic Communication. Dans Chapelle, C. (Ed.), *Encyclopedia Of applied linguistics*, Wiley-Blackwell.
- Martin Marcienne. (2006). *Le pseudonyme sur Internet, une nomination située au carrefour de l'anonymat et de la sphère privée*, Paris, Éditions l'Harmattan.
- Martin Marcienne. (2012). *Se nommer pour exister. L'exemple du pseudonyme sur l'internet*. Paris, Editions l'Harmattan.
- Offner Bernard. (1957). Au jardin des pseudonymes. *Vie et Langage*, numéro 6. Paris : Larousse.
- Panckhurst Rachel. (2007). Discours électronique médié : quelle évolution depuis une décennie ? Dans Gerbault, J. (éd.) *La langue du cyberspace : de la diversité aux normes*, Paris : l'Harmattan.
- Panckhurst Rachel. (2009). Short Message Service (SMS) : Typologie et problématiques futures, dans Arnavielle, *Polyphonies, pour Michelle Lanvin*, Université Paul Valéry Montpellier3.
- Paveau Marie-Anne. (2012). Les écritures de Protée : identités pseudonymes, La pensée du discours. Carnet de recherche *Linguistique et numérique* 4. Consulté à le 15 septembre 2013 à l'adresse suivante : <http://penseedudiscours.hypotheses.org/?p=10057>
- Siblot Paul. (2008). Lecture de : Le nom propre. Construction et interprétations de K. Jonasson, *Cahiers de praxématique* [En ligne], 23 | 1994, document 11, mis en ligne le 20 juin 2008, consulté le 01 avril 2014. URL : <http://praxématique.revues.org/1520>

Les réseaux sociaux et les formes de médiation identitaire

Fewou Ngouloure, Jean Pierre

CPST-LERASS, Université de Toulouse 2
jpngouloure55@yahoo.fr

1 Introduction.....	105
2 Le cadre théorique de référence	105
3 L'identité numérique : mythe ou réalité ?	106
4 Les modalités d'identification dans une perspective numérique	107
5 Typologie des identités sur Internet	108
<i>Image 1 : Typologie identitaire selon Cardon.....</i>	<i>109</i>
<i>Image 2 : Cartographie de l'identité numérique selon Cavazza</i>	<i>110</i>
6 Pour une sémio-rhétorique identitaire des réseaux sociaux numériques.....	111
7 Les différentes stratégies de médiation identitaire sur les réseaux sociaux.....	111
8 L'autoportrait.....	111
<i>Image 3 : Illustration auto-portrait</i>	<i>112</i>
9 La fusion entre identité civile et identité agissante.....	112
<i>Image 4 : Illustration page Twitter Sarkozy.....</i>	<i>113</i>
<i>Image 5 : Illustration page Facebook Hollande.....</i>	<i>114</i>
10 L'identification à une figure historique ou connue.....	114
<i>Image 6 : Identification à Sankara</i>	<i>115</i>
<i>Image 7 : Identification à Che Guevara</i>	<i>115</i>
<i>Image 8 : Identification par adoption du nom</i>	<i>116</i>
<i>Image 9 : Identification par rappel historique</i>	<i>116</i>
<i>Image 10 : Identification par mimétisme du caractère du personnage</i>	<i>116</i>
<i>Image 11 : Identification à l'Homosapiens.....</i>	<i>117</i>
<i>Image 12 : Identification à une équipe et à un animal sauvage.....</i>	<i>117</i>
<i>Image 13 : Identification par création d'un nom de code.....</i>	<i>118</i>
11 L'identification par distanciation	118
<i>Image 14 : Identification par distanciation.....</i>	<i>118</i>
<i>Image 15 : Identification par distanciation.....</i>	<i>119</i>
12 La construction identitaire du tiers sur les réseaux sociaux	119
<i>Image 16 : Identification du tiers par zoomorphisation.....</i>	<i>119</i>
<i>Image 17 : Identification du tiers par dénaturation</i>	<i>119</i>
13 De l'identité individuelle et sociale à la revendication des valeurs	120
<i>Image 18 : L'expression des valeurs.....</i>	<i>120</i>
<i>Image 19 : Pseudo égale nationalité.....</i>	<i>120</i>
<i>Image 20 : La xénophobie par l'ellipse.....</i>	<i>121</i>
14 Conclusion.....	121
Références bibliographiques	121

1 Introduction

La question de l'identité numérique est devenue un grand enjeu pour les spécialistes qui s'intéressent à ce champ de recherche, voire pour tous les usagers des outils technologiques en général. Si pour certains, elle s'assimile à la collection des traces, (Merzeau, 2009 ; Etscheid, 2009), pour d'autres, elle participe de la médiation technique, sociale et cognitive du sujet numérique (Peraya, 2010 ; Georges, 2011). Toutefois, il demeure difficile de mieux appréhender tous les contours de cette vaste problématique car la frontière entre réel et virtuel, présence et absence, sphère publique et sphère privée semble de plus en plus se dissiper au point où l'on se demande si la distinction entre ces couples peut encore avoir du sens aujourd'hui. C'est ainsi qu'il est par exemple frappant de constater que les espaces numériques sont pour leurs utilisateurs à la fois le levier de voilement identitaire et de mise en scène en forme de « publicité » de leurs réussites ou échecs, exploits ou malheurs, triomphes ou déceptions. Du coup, nous entendons situer la présente réflexion dans une dynamique interprétative qui nous permettra de nous interroger en quoi l'identité numérique répond à une logique plus que jamais complexifiante, pivot de notre hypothèse directrice.

En nous fondant sur les réseaux sociaux¹, l'objet de notre étude est donc d'une part d'identifier et d'étudier toutes les manifestations langagières propres aux affirmations identitaires, dans leurs différentes configurations sémiologiques. Il s'agira alors pour nous de nous pencher à la fois sur les pseudos, les avatars, etc., pour voir comment ils peuvent cristalliser et faire émerger des postures identitaires. D'autre part, nous nous intéressons à la dimension rhétorique des formes langagières pour montrer comment par différentes stratégies discursives, implicites ou explicites, les acteurs en présence parviennent à construire et à reconstituer leur espace communautaire et tout un milieu de vie.

2 Le cadre théorique de référence

Comme annoncé dans les lignes précédentes, cette étude s'inscrit à la fois dans une double perspective méthodologique : sémiologique et rhétorique. Il nous semble utile d'expliquer davantage notre démarche pour pouvoir mieux articuler notre hypothèse directrice autour de la complexité comme levier de l'identité numérique.

D'une part, du point de vue sémiologique, la complexité permet de poser la problématique du sens dans une perspective tensive et participative (Ballabriga, 2011). Il s'agit en fait de dépasser la logique du continu pour articuler la signification autour du concept de « quadripartition », qui répond mieux à une dialectisation des modèles interprétatifs. Selon Ballabriga, en effet, la « quadripartition » se situe dans le prolongement du binarisme et de la continuité et permet de fonder des relations de signification graduelles entre les termes, par inclusion variable, relations sémantiques qui se veulent à la fois réflexives et transitives. Schématiquement, la « quadripartition » reconsidère la bipartition classique « S1 vs S2/ S2 vs S1 », qui sous-tend des rapports oppositifs et différentiels, en ajoutant de nouvelles possibilités signifiantes « S1 dans S2 ; S2 dans S1 », qui dynamisent plutôt des relations de type graduelles. Autrement dit, une fois définies les relations oppositives/différentielles de S1 et de S2, la formulation S1 vs S2 dans le système, doit/pour céder le pas, dans ce processus, à S1 inclus dans S2 (ou l'inverse, formes de complexité minimale) avec des prolongements plus complexes du type : S1 inclus dans S2 / S2 inclus dans S1; S1 vs S2 simplement, qui renvoient à des formes de « manichéisme » distributionnel. Plus significatif encore, Ballabriga observe que si S1 (ou S2) peut être relatif, dans un processus interprétatif, S1 inclus dans S2 (ou l'inverse) semble présenter un rapport de sens plus complet. La raison d'une relation graduelle (plus/moins) réside en conséquence dans

¹ Réseaux sociaux pris au sens large car nos exemples intégreront aussi les commentaires des internautes qui réagissent sur des sujets d'actualité, au travers de sites d'information en ligne. Notre corpus semble *a priori*, il faut le reconnaître, plus « lacunaire » (ce qui est d'ailleurs l'une des caractéristiques des corpus numériques) qu'exhaustif et représentatif. Son choix a été donc dicté par des considérations subjectives.

l'inclusion variable d'un terme dans l'autre, d'où l'idée du Sens comme une complexité qui découle de la gradualité.² En relation avec la problématique fiction/réalité, il prend ainsi comme exemple édifiant le couple « jeu/sérieux » qui peut se complexifier, en tenant compte des propositions de Schaeffer, en termes dialectiques : « fiction ludique/fiction sérieuse.

D'autre part, du point de vue rhétorique, la complexité s'articule autour de la « question séculaire des figures (de style) comme révélation ou comme voile », (*Ibid* : 4). Le réalisme dichotomique prend d'une certaine manière tout son sens dans cette dynamique interprétative par laquelle « [L]es couples fiction, artifice/réel et jeu/sérieux sont entraînés dans un processus [où] il convient de faire une place aux représentations fictionnelles dans la construction de « réalités »³ sociales, comme les questions d'identité [...] », (*Ibid* : 6). Pour lui, il est toujours impératif de questionner toute « réalité » qu'on s'apprête à décrire, d'opérer des « distinctions » et de « pluraliser » les formes qu'elle peut sous-tendre, ce qui permet d'aboutir à « une ontogenèse » du sens, qui ne soit pas forcément synonyme de « réquisit ontologique ». Pour illustrer une fois encore ses propos dans une perspective rhétorique, il se fonde par exemple sur les zones anthropiques de base (identitaire, proximal et distal), en expliquant qu'elles peuvent être « articulables [...] sur des plans/registres nombreux et variés [qui] sont définies par des frontières (empirique et transcendante) », et ajoute surtout que « ces frontières doivent pouvoir être mobiles en même temps que [...] ces zones sont susceptibles de transpositions, dans une dynamique évolutive et complexifiante de (re)configurations. » (*Ibid* : 7).

Bref, la complexité envisagée du point de vue sémiologique/rhétorique et dans la vision de l'auteur n'est ni abolition ni figement du sens ; elle n'est ni rigidité ni malléabilité de l'esprit humain ; elle est davantage dialectisation des positions où la question des valeurs⁴ est centrale. Nous sommes donc d'accord avec lui lorsqu'il reconnaît « [...] qu'un aspect important de la « nature » humaine est peut-être dans cette possibilité, *ad libitum* mais relativement contrôlée, de déplacement des frontières et de reconfiguration des zones, [qui permet de prévoir] des moments de stabilité. » (*Ibid*).

3 L'identité numérique : mythe ou réalité ?

Parler aujourd'hui d'une identité numérique est presque devenu un truisme. Bien que considéré comme un monde virtuel, Internet se présente en même temps comme un espace de construction identitaire même si à l'évidence toutes les manipulations sont possibles ici. Par exemple, rien ne permet de dire si un individu qui se présente comme tel dans un espace web est effectivement cette personne. Parler dans ces conditions d'identité numérique mérite qu'on nuance à chaque fois le propos, car comme le reconnaît à juste titre Georges, les notions de réel et de virtuel « entretiennent des relations ambiguës dans le cadre des nouvelles sociabilités interfacées par des représentations ». (Georges, 2009).

Cela dit, Doueïhi (2008) observe d'une manière générale que l'identité numérique est à la fois transjuridictionnelle, transpatiale et atemporelle. Elle résulte en cela d'un ensemble d'activités d'un ou de plusieurs individus en situation, sur toile.

Pour être plus précis, dire qu'une identité numérique est transjuridictionnelle, c'est poser qu'elle peut traverser l'ensemble des législations, même si les États laissent parfois difficilement leur souveraineté remise en cause, en cas de problème où un citoyen serait visé par un pays tiers. Toutefois, ces mêmes États qui se veulent vigilants sur leur intégrité territoriale n'hésitent pas

² Il faut noter que « S » signifie « Sens ».

³ Pour mieux approfondir la question de la complexité, Ballabriga pose par exemple le « réel » est de l'ordre de « l'être » et non du « connaître », autrement dit une fois qu'on se met par exemple à interpréter quelque chose, on n'est plus dans le « réel », mais dans la « représentation ». Du coup, on peut arguer que le « réel » est « indicible » car il relève de « l'ontologie ».

⁴ Il faut rappeler avec Saussure que la notion de valeurs permet de dialectiser deux unités contraires. Il s'agit toujours d'opposer une réalité à une autre pour fonder le sens.

quelquefois à s’immiscer dans l’environnement numérique pour imposer des règles « internationales », pour tout ce qui concerne certains usages numériques sensibles (cas des téléchargements illégaux, lutte contre la pédophilie en ligne, à titre d’illustration). Ainsi, un individu ayant posé un acte répréhensible sur Internet et engageant les intérêts d’un pays tiers peut être poursuivi par celui-ci, même si sa patrie peut invoquer le droit de souveraineté. Sur cette question Doueïhi reconnaît à juste titre que l’« identité numérique pose la question épineuse des relations entre les juridictions souveraines et celles basées sur le réseau. » (Doueïhi, 2008 : 85).

L’identité numérique est également transpatiale ; en d’autres termes, elle n’est pas absolument associée à un lieu. Avec Internet, chaque individu peut ainsi se prévaloir du « don d’ubiquité », en changeant d’espace identitaire à sa guise. Selon Lenhart & Madden, par exemple, 30 % des adolescents mentiraient sur leur âge, leur ville et leur statut social (Lenhart & Madden, 2007). Il faut également reconnaître que même les adultes ne sont pas non plus en reste par rapport à ces manipulations identitaires et ces mensonges par omission. Par ailleurs, en lieu et place de cartographie identitaire, les individus se définissent davantage par l’environnement cognitif et informationnel de l’utilisateur (Peraya, 1999), qui permet par exemple de se définir et de se positionner par rapport au métier qu’on exerce, à son salaire, au nombre d’amis qu’on a sur Facebook ou au nombre de suiveurs sur Twitter. (Identité calculée selon Georges). Du coup, on est avant tout identifié sur Internet par rapport à ce qu’on publie et les retours qui découlent de ses activités en ligne.

L’identité numérique est enfin selon Doueïhi atemporelle. Par la magie de la toile, en effet, on peut faire le choix de garder toute sa « jeunesse », indépendamment du temps qui passe. Mieux, de nos jours, on semble ne plus mourir sur Internet. C’est d’ailleurs l’hypothèse qu’avance Georges dans l’une de ses publications récentes (Georges, 2013). Ainsi, la communication numérique intégrerait désormais le monde de l’au-delà, ce qui permet par exemple aux pages web des internautes de continuer de vivre, même après la disparition de ceux-ci.

Au total, l’identité numérique ainsi ébauchée serait constitutive d’un réseau de relations plus ou moins complexes. C’est pourquoi il convient de considérer toute perspective typologique (Cardon, 2008 ; Georges, 2009) en lien avec la problématique de l’identité numérique comme une des formes possibles de médiation signifiante et non comme une totalité interprétative.

4 Les modalités d’identification dans une perspective numérique

Le processus d’identification sur le web commence généralement lorsqu’on crée son profil, en vue d’une inscription sur un site ou un réseau ou quand on communique des données personnelles, lors d’une transaction quelconque en ligne. Les informations transmises peuvent par exemple concerner les logins, les noms ou pseudos utilisés pour ouvrir un compte web, etc. On peut aussi être invité à remplir des formulaires supplémentaires en fournissant des renseignements sur l’adresse postale, le sexe, la profession, le numéro de téléphone. Etscheid définit en effet l’identité numérique comme

« [L]a collection de traces (écrits, contenus audio ou vidéo, messages sur des forums, identifiants de connexion, actes d’achat ou de consultation...) que nous laissons derrière nous, consciemment ou inconsciemment, au fil de nos navigations sur le réseau et de nos échanges marchands ou relationnels dans le cadre de sites dédiés. » (Etscheid, 2009: 37).

Quelquefois, les données communiquées peuvent être visibles par les autres utilisateurs : tout dépendra alors des propres choix de paramétrage des internautes, des enjeux qui se cachent derrière la politique éditoriale ou des orientations marketing d’un site web. De même, des formulaires peuvent également permettre de donner des informations supplémentaires sur l’url d’un blog, d’un site personnel, l’adresse mail ou postale, le numéro de téléphone, etc.

L'identification sur Internet peut aussi prendre une tournure passive. Il s'agit alors des traces laissées indirectement comme souligné par Etzscheid au cours de nos différents passages sur le web. À ce propos, il se pose avec acuité la question de la surveillance en ligne et du respect de la vie privée. Aujourd'hui, il est quasi impossible de surfer sur le moindre site web sans laisser de précieuses informations sur soi. Que ce soit à travers nos différentes actions collaboratives, nos avis sur des produits, services et prestations offerts sur le web ou nos hobbies partagés sur les réseaux sociaux, nous laissons de précieuses informations sur la toile et qui peuvent permettre de remonter à notre identité réelle. Il faut aussi ajouter que certains outils sophistiqués permettent de classer, thématiser, ordonner, synthétiser des flux d'informations laissées sous forme de traces sur les sites visités. Il s'agit alors de toute contribution faite ou tout contenu quelconque diffusé sur la toile. (Articles, commentaires, posts, photos, vidéos, likes, liens, etc.) Il faut ajouter à cela des adresses IP, des cookies ou d'autres systèmes de géolocalisation qui servent aussi de leviers pour cristalliser notre identification numérique. Mieux encore, ces traces laissées volontairement ou non peuvent permettre d'établir des réalités relevant de nos sphères d'appartenance politique, culturelle, identitaire, comme nous allons tenter de le montrer au cours de cette étude.

En bref, l'identité numérique peut être re-précisée, d'un point de vue définitionnel, si l'en s'en tient à la nomenclature de Georges (2011), selon trois dimensions : i) la somme des traces conservées par le support multimédia (artefact technique) ; ii) l'interprétation des traces de l'autre envisagées par le sujet comme supports de présentation de soi dans une « présence à distance », (artefact social) ; l'image de soi informée dans le dispositif et participant de la construction de soi (artefact cognitif).

5 Typologie des identités sur Internet

L'identité numérique ne se situe pas sur un même paradigme que l'identité civile. Comme le démontre avec une certaine pertinence Georges, si dans la vie réelle, notre corps propre nous permet d'exister et de nous distinguer par rapport aux autres, sur Internet, on a besoin de laisser des traces, d'interagir avec les autres pour exister. C'est pourquoi le « nombre d'amis » qu'on a sur Facebook ou le « nombre de suiveurs » sur Twitter rentre dans le champ de l'identité numérique. L'identité numérique est donc pour nous une sorte de « bricolage » et « d'accommodation permanente ». Elle n'est pas toujours faite « d'empreinte » et peut être l'occasion pour un usager de se divertir, de montrer un aspect de soi, de brouiller les pistes de sa propre identité réelle en se cachant derrière des « paravents ». La complexité de l'identité numérique se situe justement dans cette absence de repères pour l'interprète, qui n'a souvent le choix que de confiance à son intuition.

Cela dit, d'après Cardon (2008), il existe quatre types identitaires sur Internet : l'identité civile, agissante, narrative et virtuelle. En fait, le système informatique semble générer de nouveaux profils identitaires car comme le reconnaît avec une certaine pertinence, Dacheux (2004), l'identité numérique n'est pas l'aboutissement d'une identité globale et unifiée, mais « un espace de mise en visibilité des rapports de force qui émergent de la communication ». Le schéma ci-après résume les formes déclinées :

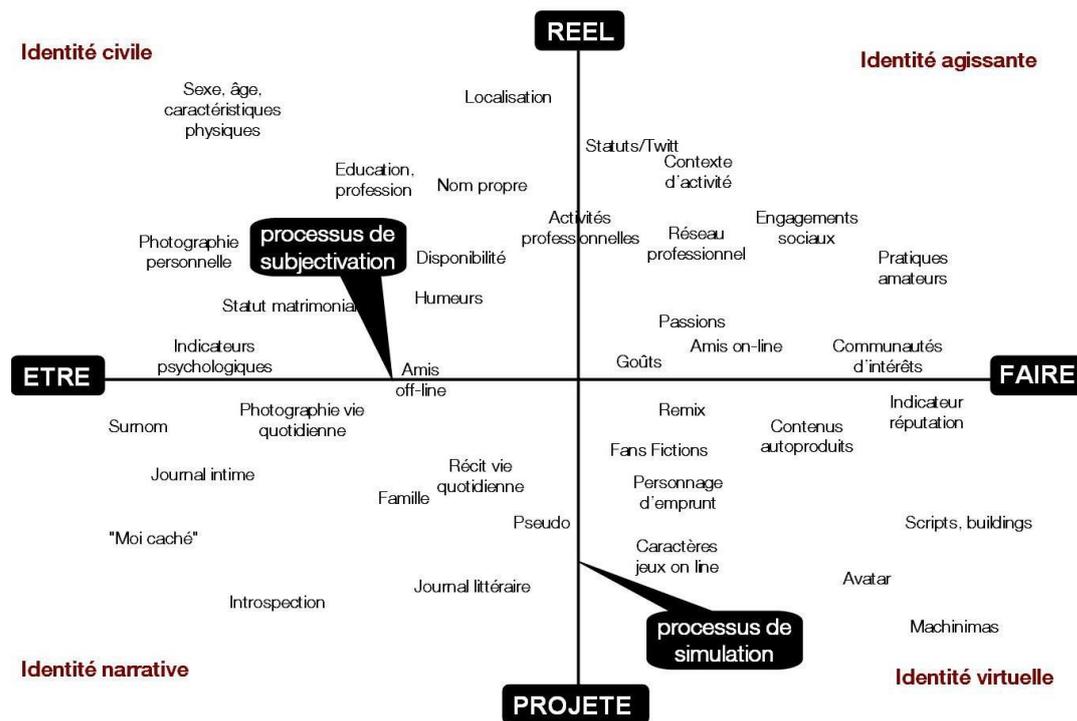


Image 1 : Typologie identitaire selon Cardon

D'entrée de jeu, l'identité civile repose sur des informations plus ou moins objectives qui fondent l'existence d'un individu dans la vie réelle. Georges parle pour sa part d'identité déclarative. (Par exemple sur un site de rencontres, il arrive parfois qu'un soupirant opte pour le langage de la vérité en dévoilant plus ou moins directement ses caractéristiques physiques, voire morales pour espérer gagner rapidement la confiance de l'être convoité). L'identité agissante rend compte par contre de tout ce qui inscrit un internaute dans une communauté d'intérêts donnée. (Exemple du réseau Viadeo à partir duquel on peut proposer ses services et ses compétences dans le cadre d'une activité professionnelle). En revanche, pour Georges l'identité agissante est une sorte de présentation de soi automatisée. Prenant l'exemple de Facebook, elle montre que ce réseau social arrive à sortir de l'anonymat des individus qui n'ont pas rempli leur identité déclarative, en se référant uniquement à leur activité en ligne (nouvelles amitiés, livres favoris, changements de ville, etc.) Elle affirme à cet effet que l'identité numérique de l'utilisateur du web 2.0 repose davantage sur les traces de ses activités en ligne que sur les informations qu'il déclare volontairement pour se présenter. Dès lors, l'absence d'informations déclaratives de la part des internautes n'est donc pas pour elle un frein à la socialisation, ni à la reconnaissance par les autres, autrement dit, au phénomène identitaire.

Quant à l'identité narrative, il s'agit selon Cardon d'une forme de scénographie de sa vie un peu sous la forme de *storytelling*. Le choix d'un pseudo, d'un avatar ou d'une signature peut en ce sens impacter de façon significative l'identité narrative.

L'identité virtuelle enfin est une forme de double projection qui permet par exemple à un individu de se mettre dans la peau d'un autre, pas forcément dans une posture d'usurpation d'identité mais plutôt dans une attitude d'adulation (fan).

Si l'on peut résumer la principale caractéristique de l'identité numérique, c'est de souligner qu'elle se veut interactive et dynamique, d'où la possibilité pour un même individu de jouer sur plusieurs registres différents, dans une sorte de démultiplication identitaire. Cardon affirme dès lors à ce propos :

[L]a fabrication identitaire apparaît alors comme un processus dynamique, public et relationnel qui couple l'expression à la reconnaissance. Or, ce processus épouse étroitement les potentialités des technologies numériques dont la plasticité et l'interactivité favorisent la production et l'enregistrement des transformations des signes de soi que les participants s'échangent sur les plateformes relationnelles. Le travail de subjectivation, entendue comme processus de création continue de soi, imprime sur les interfaces des plateformes du web 2.0 des traces interactives qui font alors corps avec la personne et désignent aux autres sa singularité. (Cardon, 2008 : 9)

Cavazza⁵ propose aussi une typologie identitaire qui repose sur les mêmes critères fonctionnels mais le tableau qu'il propose semble davantage plus explicite et plus complet :



Image 2 : Cartographie de l'identité numérique selon Cavazza

Bref, avec les deux nomenclatures présentées, on voit bien que la problématique de l'identité numérique est au stade actuel de la recherche plutôt bien esquissée d'un point de vue théorique, cognitif et socio-technique. Mais qu'en est-il du regard sémio-rhétorique ?

⁵ <http://www.fredcavazza.net/2006/10/22/qu-est-ce-que-l-identite-numerique/>

6 Pour une sémio-rhétorique identitaire des réseaux sociaux numériques

D'un point de vue théorique, cognitif et sociotechnique, il semble plus aisé de mettre en perspective les formes identitaires, comme nous l'avons vu dans les lignes précédentes. Même si comme le reconnaît encore Cardon, « l'identité se décompose en facettes plus ou moins étrangères les unes aux autres », (Cardon, *op.cit.* : 127), il y a lieu de souligner que lorsqu'on transpose la question dans une perspective sémio-rhétorique, les choses se complexifient davantage.

D'une certaine manière, quelques questions fondamentales permettent d'aborder la problématique de l'identité numérique d'un point de vue sémio-rhétorique. D'une part, parlant de la sémiologie, on peut par exemple se demander si tous les signes qui peuplent le monde du web peuvent faire sens. Autrement dit, peut-on tout interpréter sur Internet ? Répondre par l'affirmative, c'est donc prendre le risque de la surinterprétation, avec le danger de banaliser le sens, ce qui peut donner lieu à toutes les dérives possibles. Par ailleurs, que valent par exemple une photo qui illustre un profil et les mots de présentation qui l'accompagnent ? Le pseudo et les commentaires peuvent-ils avoir les mêmes statuts et les mêmes fonctions ? Autant d'interrogations qui s'inscrivent dans une logique complexe. D'autre part, il s'agit de savoir comment on peut établir un lien de congruence entre la rhétorique, en tant qu'univers par excellence des images et la réalité du monde des humains et des objets, en se basant sur la sphère numérique.

Par ailleurs, une autre donnée du problème concerne le véritable poids rhétorique des interactions discursives sur Internet, notamment lorsqu'il s'agit des commentaires des internautes. En cela, les avis sont partagés : Pour les uns, ces productions sont bel et bien dotées de caractéristiques rhétoriques, au sens noble du terme ; pour les autres, plus puristes, elles relèvent uniquement de ce qui appartient au profane et au prosaïque, au sens banal du terme. C'est d'ailleurs en raison de ces positions clivantes que certains chercheurs font un clair *distinguo* entre productions profanes, non institutionnelles, telles qu'elles se donnent à voir surtout dans les réseaux sociaux, et productions expertes, normatives et institutionnalisées, généralement en œuvre dans les supports textuels canoniques (livres, dictionnaires, etc.). Toutefois, poser l'idée d'une rhétorique identitaire en ligne, c'est admettre selon-nous que ces interactions discursives ont à la fois un poids esthétique fort, au sens de la création. C'est donc rendre à sa portion congrue la distinction opérée entre public & production experts d'une part et public & productions profanes d'autre part.

7 Les différentes stratégies de médiation identitaire sur les réseaux sociaux

L'hypothèse directrice de cette réflexion est d'établir que les nouvelles pratiques numériques, telles qu'elles sont dynamisées dans les espaces de discussion en ligne et au-delà de leurs configurations sémiotiques, posent désormais le cadre d'une analyse de type sémio-rhétorique, sous la toile de fond de la complexité des pratiques. L'environnement numérique sert dès lors non seulement de tremplin pour métamorphoser sa propre identité, mais en même temps il fixe le cadre d'une (dé)valorisation de celle-ci, comme nous le verrons dans de nombreuses illustrations auxquelles nous aurons recours.

8 L'autoportrait

Les réseaux sociaux sont devenus une tribune pour se vendre. L'E-réputation est devenue un véritable fonds de commerce. Mais il existe toujours des situations assez cocasses d'auto-flagellation. À des rares occasions, il arrive en effet que les internautes dressent leur portrait physique et/ou moral, sous un mauvais jour, et dans une sorte d'hypotypose déroutante :

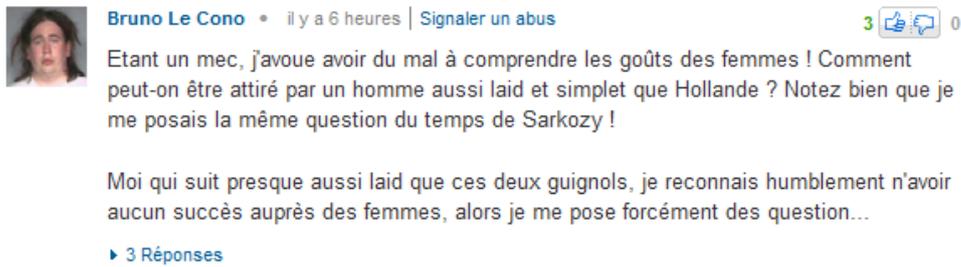


Image 3 : Illustration auto-portrait

Difficile en effet de ne pas croire à cet internaute si la photo de son profil est bel et bien la sienne, car il semble bien, si les choses se confirmaient, qu'il n'ait pas été gâté physiquement par la nature. Ici, l'internaute affiche un statut identitaire inhérent, c'est-à-dire qu'il instaure une certaine relation métonymique entre lui et les archétypes de la « laideur ». Aussi, l'on passe de l'identité réelle à une sorte d'identité personnelle. Dans l'esprit de Locke, si l'identité réelle porte sur la matière et son organisation, l'identité personnelle, propre à l'homme, consiste en la conscience qu'il a d'être la même personne, même lorsqu'il est soumis à la dure loi des changements physiques. Par ailleurs, on est loin d'un transfert identitaire, qui consisterait en une valorisation personnelle par rejet des caractéristiques péjoratives sur un autre, qui lui aurait par exemple permis de dire « Je ne suis pas aussi laid que ces deux guignols ». On est plutôt dans le cas d'espèce d'une appropriation et d'une réalisation réfléchie. Ce qui fonde donc la complexité de cette image, c'est qu'on a un sujet virtuel qui brise l'écran de glace numérique pour se poser en sujet « réel » face aux autres sujets sociaux (Sarkozy et Hollande) : bel exemple d'hypostase numérique car ce profil met finalement en valeur un sujet sans « doublure » et pour qui l'autoglorification ne fait pas partie des valeurs propres.

9 La fusion entre identité civile et identité agissante

D'une manière générale, on note un rapprochement étroit entre identité sociale et identité numérique, quand il s'agit des réseaux sociaux où se cacher ne fait pas beaucoup partie des pratiques courantes, comme Facebook ou Twitter. En effet la plupart des pages Facebook ou Twitter des Hommes politiques connus ou des grandes figures de la chanson, du cinéma ou du show-biz sont plus ou moins le reflet (et pas forcément la copie conforme, des manipulations étant possibles) de leur vraie vie. Les informations communiquées doivent ainsi être assez fiables, ainsi que toutes les données sur l'identité déclarative. Car à la moindre manipulation, il suffit que le pot aux roses soit découvert, pour que les autres internautes en fassent écho. Si la page Twitter de Sarkozy est certes arrangée selon une stratégie bien huilée, les grandes lignes traduisent quand même la vie familiale, professionnelle et sociale de l'ancien président français. Toutefois, il est toujours difficile de faire la part des choses entre le vrai et le faux car les deux ordres de valeurs sont inclusifs l'un et l'autre. De cet exemple, Ballabriga parle à juste titre de symétrie axiale qui repose sur une sorte de chiasme entre identité civile et identité numérique :



Image 4 : Illustration page Twitter Sarkozy

Même si des cas d'usurpation d'identité sont possible en pareil cas, chaque utilisateur du web a la possibilité de vérifier auprès d'un professionnel s'il s'agit d'une page truquée ou authentique. Parlant cette fois-ci de la page Facebook de Hollande, elle est encore plus explicite, puisqu'il incarne l'État au plus haut sommet, même sur ce réseau social:



Image 5 : Illustration page Facebook Hollande

Sur la photo officielle, on perçoit bien le palais de l'Élysée avec l'un des sceaux de la république, le drapeau en occurrence. Sur cette page, on peut également distinguer l'URL du site du palais présidentiel.

Sans qu'on soit forcément dans la stratégie de « tout montrer » (Cardon), on imagine souvent les hommes politiques ou les stars limiter l'accès à leur page personnelle, puisque l'idée est justement d'engranger le plus d'amis possibles pour être considéré comme une figure médiatique influente. En termes d'identité calculée, les « 438803 j'aime » et les « 5444 personnes en parlent » du président Hollande donnent une idée assez précise de son poids sur le réseau social Facebook.

10 L'identification à une figure historique ou connue

Pour (re)configurer leur identité numérique, les internautes peuvent également chercher à s'identifier à une figure historique ou connue. Il est bien vrai que cela peut découler d'un simple hasard ou d'un concours de circonstance, mais nous ne retenons pas cette hypothèse, et ce sera notre parti pris de cette étude. Cette précision faite, selon la nomenclature de Cardon, nous nous situons à présent dans le cadre d'une identité projetée. Nous prenons comme exemple ces deux pages web, où deux internautes s'identifient tour à tour à Thomas Sankara et Che Guevara, deux figures emblématiques de la lutte anti-coloniale. Ces deux exemples reposent en fait sur la propre virtualisation de l'identité des deux sujets, qui consiste à renoncer à leur identité déclarative pour se doter d'une image plus valorisante, de leur point de vue. Sont ainsi mises en avant les valeurs du symbolique où un sujet virtualisé va à la rencontre identitaire d'un sujet mythique :

[19.12.2013 15:35] africain			
Ses forums (27)	Ses débats (0)	Sa Bibliothèque (0)	Vidéos (0)

Ils ont mis le Cameroun en ruines...

Incroyables !!!!!!!

Modifier

Répondre

[19.12.2013 05:54] Le-1-des-1			
	Mon Leitmotiv:		
	<i>Aucun peuple n'a jamais construit un autre, qui va construire le Cameroun?</i>		
Ses forums (1860)	Ses débats (0)	Sa Bibliothèque (8)	Vidéos (6)

Un criminel n'est pas rigoureusement celui qui tire à bout portant, mais aussi et surtout celui qui détruit l'avenir des millions de personnes.

Il a volé GROS, il paie GROS! Qu'il arrête avec les larmes de crocodile pathétique!

Modifier

Répondre

Image 6 : Identification à Sankara

RE - [28.05.2013 10:41] Stephane			
	Mon Leitmotiv:		
	<i>Le Cameroun est un pays independant, et souverain, et refuse d etre prisonier de l imperialisme, et neo-colonialisme.</i>		
Ses forums (4094)	Ses débats (0)	Sa Bibliothèque (0)	Vidéos (6)

Image 7 : Identification à Che Guevara

Bien plus, on peut effectivement parler d'épreuve personnelle pour les deux sujets, qui acceptent de se priver de ce qui fondent leur « hexis corporel », pour aller à la conquête d'une forme de transcendance.

On peut également en faire une lecture métaphorique des deux profils, pour rester dans la logique complexe, au cœur de notre hypothèse directrice. D'après Ballabriga :

« [...] les métaphores créent des unités complexes et jouent sur la complexité de chaque terme, via un traitement analogue par quadripartition des oppositions identité/altérité et unité/multiplicité. [Et c'est] le transfert participatif (corollaire de l'afférence) qui cautionne cette complexité [qui passe par un] transfert réciproque. » (Ballabriga, op.cit : 15).

On peut constater ici que le transfert n'est pas réciproque. La complexité des deux profils découle plutôt du fait que le comparant est absent. Il s'agit d'un cas de « système clos de valeurs » (Greimas, 1983). Autrement dit, on ne sait pas exactement qui sont les deux individus qui se cachent derrière la photo des deux figures historiques, ce qui aurait pu permettre d'établir si le contraste entre eux et Sankara/ Che Guevara est fort ou faible.

Il arrive également que dans le choix d'une identification à une figure historique ou connue, les internautes adoptent jusqu'à leurs noms, doctrines, valeurs, etc. On parlera alors de complexité interfigurale, portée par la figure de la métaphore (les caractéristiques de l'autre sont transférées dans l'un) :

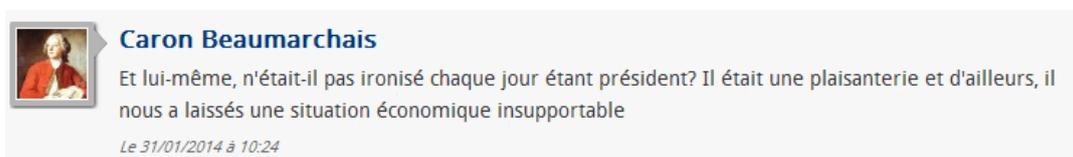


Image 8 : Identification par adoption du nom



Image 9 : Identification par rappel historique

Pour les deux occurrences, on peut aussi parler de complexité intrafigurale polarisée autour de la figure de l'oxymore (l'autre dans le même). Toutefois, du point de vue sémiotique, si le premier cas d'oxymore est réfléchi (Internaute= Caron Beaumarchais), le deuxième est plutôt de l'ordre transitif (Internaute = KGB=Lénine, par inférence iconique).

Il n'est pas parfois jusqu'au choix des mots qui n'interfèrent dans des constructions identitaires sur la toile, comme on peut le voir avec le profil « Fantomax », dont les saillies verbales sont aussi impressionnantes que les actions de l'acteur dans les films où il joue :



Fantomax
génie du mal

Formidable, les terrifiants vieux cathos réacs et autres jeunes décérébrés que j'ai vus revenir hier de Denfert en bas de chez moi (me glaçant les sangs par leur inhumanité explicite, tout particulièrement les petites quinquagénaires toutes sèches en parka avec leurs vilaines faces de souris méchantes, si caractéristiques) vont pouvoir triompher.

Image 10 : Identification par mimétisme du caractère du personnage

Dans cet exemple, identité rime en fait avec trait de caractère, révélateur d'un stéréotype comportemental. En regard des propos de l'internaute, la relation rhétorique qui l'apparie avec Fantomax relève en ce sens plus d'une relation métonymique que métaphorique.

Par ailleurs, les internautes peuvent également faire le choix de s'identifier à des entités, animaux, ou objets quelconques. Même si l'on peut parler d'identité de façade, il reste évident que ces internautes assument d'une certaine manière ces choix, fussent-ils de circonstance et décalés. Le profil ci-après fait par exemple référence à l'homo sapiens :

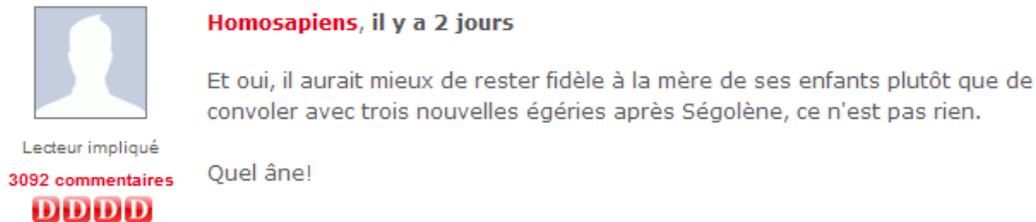


Image 11 : Identification à l'Homosapiens

Rien ne permet en effet de faire le lien entre le pseudo de l'internaute et son identité propre. On peut parler sans doute et faute de mieux d'antithèse identitaire. Une photo montrant un homme du Neandertal pour illustrer son profil aurait permis de rester peut-être dans une logique métaphorique. Tel n'est pas le cas, ce qui peut pousser à dire que le pseudo ne renvoie *in fine* à aucune vraie référence identitaire : c'est aussi une façon, fort crédible, de voir les choses.

D'autres créations de profil peuvent relever des circonstances plus particulières. Le pseudo « Vert 76 » fait par exemple référence au domaine sportif, par recoupement des différents signes qui composent ce profil. Il s'agit *a priori* d'un supporter de Saint-Etienne, dont la couleur verte est celle adoptée depuis des lustres par l'équipe. Pour caractériser cette formation sportive, on parle couramment en effet des « Verts ». La métaphore sportive, mise en avant ici, semble plus convaincante.

Quant à l'image qui suit, l'internaute prend le visage d'un animal sauvage. Il s'agit d'une métaphore hyperbolique. Le pseudo « Csavage » fait aussi penser à une sorte d'évocation métonymique du profil identitaire de l'internaute et donne la possibilité à l'interprète de lui dessiner quelques traits, en termes d'identité déclarative : s'il est en effet « sauvage », il serait par nature antipathique et agressif. Cette propriété « bestiale » de son pseudo permettrait au final d'établir une analogie structurelle entre lui et l'animal sauvage dont il prend le visage et la morphologie.



Image 12 : Identification à une équipe et à un animal sauvage

Plus significatif encore, les internautes aiment aussi bien souvent utiliser des sortes de nom de code pour créer leur pseudo. « SC 130 » semble aussi mystérieux que l'individu qui se cache derrière le masque. Même l'information sur l'identité calculée de l'internaute fait mention d'un « lecteur discret ». Son commentaire sur le sujet du jour, qui porte sur l'adoption du mariage pour tous en France, est aussi laconique. Du coup on ne sait pas exactement s'il s'agit d'un partisan ou d'un adversaire de cette nouvelle loi sociale. Il y a donc une sorte de jeu de bascule entre la litote (dire moins pour exprimer plus = propos approbateurs) et l'euphémisme (propos atténués pour dénoncer une régression sociale) :



Image 13 : Identification par création d'un nom de code

En somme, si d'une manière générale, les internautes peuvent construire leur identité en faisant corps avec leur modèle ou avec tout autre élément de la nature plus ou moins en relation de sens avec leur univers de référence, il arrive aussi qu'ils optent pour la stratégie de distanciation, comme nous allons le voir à présent.

11 L'identification par distanciation

Cette technique permet en fait aux internautes de marquer leur territoire identitaire par la stratégie de rejet. Les deux exemples qui nous intéressent relèvent du champ politique. « Djamel Quenelle » parle par exemple de la Gauche d'Hidalgo et de Delanoë en des termes peu flatteurs. Sans définir clairement son appartenance politique (on ne sait pas par exemple s'il est de droite, de l'extrême droite ou d'une autre formation politique), il prend ses distances par l'utilisation d'un adjectif démonstratif fort « ces parties gauchistes pro étranger ». Cela dit, son pseudo colle bien à l'actualité d'un certain moment, à propos d'un sujet qui a beaucoup fait polémique en France sur la quenelle. Et s'il fallait formuler une hypothèse plausible, on dirait qu'il s'agit du profil d'un individu de « l'extrême droite », au vu de la charge explosive de ses propos, au sujet des populations étrangères qui sont, selon lui, en train d'envahir la France.

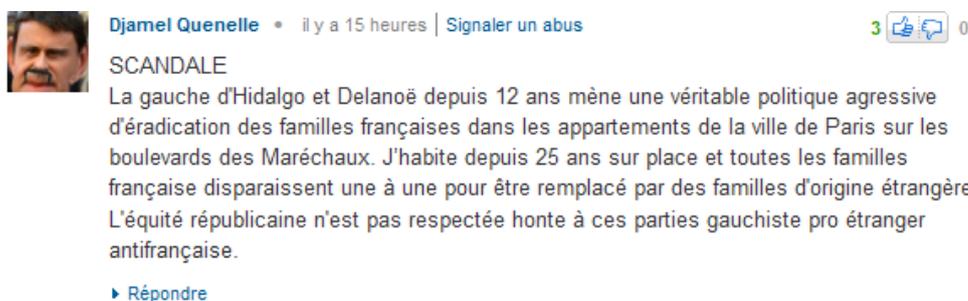


Image 14 : Identification par distanciation

Quant à « Loser »/« Flamby le Gros Naze », c'est sensiblement la même rengaine avec toujours les socialistes traités d'un attribut peu reluisant et qui peut donner à penser que l'individu dans la vie réelle est sans doute loin d'être un partisan fidèle de la rue Solferino. On est dans le cas de figure d'un don ou, plus précisément, d'un contre-don, sous la forme d'une réalisation transitive. (Hollande = Gros Naze). Par extrapolation, tous les socialistes sont entraînés dans cette vaste transaction négative en se voyant traités de « P ;U ;T ;E ;S » : non seulement, il écrit ce mot en majuscule, mais aussi il intercale chaque lettre par deux signes de ponctuation, à savoir le point et le point-virgule. L'effet rythmique est du coup assuré car on se croirait devant une note de musique de mauvais goût. Bref, du point de vue rhétorique, on peut effectivement parler d'une amplification.

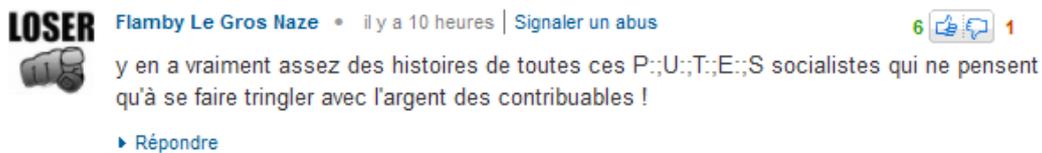


Image 15 : Identification par distanciation

Somme toute, les internautes disposent de plusieurs possibilités pour construire leur être au monde sur les réseaux sociaux en termes d'identité. Des fois aussi, il arrive qu'ils s'exercent à construire l'identité des tiers.

12 La construction identitaire du tiers sur les réseaux sociaux

Sur Internet, les internautes ne font pas que construire leur propre cadre identitaire. Ils s'appliquent à représenter les « autres », au travers de différentes stratégies plus ou moins originales. Dans le cadre de cette (re)construction identitaire de l'Autre sur les réseaux sociaux, de nombreuses autres techniques rhétoriques peuvent être utilisées. Les internautes peuvent ainsi avoir recours à l'humour, l'allusion, la caricature, etc. Dans les deux pages web suivantes qui font toutes références à Hollande, le président français est à la fois figuré sous la forme d'un hibou et sous les traits d'une personne qui a subi des coups et qui porte de sérieux stigmates :



Image 16 : Identification du tiers par zoomorphisation

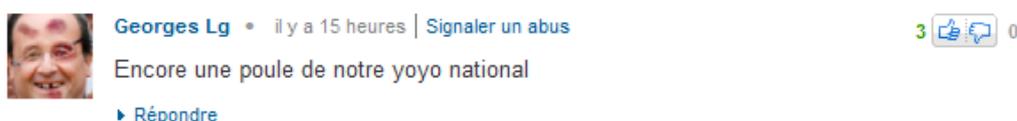


Image 17 : Identification du tiers par dénaturation

Ces deux illustrations s'inscrivent dans un contexte de crise en France où les deux internautes profitent de leur liberté de parole pour se défouler sur le président français. Elles tendent surtout à le déshumaniser en lui conférant une nouvelle identité animale et en le frappant de cicatrices. Mieux encore, dans l'image retouchée où on le voit esquisser un fier sourire alors qu'il semble souffrir dans sa chair est sans doute l'expression d'un cliché qui veut que Hollande soit toujours dans une posture comique, réjouissante et optimiste, quelle que soit la situation dans laquelle se trouve la France. Mieux, l'autre illustration où il prend les traits d'un animal lugubre est à l'évidence pleine de sous-entendus, ce d'autant plus que l'internaute mélange à la fois la langue de Molière et celle de Shakespeare « Avec Hollande PREPARE YOUR ANUS ». Cette litote, si ça en est une, peut avoir au moins deux sens : i) le président se préparerait à « sodomiser » le peuple français en continuant d'appliquer sa politique de rigueur ; ii) un peu comme il a signé le texte du mariage pour tous, cette « sodomie » serait même une réalité « sexuelle ». Dans cette deuxième éventualité, on ne serait pas loin d'un « viol » collectif grandeur nature de la part de la première personnalité de France.

13 De l'identité individuelle et sociale à la revendication des valeurs

De nombreux marqueurs discursifs des internautes, en sus de leurs fonctions communicatives, s'inscrivent dans une logique d'expression et de revendication des valeurs. Intéressons-nous par exemple au profil « Bertrand Duguesclin » pour illustrer nos propos :



Image 18 : L'expression des valeurs

D'emblée, le choix de l'avatar du profil nous situe dans un contexte familial : un couple et deux enfants qui se tiennent la main et qui semblent tous épanouis. Bien plus, la référence au Tea Party n'est pas innocente. On sait qu'il s'agit de mouvements politiques populistes et contestataires qui ont connu un grand succès en s'opposant au gouvernement des États-Unis. Ce profil est donc sans doute celui d'un conservateur qui s'attaque à Hollande en disant clairement non au mariage pour tous, vu de son point de vue comme une régression sociale. Et quand il s'agit de verser dans le chauvinisme béat, certains internautes font tout simplement le choix de porter leur nationalité comme pseudo :

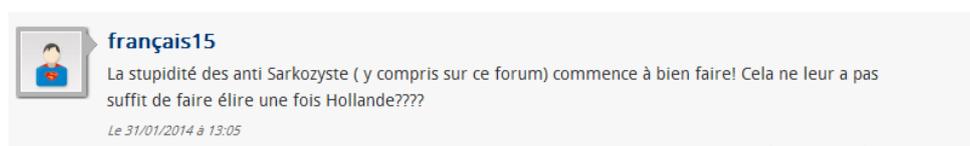


Image 19 : Pseudo égale nationalité

Ces postures aux accents nationalistes cachent parfois mal des relents racistes, comme on peut encore le voir à travers cette illustration où l'internaute fait part de façon implicite des propos xénophobes :



Image 20 : La xénophobie par l'ellipse

Une fois encore, on est dans l'implicite. Le plus important pour l'internaute, c'est de rappeler insidieusement que Valls et Hidalgo ne sont pas Français « de souche », mais sont d'origine espagnole, ce qui explique pourquoi ils sont aimés de l'autre côté des Pyrénées. La figure de rhétorique qui émerge ici est donc l'usage de l'ellipse, qui permet à l'internaute d'exprimer un propos raciste, sans verser dans l'emphase.

En somme avec Internet et les réseaux sociaux, la question identitaire est au centre de tous les jeux et enjeux en termes d'existence, de quête de notoriété, de valeurs et de propagande, et l'analyse sémio-rhétorique, qui constituait notre toile de fond méthodologique, nous a permis d'esquisser quelques traits de médiation identitaire d'un point de vue numérique, sans aucune prétention à l'exhaustivité, loin de là.

14 Conclusion

S'il est vrai qu'Internet est le lieu par excellence de toutes les formes de manipulation et d'usurpation et de métamorphose identitaires, il se présente aussi comme l'espace de sa cristallisation. Les réseaux sociaux ne sont plus seulement le véhicule de l'information ; ils sont désormais le miroir de nous-même, notre « *personal branding* » ou notre « Design de la visibilité », pour parler comme Cardon. Au travers les différents exemples que nous avons convoqués, nous avons ainsi montré comment les différentes formes sémiotiques et rhétoriques étaient reliées aux questionnements identitaires, et ce dans de nombreuses configurations marquées du sceau de la complexité. C'est pourquoi nous avons davantage opté pour une approche descriptive, l'entreprise typologique pour illustrer les formes de médiations identitaires en ligne nous paraissant plus limitative. Nous nous sommes du coup appuyé sur « des formes sens remarquables » (Bonhomme, 2010) qui sous-tendaient les différentes manifestations identitaires étudiées. Malgré les exigences parfois drastiques liées à la modération de certains sites web, des internautes réussissent toujours à laisser affleurer directement ou indirectement leur appartenance politique, sociale, culturelle, etc., au travers de marqueurs divers. Selon toute vraisemblance, les réseaux sociaux sont devenus le tremplin de notre vie et de nos actions quotidiennes ; de la télé, nous sommes peu à peu en train d'entrer dans l'ère du réseau-réalité, de la carte d'identité électronique, avec la conséquence évidente que l'identité n'est plus un secret dans et pour la toile, et que le droit à l'oubli doit être rangé une fois pour toute dans les tiroirs de l'Histoire. Déjà au nom de Big Brother !

Références bibliographiques

- Arnaud, Michel. (2008). « Démonétiser l'identité numérique ». *Médium*, 16/17, p.191-199.
- Badir, Semir. (2001). *Saussure. La langue et sa représentation*. Paris : L'Harmattan.
- Badir, Semir. (2007). « Sémiotique des graphiques / Graphiques de sémiotique ». *Visible 4*, p. 13-61.
- Ballabriga Michel. (1994). Éléments de sémantique tropologique. Sémantique et rhétorique. In : Champs du signe n° 4, PUM.
- Ballabriga, Michel. (2011). «Sens et complexité(s)». [En ligne], Volume XV - n°4 et XVI - n°1, p.1-20.

- Bautier, Roger, Do-Nascimento, José. (dir.), (2012). *Les technologies numériques comme miroir de la société*. Paris, L'Harmattan.
- Bonhomme, Marc. (2010), «La rhétorique des figures ; entre formalisme et énonciation». In : Badir, S., Dondero, M.G., (dir.), *Le Groupe μ . Entre rhétorique et sémiotique*, revue *Protée*, vol 38, no 1, p.65-74.
- Cardon, Dominique. (2008). « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 ». *Réseaux*, 152, p. 93-137.
- Dacheux, Éric. (2004). « La communication : éléments de synthèse ». *Communication et Langages*, n° 141.
- Detrez, Christine. (2000). *La construction sociale du corps*. Paris : Seuil.
- Dours, Christian (2003). *Personne, personnage : les fictions de l'identité personnelle*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Durand, Sébastien. (2011). *Storytelling. Réenchantez votre communication*. Paris : Dunod.
- Ertzscheid, Olivier. (2009). *L'homme, un document comme les autres*. Paris : Hermès, n° 53, CNRS Éditions, p. 33-40.
- Fewou Ngouloure, Jean Pierre. (2013). *L'expérience multimédia. De l'imaginaire global aux formes significantes*. Paris : L'Harmattan.
- Flichy, Patrice. (2001). *L'Imaginaire d'Internet*. Paris : La Découverte.
- Greimas, Algildas-Julien. (1983). *Du Sens II*. Paris : PUF.
- Georges Fanny. (2009). « Identité numérique et Représentation de soi : analyse sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 ». *Réseaux*, Web 2.0, vol. 2, n°154, p. 165-193.
- Georges, Fanny. (2011). « L'identité numérique sous emprise culturelle. De l'expression de soi à sa standardisation ». *Lavoisier | les cahiers du numérique 2011/1 - vol. 7*, p. 31-48.
- Georges, Fanny. (2013). *Le spiritisme en ligne. La communication numérique avec l'au-delà*. Lavoisier | *Les Cahiers du numérique*, 2013/3 - Vol. 9, p. 211-240
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine. (1994). « Rhétorique et pragmatique : les figures revisitées ». In : *Langue française*, 101, Larousse.
- Kaufmann, Jean-Claude. (2004). *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*. Paris : Armand Colin / SEJER.
- Lenhart, Amanda, Madden, Mary, (2007). *Teens, Privacy, & Online Social Networks*. Washington DC: Pew Internet & American Life Project.
- Merzeau, Louise. (2008). « Présence numérique : du symbolique à la trace ». *MEI Médiation et Information*, 29, p. 153-163.
- Merzeau, Louise. (2009). « Présence numérique : les médiations de l'identité ». In : *Les Enjeux de l'information et de la communication 1/ 2009*, p. 79-91
- Milad, Doueih. (2008). *La Grande conversion numérique*. Paris : Seuil.
- Pastinelli, Madeleine. (2002). « Quand le vrai s'oppose au réel. Discours identitaires et mise en scène du soi dans les bavardages d'Internet ». In : Cristina Bucica et Nicolas Simard (dir.), *L'identité : zones d'ombre*, Celat, p. 235-253.
- Peraya, Daniel. (1999). « Médiation et médiatisation : le campus virtuel ». C.N.R.S. Editions | *Hermès, La Revue*, 1999/3 - n° 25, p. 153-167.
- Peraya, Daniel. (2010). « Médiatisation et médiation. Des médias éducatifs aux ENT ». *Les essentiels d'Hermès*, p. 33-48.

Webographie

<http://www.fredcavazza.net/2006/10/22/qu-est-ce-que-l-identite-numerique/>

<http://www.flickr.com/photos/fredcavazza/>

<http://merzeau.net/>

Réflexions pour une élaboration d'une charte éthique des relations interdiscursives : le cas de la messagerie universitaire

Fracchiolla, Béatrice ; Romain, Christina

Université Paris VIII Laboratoire Structures Formelles du Langage CNRS UMR7023 & MSH Paris Nord, Aix-
Marseille Université - ESPE Laboratoire Langage et Parole CNRS UMR 7309
bearfrac@yahoo.com, christina.romain@univ-amu.fr

1	Introduction.....	124
1.1	Le cadre général des échanges par courriels entre universitaires – un espace de communication avec ses propres caractéristiques.....	126
1.1.1	Les caractéristiques des échanges électroniques.....	126
1.2	La politesse.....	127
2	Éléments pour une charte de communication éthique par courriel à l'université.....	128
2.1	Éléments linguistiques susceptibles d'accroître les risques de montée en tension.....	128
2.2	Les éléments favorisant une communication électronique universitaire réussie et éthique.....	130
3	Conclusion.....	131
	Références bibliographiques.....	132

1 Introduction

Notre interrogation première visait à comprendre et analyser les phénomènes de violence verbale constatés dans les échanges de courriels entre plus de deux personnes en milieu professionnel institutionnels. Plus spécifiquement, notre intérêt se porte sur les échanges électroniques entre universitaires appartenant à un même département. Ce milieu, proche de celui de l'entreprise (en tant qu'unité institutionnelle déterminée par un projet), s'en distingue néanmoins en raison de l'absence de recherche exclusive de compétitivité et de rentabilité, du fait que l'université en France repose sur des principes de recherche scientifique et de transmission de savoir à des étudiants et non de fournitures de biens ou services à des clients/usagers, mais aussi et surtout sur la question des relations hiérarchiques entre collègues qui ne se posent pas de la même manière entre collègues. En effet, dans ce cas, il s'agit davantage de conflits de fonctions et de manière d'envisager les tâches et la carrière – par exemple entre un PRAG ou PRCE (enseignement) et un enseignant chercheur (enseignement et recherche) - ou de conflit de choix d'orientation de la politique d'un département, ou encore de domaines de recherche, etc. Cependant, toujours, sans « menace » hiérarchique directe ou risque de déclassement de grade, etc. Par ailleurs le milieu professionnel de l'entreprise et celui de l'université ont en commun d'avoir introduit dans leurs pratiques de communication technologique le courriel électronique. Tran (2010 : 200), conduisant ses recherches sur le milieu de l'entreprise, souligne d'ailleurs que « le courrier électronique est l'une des premières technologies utilisées et les plus diffusées dans les entreprises ». Comme nous allons l'observer, et en raison d'un nivellement hiérarchique relatif, ces caractéristiques conduisent les échanges de courriels entre universitaires d'un même département à se rapprocher sous certains aspects d'échanges similaires non professionnels où la tension peut rapidement intervenir au cours d'un échange.

Ces dernières années des chartes de bonne pratique du courriel électronique ont déjà vu le jour dans le milieu de l'entreprise pour définir les règles de conduite et de politesse visant l'usage des médias de communication électronique (cf. charte proposée en 2011 par l'ORSE – observatoire sur la responsabilité sociétale des entreprises). Elles ont été constituées à partir de réflexions nées au sein des groupes institutionnels (de l'entreprise elle-même mais aussi d'autres entreprises collaboratrices), de propositions des syndicats, de contributions de chercheurs, etc. Nous pourrions encore évoquer ici la nétiquette (RFC 1855) ou encore les documents Netiquette (Shea, 1994), Netiquette Guidelines (Hambridge, 1995) et *The Net : Users guidelines and netiquette* (Rinaldi, 1996). Concernant le milieu de l'entreprise, Cordelier et Breduilleard montrent, décrivent et analysent comment les entreprises ont mis en place « des chartes d'utilisation, d'usage ou codes de bonne conduite sur les réseaux socionumériques (RSN) » (2012 : 128)¹. Ils ont proposé de montrer la portée de telles chartes au-delà du milieu professionnel. En effet ces chartes (désignées par le terme *social media policy* – Manpower, 2009) correspondent à des formes de codes de bonne conduite (cf. appellation qui leur est donnée par Huët et Loneux, 2009) et appartiennent à ce qui est nommé la *soft law* (Bodet et Lamarche, 2007) en ce qu'elles sont moins contraignantes qu'une loi tout en adoptant une forme solennelle proposant un cadre aux relations entre les individus (Geindre, 2005). Bien qu'elles soient apparues en France (Bouygues Telecom et Orange, 2010) comme aux Etats-Unis dès la fin des années 2000, elles en sont encore néanmoins à leurs premiers balbutiements puisqu'en 2009, environ 20 % des directeurs des ressources humaines (DRH) avaient mis en place des chartes d'utilisation des réseaux sociaux dans leurs entreprises (renforcement de la clause de confidentialité, interdiction d'accès aux RSN) et 50 % de ceux qui n'en avaient pas, pensaient nécessaire d'en élaborer une (Digital Jobs et Novamétrie, 2009). Certains parlaient même de déontologie numérique. Une autre étude réalisée en 2011 par Novamétrie pour l'Association nationale des DRH confirme les résultats de la précédente étude. Cependant pour certains DRH, il est préférable de voir la place que prendront ces nouvelles pratiques au quotidien avant de

¹ Voir aussi les synthèses de Flament, 2005 ; Alpha Études, 2004 ; Fliess et Gordon, 2000.

vouloir les réguler. Ces différentes études montrent l'empressement des entreprises à se doter de chartes qui encadreront davantage les actions de leurs employés sur les RSN. » (Cordelier et Breduillieard, 2012 : 131). Ces deux auteurs concluent sur l'importance du contexte (privé/public ; privé/professionnel/public, etc.) et rappellent que « la performativité n'est pas réductible aux actes de langage mais également que des influences autres que celles des deux interlocuteurs » peuvent influencer l'interaction (Cordelier et Breduillieard, 2012 : 139).

Les résultats de la recherche que nous présentons ici portent exclusivement sur l'échange de courriels en milieu universitaire. Ils visent à proposer une charte à partir, non pas de contributions, de propositions de groupes de travail ou encore de syndicats d'universitaires, mais de l'analyse linguistique des courriels universitaires eux-mêmes. Cela, afin de proposer une série de préconisations orientées vers l'élaboration d'une charte de l'utilisation des courriels électroniques *entre* universitaires. Notre étude est donc spécifique puisqu'elle part de l'analyse de montées en tension dans des courriels existants et vise à proposer, à partir de leur analyse, des pratiques spécifiques. Elle ne pourra donc pas déboucher sur une charte définitive, mais davantage sur des éléments clefs qui visent à être étoffés et complétés par des éléments issus de recherches ultérieures et complémentaires.

Nous sommes ainsi parties des cadres théoriques déjà élaborés à partir de nombreux autres types de corpus pour analyser et comprendre la violence verbale. Les types de montée en tension que nous avons pu mettre en évidence par ailleurs (Moïse et al. 2008 ; 2013) sont essentiellement de trois types : 1/ fulgurante, 2/ détournée (corpus de courriels analysé dans Romain et Fracchiolla 2012), ou encore 3/ argumentée à visée négociatrice (Rey et al. 2014). Nous avons pu constater à partir de là que ce sont globalement les mêmes que ceux que l'on retrouve dans d'autres contextes ou types d'échanges. Néanmoins, en raison de ses caractéristiques propres, sur lesquels nous allons revenir, le mode d'échange 'courriel' laisse apparaître des phénomènes qui favorisent plus ou moins un certain type de montée en tension, notamment en milieu universitaire. En ce sens, et à partir en particulier des travaux sur l'énonciation (Maingueneau 2007, Kerbrat-Orecchioni 1992, 2005), nous avons constaté une co-dépendance entre les éléments – linguistiques et multimodaux – qui favorisent un certain type de montée en tension, et les différents modes et genres énonciatifs, en lien avec le support (voix, écrit – papier, numérique...). C'est à partir de ces analyses que nous avons commencé à élaborer une trame pour proposer la charte dont il est ici question, qui porte sur les échanges de courriels adressés ou co-adressés « à plusieurs » en milieu institutionnel-universitaire.

Ayant fait le constat, suite à nos précédentes analyses, que l'intégration quantitative de la multimodalité de la communication favorise la réussite de l'interaction (ce que nous expliquerons), nous proposons ici les premières étapes d'une modélisation de notre objet de recherche : proposition d'une codification (des postures, des positionnements, des actes de langage, du type de montée en tension, etc.) favorisant les montées en tension, ou au contraire tendant à les désamorcer, dans le cadre de ce type d'échanges. Notre objectif déclaré est de chercher à améliorer la qualité des communications et des relations électroniques entre les personnes en milieu universitaire, avec l'idée que nous sommes davantage des êtres humains sociaux que des êtres humains numériques. L'idée d'une telle charte s'inscrit pour nous dans une dimension appliquée et impliquée de la recherche en SHS qui peut et veut aussi être une recherche opérationnelle. Notre volonté est de remédier en trouvant des solutions à des problèmes spécifiques. Il s'agit donc de réfléchir à l'élaboration collective d'une telle charte, d'où le fait d'en proposer les grands principes. Nous nous fondons pour cela sur des recherches développées sur plusieurs années, publiées par ailleurs, dont il s'agit aujourd'hui de donner synthétiquement et essentiellement les résultats. Ainsi – et pour dire les choses rapidement – de même que pour le langage oral ce sont les dysfonctionnements constatés qui éclairent sur ce qui est dit 'normal', notre démarche a été d'observer dans les corpus à notre disposition ce qui dysfonctionnait, pour essayer d'en déduire, à l'aune d'autres recherches menées par ailleurs, ce qui pourrait mieux fonctionner. Concernant nos corpus, ils ont été récoltés en milieu

universitaire et mettent en jeu des relations au sein d'échanges de courriels entre membres de mêmes départements universitaires (professeurs des universités, maîtres de conférences, attachés temporaires de recherches et d'enseignement et professeurs agrégés et certifiés recrutés à l'université – PRAG et PRCE). Ils portent tous sur le fonctionnement quotidien de départements universitaires (compte rendu de réunion, préparation de sujets d'examen, proposition de responsabilités à attribuer au sein d'un département, etc.) et sont envoyés initialement par un individu du groupe à l'ensemble du groupe, suscitant des réponses, des échanges entre deux individus (destinataires principaux) prenant à témoin le reste du groupe (destinataires secondaires mis en cc).

Nous aborderons dans une première partie le cadre général dans lequel s'inscrit cette recherche, qui est celui du développement des écrits numériques dans le milieu universitaire et de ce que présupposent de tels écrits, relativement à leur forme et au style d'écriture qui s'ensuit. Nous expliciterons ensuite les éléments de la charte qui exposent sous une forme hyper synthétisée les *résultats* de nos recherches, à cette date (avril 2014). Enfin, il est pour nous important de préciser que notre démarche de recherche s'inscrit dans une perspective fondamentalement collective, qui vise à être enrichie par des analyses futures et à évoluer en fonction des pratiques des utilisateurs.

1.1 Le cadre général des échanges par courriels entre universitaires – un espace de communication avec ses propres caractéristiques

Dans les remarques générales que nous avons pu faire au préalable et qui ont motivé cette recherche, signalons d'abord quelques faits.

Dans les usages professionnels universitaires actuels, le courriel est souvent préféré à la conversation téléphonique pour des échanges brefs et concis. Une certaine idée située du confort – c'est-à-dire tel que nous le concevons et nous le représentons en France en 2014 – est probablement sous-jacente à cela : on peut écrire et lire ses courriels lorsqu'on le souhaite et d'où on le souhaite, sans risquer de se montrer intrusif ou de déranger les personnes auxquelles l'on s'adresse ; cela peut permettre de gagner du temps par rapport à une conversation téléphonique qui pourrait dévier sur d'autres sujets, et l'envoi et la réception en sont souvent non taxés. L'expérience que nous avons nous-mêmes du mail nous mène à penser que cette praticité, couplée avec l'instantanéité, entraîne la multiplication des échanges et il est probable que l'on sollicite plus souvent autrui pour obtenir des informations, des éléments de réponse, qu'on ne le faisait auparavant. Ainsi, l'on peut envoyer ou recevoir plusieurs mails dans la journée, sur une question unique à chaque fois, plutôt que de rassembler différents sujets dans un même courriel. D'une certaine manière les communications écrites numériques instantanées voudraient remplacer les échanges oraux et avec eux, surtout, les déplacements (coups de téléphone, réunions, rendez-vous de travail...). En cela, ils ont une fonction sédentarisatrice puisque, d'un seul lieu, et quel que soit ce lieu, il nous est possible d'être en contact avec le monde entier pourvu que l'on ait une bonne connexion (Fracchiolla 2001).

1.1. Les caractéristiques des échanges électroniques

Parmi les caractéristiques avérées des échanges par courriel figurent la concision, la rapidité, l'efficacité. Comme nous l'avons déjà décrit par ailleurs dans le cadre d'analyses des échanges professionnels entre universitaires (Fracchiolla & Romain 2012, 2013, à paraître), les envois de courriels, et en particulier ceux en copie carbone (désormais cc), seraient propices à la confusion des espaces (privé/public), à l'abolition des horaires de travail et de l'espace-temps (privé/public) ainsi que de l'espace-temps entre l'envoi et la réception (entre les « tours d'écriture »). Ils contribueraient également au renforcement des conflits statutaires (Orlikowski 1996) par un accent spécifique mis sur l'objet du conflit (en particulier sur la mésentente de fond entre les interactants), etc. Adressés à la fois à un ou des destinataires principaux mais

aussi à des destinataires secondaires/témoins (en cc) ces échanges en cc nous intéressent particulièrement car ils sont très fréquents en milieu universitaire. Ils nous intéressent d'autant plus qu'ils tendent à induire un schéma interactionnel particulier qui consiste à prendre le groupe à témoin afin d'isoler un de ses membres, sur un mode comparable à l'émergence d'un bouc émissaire (Girard, 1972).

Se déroulant *in absentia* (c'est-à-dire en dehors de tout ancrage corporel sensoriel), l'échange électronique ampute la multimodalité interactive de l'échange et favorise la survenue de conflits et de dissonances que l'échange oral *in praesentia* permettrait de mettre à distance du fait même de sa multimodalité et des adaptations possibles aux réactions de l'interlocuteur, retardant, du moins, le moment de la rupture. En particulier, les échanges *in absentia* ne permettent pas un certain type de communication et d'accès à autrui *via* les neurones miroirs (Rizzolatti & Sinigaglia 2008) ou l'ocytocine (Seltzer 2011). Or, ces différentes études mettent en évidence la sécrétion d'hormones qui se produit lorsque les individus sont physiquement en présence l'un de l'autre et l'impact régulateur de ces hormones sur les comportements de communications, favorisant notamment l'empathie, l'entrée en relation avec l'autre et la recherche de consensus.

Du point de vue énonciatif, nous avons travaillé d'abord sur les différences qui existent entre écrit/oral en termes de construction relationnelle afin d'établir en quoi l'échange *in absentia* favorise la montée en tension. Nous avons recherché ensuite par quelles modalités celle-ci peut être canalisée au sein d'interactions qui la favorisent. Nous avons pu montrer comment la question du franchissement territorial met en action le système de défense à une agression potentielle par rapport au non-respect d'une séparation des espaces public/privé et temps (Fracchiolla 2013a). D'une manière plus large, et ainsi que le rappelle Diane Vincent, Goffman a expliqué dès les années 60 « l'agression potentielle que représente chaque acte, dès lors qu'il correspond à une intrusion sur le territoire de l'autre (Goffman 1959, 1974, 1981 ; Brown et Levinson 1978) » (2013 : 21).

Le courriel se transforme alors en tribune : il s'agit de renforcer sa position sans favoriser pour autant une interaction positive (absence de politesse linguistique, lois du discours/maximes conversationnelles). Il devient alors un procédé d'attaque, où l'on va chercher à l'occasion de courriels adressés collectivement à argumenter contre, à charge. De tels procédés favorisent, comme nous l'avons dit, le phénomène d'émergence d'un bouc-émissaire ou encore d'une « agression au tiers émissaire » (Fracchiolla 2013b). L'échange par courriels en cc participerait ainsi à la montée en tension ou, en tout cas, favoriserait des tensions, en raison d'un manque de multimodalité et par l'effet tribune qu'il induit. Soulignons ici que l'usage du courriel n'est pas en lui-même générateur de tension, mais que, dans un contexte de passif interactionnel négatif (agonal) entre deux ou plusieurs individus, il est susceptible d'entretenir, de relancer voire de générer de la tension interactionnelle.

1.2 La politesse

Nous avons également observé que la politesse tend à s'amenuiser dans les courriels par rapport à ses formes écrites conventionnelles alors qu'elle est un procédé de ménagement de la face (Goffman, 1973ab, 1974 ; Brown et Levinson 1978). Les procédés 'culturels' d'introduction et de clôture du genre épistolaire (« Bonjour, (Très) Chers collègues, (Bien/Très) Cordialement, Bien à vous (tous), Amitiés, etc. ») varient en fonction de la relation horizontale et verticale ; les procédés de politesse linguistique (actes anti-menaçants) s'articulent, eux, avec des procédés d'impolitesse (actes menaçants) créant un effet de polirudesse (Kerbrat-Orecchioni, 2010) ou bien s'atténuent tout au long des tours d'écriture. Or, la politesse constitue une « clé du lien social » (Guéguen 2008), contribue à l'amélioration de la mémorisation (Holtgraves 1992) et à l'amélioration de l'humeur et des performances au travail (Park 2008). Le maintien *a minima* de certains rituels linguistiques de politesse (« bonjour », ou, de manière renforcée « chère/cher collègue », avec une clôture par « cordialement », « bien à vous », etc.) apparaît ainsi comme

facteur de coopération, maintien de la relation et d'une certaine éthique communicationnelle. Cela, d'autant plus que le courriel tend à instaurer une relation moins distante et plus familière (Angell & Heslop 1994) – sans être pour autant égalitaire (Marcoccia 2005) – d'un type propice à l'exacerbation des conflits entre individus.

2 Éléments pour une charte de communication éthique par courriel à l'université

2.1 Éléments linguistiques susceptibles d'accroître les risques de montée en tension

D'un point de vue linguistique, nos analyses ont permis de mettre en évidence que certains éléments sont des facteurs d'aggravation des risques de montée en tension (laquelle constitue la première étape vers une violence verbale potentielle). Parmi ceux-ci, l'on trouve :

1/ Jugement et expression axiologique

- **Les jugements constitutifs de menaces** (« La répétition de comportements autocratiques de ta part m'épuise et détériore gravement l'ambiance du département ») et/ou **de dénigrement** (« on aurait pu espérer... il n'en est rien »), mais aussi de **moquerie voire de mépris** (« piteux épisode », « ubuesque »).

- **Les subjectivèmes péjoratifs** (« piteux », « paradoxal »).

- **Le jugement sur l'être ou le comportement d'autrui** : portant sur l'état physique ou mental (« besoin de repos », « d'une façon très irrespectueuse », « avec un sourire narquois ») ; accusations quant au comportement actuel et passé (« tu n'as cessé de m'agresser ainsi que M. », « voilà que tu remets cela »).

- **Dénoncer le manque de (re)connaissance de l'interlocuteur** peut faire basculer dans de la violence verbale détournée (« c'est même moi qui ai eu à défendre ta candidature ») ou encore sa présupposée malhonnêteté (« outrecuidance »).

- **L'ironie** : (« notre amie A. », alors que A. n'est en rien une « amie »). L'ironie joue sur les rapports de pouvoir et les rend visibles.

- **L'opposition**² (qui peut être alliée à l'ironie) (« or je n'ai pas l'impression » formulation qui met en doute la bonne foi et soulève la question d'une intention manipulatrice.)

- **L'agressivité**, la mise en doute de la parole d'autrui, ou d'autrui.

- **Les modélisations – ironiques ?** – comme « je crains » qui viennent renforcer la menace.

2/ Le style relâché

- **L'emploi du langage familier** (registre spécifique, style plutôt parlé, à l'opposé de l'argumentation universitaire).

- **L'impolitesse ou la polirudesse**. Nous observons que la politesse joue un rôle incontournable dans les interactions écrites. On peut supposer que les rituels de politesse écrits (et dans leur prolongement les outils discursifs permettant de ménager la face d'autrui telle la modalisation) prônés dans les lettres, mais rares dans les courriels, usant de formules standards telles que « avec mes sentiments les plus dévoués », etc. tiennent lieu de cadre apaisant pour des propos qui ne le sont pas toujours et pallient d'une certaine façon par leur effet attendu et reconnu, le manque d'interaction en vis-à-vis. L'interaction écrite, *via* le courriel, reste de l'écrit et ne saurait se substituer à de l'oral.

2 Voir en particulier le modèle d'analyse des caractéristiques du discours d'opposition adapté de Vincent, Laforest et Turbide, 2008, *in* Vincent, 2013, p. 22.

- **La langue** : des fautes de frappe, d'orthographe, de grammaire, des messages sans mise en forme, sans ponctuation ou remplis d'abréviations peuvent rendre difficile la lecture d'un courriel et lui donner un aspect bâclé (lisibilité et clarté). Écrire en majuscules est une adresse insultante.

3/ Les manipulations rhétoriques (détournements)

- **Avoir d'autres objectifs que strictement informatifs/factuels.**

- **Le détournement du conflit sur l'objet à un conflit de personnes** : par l'argumentation, on peut tenter de positionner davantage le conflit sur un objet mais si l'on convoque un volet implicite (tension détournée pour pointer du doigt par exemple une attitude, une personne, qui méconnaît le respect de l'interlocuteur et finalement toutes les règles de la politesse linguistique comme les maximes de la conversation, lois du discours, etc.) on attise la tension et déclenche un déplacement du conflit d'objet sur celui de personnes.

- **Jouer sur l'implicite, le sous-entendu. A l'écrit, ce type de mécanisme est source de dysfonctionnements communicationnels importants.** (« Je ne vois pas bien en quoi le message auquel tu réponds de façon relativement agressive constitue en quoi que ce soit un procès d'intention », ou encore « contrairement à ce que tu laisses entendre » (renvoie à l'implicite des propos tenus dans un précédent mail).

4/ La réactivité émotionnelle

Un dicton populaire dit qu'il convient de « tourner sept fois sa langue dans sa bouche avant de parler ». Le courriel – comme le texto – nous renvoie également à cette problématique car il favorise la réactivité émotionnelle par la (fausse) impression d'instantanéité/spontanéité qu'il donne. D'où des dysfonctionnements communicationnels dus à :

- **L'utilisation du point d'exclamation, de la ponctuation** (le fait de **marquer ses émotions**, sa colère, en particulier).

- **Au fait d'être agressif, d'entrer dans la montée en tension fulgurante et/ou polémique** à charge et/ou détournée.

- **Au fait de répondre du tac au tac ou dans la précipitation**, à chaud.

- **Prendre l'échange de mails en cc comme un « ring de la relation interdiscursive »** pour pointer du doigt une relation interdiscursive conflictuelle à charge du destinataire, identifier/s'interroger sur la pertinence du choix des destinataires du message...

- **Au fait de lancer une consultation collective, effectuer une demande collective** en dehors du recours à un autre logiciel externe (tel *doodle*) qui, précisément, permet une consultation sans enjeu, strictement factuelle, objectivable par tout.e.s pour déterminer un choix – de date en particulier).

- **Répondre hors horaires professionnels** (en apparence en tout cas : écrire le week end ou la nuit mais envoyer le mail aux horaires de l'institution par exemple).

Pour conclure sur le cadre général des dysfonctionnements constatés dans les échanges de courriels, nos analyses montrent que, en raison même du type d'échanges qu'ils constituent et de leurs caractéristiques, les échanges de courriels collectifs semblent être de nature à dégrader les relations entre les personnes et ce d'autant plus si l'historique interactionnel est constitué de passifs multiples entre ces mêmes individus. L'enjeu de pouvoir et de domination qui sous-tend ces interactions renforce les mises en scène des places institutionnelles de chacun. En termes de règles d'utilisation visant l'efficacité de la communication autant que la préservation des relations entre les personnes et de leurs faces, l'utilisation de cc ne devrait donc être destinée qu'à des fins d'informations et non de consultation – ou alors avec réponses privées – et encore moins de débat. Nous pensons en effet que ce type d'interactions focalise et fossilise des types

de divergences, réduit le champ interactif des discussions, des échanges et des interventions orales. Les conflits et les dissonances s'en trouvent aggravés et, avec eux, la situation émotionnelle interactionnelle des participants.

L'une des causes nous semble être l'effet « ping pong » des échanges, rendu parfois compulsif par les possibilités immédiates offertes par le courriel et dans la recherche d'une forme de performance. Tous ces différents facteurs, listés ci-dessus, semblent donc être plutôt à éviter en situation de communication électronique si l'on cherche à amenuiser les risques de dysfonctionnements communicationnels et établir/entretenir une communication efficace et éthique avec ses interlocuteurs.

2.2 Les éléments favorisant une communication électronique universitaire réussie et éthique

D'autres facteurs, en revanche, et parfois en miroir *a contrario* des précédents, permettent de favoriser une communication dépourvue de montée en tension. Nous avons ainsi pu identifier le fait de :

1/ Conserver une certaine objectivité et anticiper les sources de dysfonctionnements possibles

- Faire preuve d'empathie dans le titre/l'objet et les destinataires (en privilégiant toujours la dimension factuelle, informationnelle).
- Dans le cadre d'une utilisation professionnelle des courriels qui nécessite également une conservation et un archivage, veiller à ne pas laisser de traces subjectives mais seulement objectives (informations factuelles, simples).
- S'efforcer d'identifier de potentiels malentendus (réalisés ou à venir) et les distinguer de la mésentente (qui peut être à la source du malentendu).
- Prendre conscience de l'existence de montée(s) en tension potentielle(s) : connaître leurs enjeux, s'efforcer de rester sur l'objet du conflit sans le confondre avec la personne (une personne peut être un objet mais un conflit sur l'objet se distingue d'un conflit sur la personne).
- Bien identifier l'objet du message.
- Rester concentré sur l'objet de la conversation et ne pas faire dériver son propos sur le destinataire. Les attaques personnelles et les commentaires polémiques nuisent à la qualité de l'échange et éloignent les interlocuteurs de leur propos initial.
- Développer sa conscience interculturelle : le destinataire peut avoir un point de vue, une culture, une religion, un style de vie ou un humour différent de celui du destinataire. Il s'agit de prendre conscience des points de vue et choix d'autrui (sur-énonciation, co-énonciation, sous-énonciation³).
- Dans la perspective interculturelle, prendre conscience également des différences individuelles, générationnelles, linguistiques, culturelles de la représentation de la notion de temps et d'urgence.
- Prendre son temps : la relation interdiscursive et la relation interpersonnelle sont intrinsèquement solidaires l'une de l'autre : échanger c'est faire des choix qui doivent être conscients et explicites dans le milieu professionnel, dans un contexte spécifique.
- Distinguer les actes de langage directifs ardents de premier degré (ex : injonction), de second degré coopératifs (argumentation positive pour la relation) ou polémiques (négatifs pour la relation) et les directifs modestes (atténuateurs de menace).

3 Rabatel, 2005 ; 2012.

2/ Travailler l'expression pour renforcer la face positive d'autrui et conserver la sienne

- Connaître les procédés de politesse linguistique et conserver un certain cadre de politesse rituelle au sein des échanges : atténuateurs de menace et actes flatteurs pour la face ; respect de la face de l'autre et de sa propre face (travail de figuration) : politesse conventionnelle acquise (« bonjour, chers collègues, (bien, très ou Ø) cordialement, bonne journée/soirée ») ; mais aussi politesse développementale : tournures passives, implicite vs explicite, etc.
- Recherche positive de consensus : « je pense que tu seras d'accord ».
- Opter pour la montée en tension argumentative à visée de coopération et de négociation à défaut d'interaction *in praesentia*.
- Privilégier les atténuateurs de menace, les modalisateurs (ex : imparfait « j'imaginai » pour marquer la supposition, l'irréel du passé ; conditionnel et tournure impersonnelle « Peut-être faudrait-il »).
- S'exprimer à la première personne, en son nom propre en endossant sa subjectivité (éviter le « tu qui tue » – technique de communication non violente).
- Un courriel peut être envoyé à son destinataire à tout moment, y compris hors horaires professionnels. Cependant, il convient de réfléchir à la signification du moment d'envoi et à son impact sur le destinataire. Envoyer un courriel à une heure tardive peut créer un sentiment d'urgence et de stress pour celui qui le reçoit, voire de harcèlement.
- Relire son message (corriger les fautes) avant de l'expédier, et au besoin, le scinder en paragraphes (visibilité).
- Utiliser la typographie à bon escient (ex : les majuscules correspondent conventionnellement dans les courriels à des cris/insulte/agression en typographie numérique).
- Un courriel envoyé depuis un ordinateur fixe ou portable n'indique pas sa provenance. En revanche, la plupart des courriels envoyés depuis des tablettes ou des *smartphones* indiquent en fin de page le matériel utilisé lors de l'envoi du courriel. Comme pour le jour et l'heure de l'envoi, un message envoyé depuis un support mobile peut revêtir une signification particulière pour le destinataire. Qu'elle soit positive ou négative, il convient de s'interroger à ce propos avant d'envoyer le courriel.
- Tenir compte des personnes du groupe voire de la personne unique destinataire. Quelle est la pertinence de l'envoi ? À qui ? Pourquoi ? Quel enjeu pour la/les relations ? Etc.

3 Conclusion

Comme nous l'avons dit en introduction, notre positionnement est celui de chercheuses impliquées. En ce sens, et à travers nos travaux sur et autour de la violence verbale, nous nous attachons à étudier certains éléments de dysfonctionnements, afin de chercher à y remédier. C'est ainsi à partir d'abord d'intuitions et de constats que nous formulons des hypothèses et recueillons ensuite des corpus nous permettant de tester ces hypothèses. Cependant, nos propositions demeurent relatives à un état des lieux constaté par rapport à une recherche qui est elle-même située dans le temps. Aussi, la charte destinée au milieu universitaire que nous avons ébauchée ci-dessus ne saurait être considérée comme complète ni définitive. L'objectif d'une telle charte serait d'en tenter une application locale, dans certains départements, en milieu universitaire élargi, afin de la tester et de l'améliorer tout en poursuivant les innombrables réflexions autour des transformations de nos relations à autrui qu'engendrent les échanges numériques. Ainsi, encore une fois, ces propositions sont à envisager aussi comme un programme de recherches collectives pour les années à venir.

Enfin, et comme nous l'avons déjà souligné plusieurs fois, notre analyse est spécifique puisqu'elle repose sur une observation et une analyse directe des mails dans le milieu universitaire. Elle se fonde par ailleurs sur l'analyse de la montée en tension dans des corpus d'échanges de courriels afin de mettre en évidence ce qui constitue un moteur à la tension ou, au contraire, ce qui va éventuellement permettre de réguler la tension. Aussi, si cette étude est propre au domaine universitaire, il sera possible dans des recherches futures de comparer ces résultats avec d'autres domaines (par exemple le milieu hospitalier ou encore le milieu ministériel) ; mais aussi de comparer les échanges de courriels en milieu professionnel et en milieu non professionnel afin de comprendre notamment les enjeux des interactions verbales *in praesentia*, multimodales, et ceux des interactions verbales *in absentia*, privées de multimodalité, tels que les courriels électroniques.

Références bibliographiques

- Alpha Études. 2004. *Chartes éthiques et codes de conduite : état des lieux d'un nouvel enjeu social* (Synthèse de l'étude). [En ligne] : <http://212.180.4.240/admin/upload/rp290304sy.pdf>. Consulté le 18 mai 2014.
- Angell, D., & Heslop, B. 1994. *The Elements of E-mail Style: Reading MA* : Addison Wesley Publishing.
- Auger, N. & al. 2008. *De la violence verbale : pour une sociolinguistique des discours et des interactions*, in Durand J. Habert, B. et Laks, B. (Éds.) Actes CMLF 2008, 631-643.
- Austin, J.L. 1962. *How to do Things with Words*, Oxford, Clarendon.
- Blanc, M. & Peyrard, C. 2013. Pratiques professionnelles et écrits professionnels : Que font les écrits électroniques ? In Monceau G. (dir.) *Le courrier électronique dans les pratiques professionnelles*. Paris : Champs social : 62-84.
- Bodet, C. & Lamarche, T. 2007. « La Responsabilité sociale des entreprises comme innovation institutionnelle. Une lecture régulationniste », *Revue de la régulation* [En ligne], n°1 | Juin 2007, <http://regulation.revues.org/index1283.html>. Consulté le 18 mai 2014.
- Brown, P. et Levinson, S. 1987. *Politeness. Some universals in language use*, Cambridge, CUP.
- Claudiel, C. 2013. Approche linguistique de l'usage du courrier électronique dans des échanges professionnels. In Monceau G. (dir.) *Le courrier électronique dans les pratiques professionnelles*. Paris : Champs social : 85-111.
- Cordelier, B. & Breduillieard, P. 2012. « Performativité des chartes d'utilisation des réseaux socio-numériques en entreprise. Une pragmatique par l'engagement et la contrainte ». *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 12/1, 127-142.
- Flament, L. 2005. Le régime juridique des "codes de conduite". [En ligne, inédit] : [http://flament-avocat.net/resources/FLAMENT+-+Le+rSC3\\$A9gime+juridique+des+codes+de+conduite.pdf](http://flament-avocat.net/resources/FLAMENT+-+Le+rSC3$A9gime+juridique+des+codes+de+conduite.pdf). Consulté le 18 mai 2014.
- Fliess, B. & Gordon, K. 2000. *Les codes de conduite des entreprises. Étude approfondie de leur contenu*, Rapport OCDE, juin.
- Fracchiolla B. 2013a. « De l'agression à la violence verbale, de l'éthologie à l'anthropologie de la communication ». In Fracchiolla, B., Moïse, C., Romain, C. & Auger, N. *Violences verbales. Analyses, enjeux et perspectives*. Presses Universitaires de Rennes, 19-35.
- Fracchiolla B. 2013b. in *Les carnets de la violence verbale*, <http://violenceverbale.hypotheses.org>
- Fracchiolla B. & Romain C. 2013. « Violence verbale et communication numérique écrite : la communication désincarnée en question ». Communication orale au 4ème Colloque International *Le Français parlé dans les médias* « Discours, médias, technologies : que change le numérique ? » - 24-26 juin 2013. Institut des Technosciences de l'Information et de la Communication (ITIC). Université Paul- Valéry Montpellier III - Praxiling UMR 5267 CNRS.
- Fracchiolla, B. & Romain, C.. A paraître. « Montée en tension et usage du courrier universitaire ». In R. Casanova & S. Pesce. *Violence en institutions : points de vue thématique*. P.U.R.
- Fracchiolla, B., Moïse, C., Romain, C. & Auger, N. (Eds.). 2013. *Violences verbales. Analyses, enjeux et perspectives*. P.U.R.Rennes Giddens, A. 1994. *Les conséquences de la modernité*. Paris : L'Harmattan.
- Girars, R., 1972. *La violence et le sacré*, Paris : Grasset.
- Goffman, E. 1973a. *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*.

Paris : Editions de Minuit.

Goffman, E. 1973b. *La mise en scène de la vie quotidienne. 2. Les relations en public.*

Paris : Editions de Minuit.

Goffman, E. 1974. *Les rites d'interaction.* Paris : Editions de Minuit.

Goody, J. 1979. *La raison graphique. La domestication de la pensée sauvage.* Paris : Minuit.

Goody, J. 2007. *Pouvoirs et savoirs de l'écrit.* Paris : La Dispute.

Guéguen, N. 2008. La politesse, clé du lien social. *Cerveau et Psycho*, 27, 28-31.

Huët, R. & Loneux, C. 2009. « Une analyse communicationnelle des « écrits de la RSE » : le cas des chartes et codes de conduite », *Revue de l'organisation responsable*. Vol. 4, p. 54-62.

Kerbrat-Orecchioni, C., 2010, « L'impolitesse en interaction : Aperçus théoriques et étude de cas », *Lexis Special 2* : « Impoliteness / Impolitesse ».

Kerbrat-Orecchioni, C. 2005. *Le discours en interaction*, Paris, A. Colin.

Kerbrat-Orecchioni, C. 1992. *Les interactions verbales t. II.* Paris : A. Colin.

Maingueneau, D. 2007. *L'énonciation en linguistique française.* Paris : Hachette supérieur.

Marcoccia, M. 2005. Communication électronique et rapport de places : analyse comparative de la formulation d'une requête administrative par courrier électronique et par courrier papier. *Semen*, 20.

Moïse, C., & Romain, C. 2011. Violence verbale et listes de discussions : les argumentations polémiques. *Cahiers de l'Institut de linguistique de Louvain*. *Revue de sociolinguistique et de sociologie de la langue française*, 36(2), 113-132.

Orlikowski, W. 1996. Improvising Organizational Transformation over Time : a Situated Change Perspective. *Information Systems Research*, 7(1), 63-92.

Park, H. S. 2008. The effect of shared cognition on group satisfaction and performance : Politeness and efficiency in group interaction. *Communication Research*, 35(1), 88-108.

Rabatel, A. 2005. « 6. Les postures énonciatives dans la co-construction dialogique des points de vue : coénonciation, surénonciation, sousénonciation », in Jacques Bres et al., *Dialogisme et polyphonie* De Boeck Supérieur « Champs linguistiques », 95-110.

Rabatel, A. 2012. « Positions, positionnements et postures de l'énonciateur ». *Travaux neuchâtelois de linguistique*, 56, 23-42.

Rey V., Romain C. et De Martino S. 2014. « Tensions interactionnelles en milieu de scolarisation hospitalière et scolaire : de la détresse langagière aux pratiques langagières relationnelles et médiatrices favorisant des espaces sociaux apaisés ». In Gradoux Xavier, Jeanneret T. & A.-C. Zeiter (Eds) (2014). "*Rôle des pratiques langagières dans la constitution des espaces sociaux pluriels d'aujourd'hui. Actes du colloque VALS-ASLA 2012 (Lausanne, 1-3 février 2012)*". *Bulletin suisse de linguistique appliquée, Numéro spécial hiver 2013*. Neuchâtel: Centre de linguistique appliquée. p.151-169 <http://doc.rero.ch/record/11876>

Rizzolatti, G., & Sinigaglia, C. 2008. *Les neurones miroirs.* Paris, Odile Jacob.

Romain C. & Fracchiolla B. 2012. « Violence verbale et communication électronique : du mal lu au malentendu ». Communication dans le colloque international *Dimensions du Dialogisme 3 : du malentendu à la violence verbale Helsinki – Finlande*.

Searle, J.R. 1969. *Speech Acts*, Cambridge, CUP.

Seltzer, L. J., R., P. A., Ziegler, T. E., & Pollak, S. D. 2012. Instant messages vs. Speech : hormones and why we still need to hear each other *Evolution and Human Behavior*, 33(1), 42-45.

Tran., S. 2010. « Quand les TIC réussissent trop bien dans les organisations : le cas du courrier électronique chez les managers ». *Management & Avenir*, 34, 200-215.

Vincent, D., Laforest, M. & Turbide, O. 2008. "Pour un modèle d'analyse fonctionnel du discours d'opposition: le cas de la *trash radio*" in Moïse, C., Auger, N., Fracchiolla, B., Schultz-Romain, C., (dir.), *La violence verbale*, t.1, Paris, L'Harmattan, 81-108.

Vincent, D. 2013. « L'agression verbale comme mode d'acquisition d'un capital symbolique », in Fracchiolla, B., Moïse, C., Schultz-Romain, C., Auger, N. (éds.), *Violences Verbales*, Rennes, PUR, 2013, 20-33.

Contact de langues, complétives et SMS en Guadeloupe

Jeannot-Fourcaud, Béatrice ; Anciaux, Frédéric

CREFF, EA 45 38, Université des Antilles et de la Guyane
beatrice.jeannot.fourcaud@wanadoo.fr ; fanciaux@espe-guadeloupe.fr

1 Introduction.....	135
2 Economie et écrit SMS.....	135
2.1 Caractéristiques générales de l'écrit SMS	135
2.2 Corpus et terrain ; Méthodologie de recueil et présentation du corpus.....	136
3 Quelle analyse des phénomènes linguistiques résultant du contact de langues français-creole ?	137
3.1 Français ordinaire, français régional.....	137
3.2 Contact de langues, <i>résonance</i> et économie	138
4 Une zone instable du système : les complétives en français et en créole	138
4.1 Les complétives en français de Guadeloupe	139
4.2 Les complétives en créole guadeloupéen.....	140
5 Synthèse : Retour sur les notions d'économie et de résonance en situation de contact dans le cadre de l'écrit SMS.....	141
6 En guise de conclusion... les SMS : révélateurs de changement ?.....	142
Références bibliographiques	143

1 Introduction

L'objectif de cet article est d'amorcer une réflexion concernant la variation syntaxique en contexte de contact de langues français-créole en Guadeloupe sous un angle particulier puisqu'il s'agit de rendre compte de la tension qui peut se manifester, en contexte bilingue, dans la rédaction de SMS entre visée économique et coût cognitif. Pour traiter de cette question, nous commencerons par définir les caractéristiques classiquement considérées comme économiques dans l'écrit SMS (Cougnon et Ledegen, 2010) ou l'écriture SMS (Panckhurst, 2009), et par montrer la cohérence générale de notre corpus par rapport à ces différentes caractéristiques. Dans un second temps, nous étudierons une variable syntaxique (structure des propositions complétives en français et en créole), en montrant les dynamiques en cours et les possibles facteurs qui gouvernent la coexistence des différentes variantes, en français guadeloupéen mais également en créole guadeloupéen. La variation dans le domaine de structuration des complétives, en français et en créole, trouve a priori sa source dans le contact de langue. Un examen plus approfondi révèle toutefois que les différents facteurs explicatifs pouvant être invoqués sont susceptibles de rendre compte de tendances contradictoires. En particulier, la réalisation de certaines variantes syntaxiques dans l'écrit SMS paraissent clairement venir à l'encontre d'une définition stricte de l'économie telle que généralement définie dans le cadre de l'analyse de l'écrit SMS ou plus globalement de la Communication Médinée par Ordinateur (Panckhurst, 1997 ; Anis, 1999 ; Develotte *et al.*, 2011). Par ailleurs, et d'un point de vue général, certains travaux ont montré que les dimensions expressive et stylistique pouvaient parfois être prépondérantes par rapport à l'économie de caractères et se manifester par des ajouts, augmentant ainsi la longueur des messages (Fayada, 2007 ; Fairon *et al.* 2006a ; Panckhurst, 2009). Ces constats nous ont amené à réinterroger la notion d'économie en la confrontant aux aspects cognitifs et linguistiques sous-jacents et à orienter nos réflexions vers une prise en compte de la variation et du changement linguistiques.

2 Economie et écrit SMS

2.1 Caractéristiques générales de l'écrit SMS

L'un des pivots des travaux portant sur l'écrit SMS est de discuter des différents procédés néographes qui le caractérisent (Anis, 1999). Dans ce cadre, l'une des approches retenue est de mettre en relation les différents procédés néographiques répertoriés avec l'économie qu'ils peuvent représenter dans le cadre de la rédaction de SMS. En évoquant la visée économique des SMS, on réfère généralement à des aspects aussi divers que les aspects financiers, temporels, graphiques, cognitifs et linguistiques¹. Ces caractéristiques gouvernent le choix de procédés graphiques et le choix de langues, en contexte bilingue ou non. Par exemple, certains SMS en Guadeloupe font apparaître d'un côté des choix de langues pour écrire de manière économique un mot en fonction de sa longueur (on préférera écrire *now* ou *send* plutôt que *maintenant* ou *envoyer*, car en l'occurrence les mots sont plus courts en anglais qu'en français et relativement connus par tous)². De plus, les procédés néographiques abrégatifs choisis lors de la rédaction d'un SMS (utilisation d'acronymes, syllabogrammes, logogrammes, etc.) constituent également des moyens pour le scripteur de réduire le temps de rédaction d'un SMS (*tjr* pour *toujours*, *A2MI* pour *à demain*). Ces différentes tendances relèvent d'une économie dite *syntagmatique*

¹ Cela étant, les abonnements téléphoniques permettant désormais des envois de SMS illimités et les claviers étant de plus en plus performants, les écrits SMS sont peut-être moins assujettis à des réductions graphiques par souci d'économie financière. En revanche, d'un point de vue temporel, les SMS constituent toujours un moyen rapide de communication puisqu'ils doivent répondre notamment à un souci de brièveté et d'immédiateté en termes d'échanges. Les procédés de rédactions économiques sont donc toujours d'actualité, se conjuguant avec le coût cognitif tant pour le rédacteur que pour le lecteur du SMS.

² Cette caractéristique n'est pas nécessairement validée pour d'autres corpus (cf. par exemple le corpus « 88milSMS » dans le cadre du projet *sud4science*).

(en lien avec la succession des unités sur la chaîne parlée), dans la mesure où le plus souvent la sélection d'un procédé néographique particulier équivaut à une réduction du nombre de signes³.

2.2 Corpus et terrain ; Méthodologie de recueil et présentation du corpus

La Guadeloupe présente une situation sociolinguistique particulière se caractérisant par la présence du français, langue nationale, et du créole, langue régionale. Ces deux langues sont extrêmement présentes dans les échanges informels et les conversations privées quotidiennes. Leur vitalité engendre également, dans les productions langagières, différents types de phénomènes (alternances et mélanges codiques, productions interlectales, etc.) que l'on peut analyser en nous inscrivant dans le champ du contact de langues. Le corpus sur lequel nous appuyons pour mener à bien cette étude est constitué de 22 701 SMS, recueillis en avril et mai 2013, dans le cadre d'un projet de recherche portant sur « Le langage SMS des jeunes en Guadeloupe »⁴. La méthodologie de recueil de corpus a été menée sur le modèle de l'opération « Faites don de vos sms à la science » réalisée en 2009 à La Réunion (Ledegen, 2009) qui s'inscrivait dans le cadre du projet international « SMS4science »⁵.

Les choix graphiques peuvent être distingués selon qu'ils équivalent strictement à ceux utilisés dans l'écrit-SMS classique du français pour d'autres terrains d'études (Fairon *et al.* 2006b), ou qu'ils rendent compte de marques « *idioculturelles* » (Dolci et Spinelli, 2007), qui reflètent des traits spécifiques au créole et au français parlés en Guadeloupe, qu'il s'agisse de lexique, de constructions syntaxiques, d'alternances et de mélanges de langues ou, plus globalement, de normes spécifiques s'écartant du français standard.

1. Non mè mwa jpx pa now... px etre plu tar ou an lot jou
/Non, mais moi je ne peux pas maintenant... peut-être plus tard ou un autre jour/
2. BN NUIT A3 BZ ADMSDV
/Bonne nuit à toi bise, à demain si Dieu veut/
3. O_o sorry but NPLM
/Oh oh désolé mais on n'a pas les moyens/
4. enfin c t3 Ki v3
/enfin c'est toi qui voit/
5. my shoupi je te call after g un truc ouf a te raconter rien que d'y penser akmkr !!!
/Ma shoupi, je t'appelle après j'ai un truc fou à te raconter rien que d'y penser je suis mort de rire/

Dans ces exemples sont mis en œuvre différents types de procédés, relevant à la fois des procédés néographiques classiquement observés dans l'écrit SMS (squelettes consonantiques, mutogrammes, logogrammes, etc.) et de spécificités liées au contexte guadeloupéen. On note par exemple l'utilisation de syllabogramme (ou rébus à transfert) utilisant le chiffre 3 ; celui-ci qui se prononce [twa] en créole est utilisé pour représenter les sons « oi » ou « toi » (ex. b et d). On relève également l'usage de sigles ou d'acronymes faisant référence à des phrases en créole (ex. e : /akmkr/ : an ka mo ka ri « Je suis mort de rire ; ou bien ex. c. / NPLM/ : Nou Pani Lé Mwayen « on n'a pas les moyens ») ou à des expressions qui sont très fréquentes dans le

³ Il faut bien entendu souligner néanmoins que certains procédés graphiques peuvent aussi aller à l'encontre de cette volonté d'économie et visent d'autres aspects. Par exemple, l'étirement graphique augmente le temps de rédaction d'un SMS et vise l'évocation d'une émotion (*Suuuuuperrrrr !!!!!*), ou encore, le choix d'écrire un mot dans une langue plutôt que dans une autre, alors que le mot est plus long dans la langue choisie peut suggérer une volonté, non pas d'économie, mais d'affirmation identitaire ou relever d'autres motivations (montrer ses compétences ou son ouverture vers d'autres langues, par exemples). Il s'agit là d'aspects fondamentaux qui gouvernent également les choix dans le cadre de la rédaction des SMS bien que nous ne les abordions pas dans le cadre de cette communication.

⁴ Ce projet a été financé par la DGLFLF dans le cadre de l'appel 2012 « Textualité et Numérique »

⁵ Cf. Site du projet : <http://www.sms4science.org/>

français parlé aux Antilles (ex. b. /ADSDV/ A demain si Dieu veut). Enfin, l'une des caractéristiques concerne le jeu d'alternance de langues, tel qu'illustré dans les exemples a et e, où alternent français, créole et anglais.

Les graphies utilisées et les choix de langues illustrent des procédés riches et variés conciliant et combinant la brièveté des messages, des choix de langues et des procédés néographiques jouant sur certaines formes orthographiques françaises pour une reconnaissance rapide des mots et une transgression de ces mêmes règles pour développer un aspect ludique, inventif et identitaire. Dans notre corpus, s'instaure un jeu, un équilibre entre ces deux tendances (économie et créativité) qui font que ce *vaste espace ludique de liberté créatrice*, ce « *melting-script* » (Anis, 1999), répond parallèlement au critère d'économie généralement retenu dans le cadre de l'analyse de l'écrit SMS, à savoir une économie de type syntagmatique. Si cela est validé, ou au moins partiellement validé⁶, en ce qui concerne les choix graphiques et les choix de langues, on peut s'interroger à un autre niveau sur les choix effectués par les scripteurs, d'une variante syntaxique plutôt que d'une autre, dans le cas où plusieurs variantes coexistent.

3 Quelle analyse des phénomènes linguistiques résultant du contact de langues français-creole ?

Avant d'étudier la variable syntaxique retenue (structure des complétives en français et en créole ; cf. § 4), nous présentons la façon dont la syntaxe du français parlé dans les départements d'Outremer est analysée dans la littérature portant sur le sujet.

3.1 Français ordinaire, français régional

La syntaxe du français parlé dans les départements d'Outremer caractérisés par une situation de contact français-créole, suscite depuis quelques années l'intérêt des chercheurs. Les travaux, qui s'inscrivent dans cette perspective, étudient les spécificités de structures ou de constructions syntaxiques par contraste notamment avec les données linguistiques mises au jour pour le français (standard et/ou *ordinaire*) d'une part, et le créole (Thibault, 2010 ; Bellonie, 2007, 2008, par exemple) d'autre part. Ces travaux s'inscrivent dans une réflexion portant sur la question du contact de langues français-créole dans différentes aires (Guyane, Réunion, Martinique par exemple). On note malgré tout que les angles d'approches diffèrent, dans la mesure où certains de ces travaux se focalisent sur le résultat du contact, en interrogeant par exemple l'émergence d'un interlecte (Prudent, 2005 ; Souprayen-Cavery, 2010), alors que d'autres visent à identifier, parmi les caractéristiques relevées, les traits pouvant relever d'un français régional et explicables par transfert du créole vers le français, ou bien encore traitent de la variation syntaxique en tentant de distinguer caractéristiques du français *ordinaire* (Gadet, 1996) et spécificités linguistiques locales. La notion de français *ordinaire*, qui fait écho à la notion de *français avancé*, théorisée par Frei (1929 ; cf. également la notion de *français parlé*, Blanche-Benveniste et Jeanjean, 1987), s'appuie sur le postulat que « l'hétérogène est co-extensif de la notion de langue » (Gadet, 1996 : 3). Comme toute langue, le français se caractérise par un ensemble de faits de variation touchant tous les niveaux de l'analyse linguistique. Le français ordinaire serait « surtout le français familier, celui dont chacun est porteur dans son fonctionnement quotidien, dans le minimum de surveillance sociale : la langue de tous les jours » (Gadet, 1996 : 3)⁷.

⁶ cf. les remarques précédentes sur les aspects identitaires ou expressifs notamment. On peut aussi souligner que certains *habitus linguistiques*, en particulier orthographiques vont à l'encontre du principe économique (ex. : l'utilisation de la graphie de l'infinitif /er/ au lieu de la graphie /é/ plus économique).

⁷ On notera d'emblée que le contenu de ce qu'est le français ordinaire ne coïncide pas avec une éventuelle définition de ce que serait le français parlé. Si les traits s'écartant du standard et donc relevant du français ordinaire sont souvent attestés à l'oral, il faut noter que le français ordinaire peut également s'écrire. A l'inverse, l'oral ne se limite pas à l'utilisation de formes non-standard, en particulier lorsque l'on quitte la zone des échanges informels. S'il est évident

3.2 Contact de langues, *résonance* et économie

Dans cette perspective, la notion de *résonance* proposée par Légise et Ledegen (2007, cf. également Ledegen, 2007a), constitue un pallier supplémentaire permettant une analyse fine des processus en jeu dans le cadre des situations de contact que présentent les aires à la fois créolophones et francophones. La fréquence inhabituelle de plusieurs traits linguistiques issus d'une tendance évolutive classique du français au sein des français régionaux au contact avec un créole à base française peut être expliquée par une entrée en résonance avec le système du créole. La résonance entre français et créole pourrait de fait s'inscrire dans une perspective multi-causale de l'évolution des langues. Le phénomène de *résonance* permet de rendre compte du fait que pour certaines zones du système observé, la dynamique classique observable pour le français oral se trouve conforté par le système du créole. Cette/ces convergence(s) peuvent avoir une incidence en particulier sur la distribution sociolinguistique des formes utilisées. Par exemple, pour le français parlé à la Réunion, les traits considérés en français métropolitain, comme « populaires » (Blanche-Benveniste & Jeanjean, 1987) « relèvent tous d'un usage « habituel », non marqué, à la Réunion : ils y constituent la *norme objective*. » (Ledegen, 2007b : 321).

Comme on le voit, la notion de *résonance* a été développée dans le cadre de l'analyse de corpus de français oraux dans les zones franco-créolophones, pour décrire des phénomènes de convergence entre tendances évolutives « naturelles du français » et traits du créole. Cette hypothèse a pu également être testée dans le cadre de l'écrit SMS. Il est particulièrement intéressant de voir que l'étude de corpus SMS semble suggérer une mise en écho « renforcée » de ce phénomène (Ledegen, 2007a), en particulier lorsqu'il s'agit de l'omission de « mots-outils ». Il est manifeste en effet que l'écrit SMS caractérise notamment par l'économie d'unités grammaticales, facilement restituables par le cotexte. Il en est ainsi pour les pronoms, mais également pour les connecteurs, qu'il s'agisse de prépositions ou de conjonctions. De fait, ces caractéristiques de l'écrit SMS sont en convergence avec ce qui est globalement constaté pour le français ordinaire. Dans cette perspective, on peut considérer que l'analyse explicative des faits de variation dans le cadre d'un corpus de SMS, doit tenir compte à la fois des traits relevant des axes diaphasique (traits particularisant le français ordinaire) et diatopique (actualisation locale du français) mais également de ceux relevant de l'axe diamésique⁸, et donc ayant trait aux spécificités de l'écrit SMS (Cougnon & Ledegen, 2010 : 45).

Dans cette perspective, on conçoit que l'actualisation en discours, parmi plusieurs variantes, de la variante vers laquelle convergent à la fois les usages en français ordinaire, ceux conformes à la structure du créole mais également aux spécificités de l'écrit SMS, relève, à un moment donné pour le locuteur qui l'emploie, d'une économie cognitive (réduction des paradigmes intralinguistiques d'une part, mais également analogie intra et interlinguistique et enfin réduction des divergences entre oral/écrit). Les faits paraissent relativement clairs lorsque les différents axes observés sont en résonance et convergent donc vers la sélection d'un trait linguistique commun. Qu'en est-il cependant, lorsqu'il y a au contraire discordance entre ces trois axes ?

4 Une zone instable du système : les complétives en français et en créole

Nous avons choisi de traiter la problématique en nous focalisant sur la zone instable que constitue la structuration des complétives, que nous aborderons à travers l'observation d'énoncés (écrits SMS) en français, d'une part et en créole, d'autre part. Les tendances pour les

que l' « on ne parle pas comme on écrit, et on n'écrit pas comme on parle », il est important de souligner que « le français ne connaît pas de forme dévolue à l'écrit ou à l'oral. » C'est la fréquence d'utilisation de certaines formes qui va différer selon le canal utilisé (oral/écrit). (Gadet, 2003 : 10)

⁸ L'axe diamésique concerne la différenciation entre oral et écrit.

deux langues, dans le cadre de l'examen d'un domaine particulier de la syntaxe montrent-elles des convergences entre les tendances évolutives des systèmes en présence et la rédaction des SMS ou bien au contraire indiquent-elles une différence notable ?

4.1 Les complétives en français de Guadeloupe

De façon similaire à ce que constaté pour les corpus en français de la Réunion et de Guyane, la structure des complétives en français guadeloupéen reflète une zone instable. Les subordonnées complétives pouvant être :

- soit introduites par un connecteur « que », conforme au français standard (ex. 1 à 3) ;
 1. Vou orié pu diw ke lé msg son converti avan darivé dan vo poch
 2. ... ct pour te dire ke jsuis o rond poin et ke je voulais te voir...
 3. Mwen mm pa sav.. pourtant jlai di hier ke Je lapelera en fin de matinée..
- soit directement situées après la proposition principale sans utilisation de connecteur (parataxe) (ex. 4 à 6).
 4. Il a dit il va a la mer !
 5. papa a di il a tuer le mabouya
 6. Mmh... Oki jtai di jte fai cnfiance pr sa.

Il faut noter d'emblée que la distribution de ces deux variantes parmi les locuteurs n'est pas figée, un même scripteur pouvant utiliser successivement les deux variantes, avec ou sans connecteur.

En ce qui concerne la première série d'exemples, le fait même d'utiliser un connecteur⁹, dans un contexte à priori favorable à son omission, représente un coût antinomique avec la visée économique des SMS.

Si l'on examine ensuite les exemples (4) à (6), on observe que la notion de *résonance*, en tant que phénomène explicatif, est particulièrement valide ici, dans la mesure où trois les axes se font écho et confortent donc l'emploi de la parataxe dans l'expression de la subordination d'une proposition complétive en français parlé en Guadeloupe.

On constate en effet que la parataxe est un trait caractéristique du français ordinaire (Gadet, 1996). Par ailleurs, la structure créole utilisée dans le cadre des complétives se matérialise par l'absence de connecteur, l'ordre étant suffisant pour établir le lien syntaxique. La structure canonique se présente donc sous la forme : proposition principale + proposition subordonnée complétive, comme dans l'énoncé suivant :

an sav ou ké vin
Isg savoir 2sg irréalisé venir
« Je sais que tu viendras ». (litt. : Je sais tu viendras).

Enfin, le format SMS renforce ces tendances déjà structurellement présentes (Cougnon & Ledegen, 2010 ; Ledegen, 2007a).

⁹ On note dans notre corpus que le connecteur « que » est généralement graphié « ke », ce qui représente bien évidemment une économie graphique (en termes de nombre de signes utilisés) par rapport à une éventuelle graphie « que ». Là encore cette caractéristique est loin d'être une constance (cf. corpus *88milSMS*, dans lequel ce connecteur est majoritairement graphié /que/).

La convergence de ces différents points explique donc l'attestation du non emploi d'un connecteur dans le contexte des subordonnées complétives. Toutefois, la mise en contraste des deux séries d'exemple montre que la « résonance » n'est pas systématique et que l'absence de connecteur ne constitue donc pas à l'évidence la norme objective.

4.2 Les complétives en créole guadeloupéen

Comme signalé précédemment, la structure canonique des complétives en créole guadeloupéen se matérialise par la succession d'une proposition principale directement suivie par la proposition subordonnée complétive, sans emploi de connecteur. Cette structure apparaît comme caractéristique des différents créoles, à base française. (cf. Valdman, 1978 notamment).

Quoi qu'il en soit, on relève là encore dans notre corpus, des énoncés relevant de ces deux types de procédés :

- - succession des deux propositions, principale puis complétive, sans utilisation d'un connecteur (parataxe) (ex. 7 à 9) ;

7. Yè yo di mwen Bondyé pa enmé mwen (...)
hier 3PL dire 1sg Dieu neg aimer 1sg

« Hier, ils m'ont dit que Dieu ne m'aime pas. »

8. Missier di mwen y ke tchek nou
Monsieur (il) dire 1sg 3sg irréalisé faire signe 1pl

« Il (litt. : Monsieur) m'a dit qu'il nous ferait signe. »

9. I di mwen apa vré !!
3sg dire 1sg c'est/négation vrai

« Il m'a dit que ce n'est pas vrai. »

- - utilisation d'un connecteur /ke/ directement calqué sur le subordonnant « que » français (ex. 10 à 13).

10. Pa di mwen ke ou pa vin anko??!
NEG. dire 1SG 'que' 2SG NEG. venir encore

« Ne me dis pas que tu ne viens plus ??! »

11. en ka signalew ke en en cour !!!
1sg inacc. signaler 2sg 'que' 1sg en cours

« Je te signale que je suis en cours. »

12. Ou pa sa di mwen ke ou pa sav simplement
2sg neg. Savoir dire 1sg 'que' 2sg neg. savoir simplement

« Tu ne peux pas me dire que tu ne sais pas simplement. »

13. Etpi c selmen aprésen ke ou ka repon?
et c'est seulement maintenant 'que' 2sg inaccompli répondre

« Et c'est seulement maintenant que tu réponds. »

Ces attestations, relevées dans le corpus des SMS rédigés en créole, nous semblent particulièrement intéressantes pour différentes raisons. Tout d'abord, si l'on considère les exemples (7) à (9), on en déduit que la notion de résonance, développée pour l'analyse du français en zone franco-créolophone, peut également être valide lorsque l'on étudie les usages en créole. On constate en effet que les convergences entre les trois dimensions sont nettes (cf. supra) puisque la structure canonique du créole, celle privilégiée dans le cadre du français ordinaire ainsi que dans le cadre de l'écrit SMS, se manifestent par l'omission du connecteur.

En revanche l'examen des exemples (10) à (13) invalide là encore, pour partie la pertinence de la résonance dans les cas qui nous intéressent. En effet, si l'on peut également lister ici les trois

paramètres cités plus haut également, on constate que les modalités par lesquelles s'observe l'influence de chacun d'entre eux diffèrent. Ainsi, alors même que l'on note une très probable influence du français sur les usages du créole, on relève parallèlement et de façon évidente que ce ne sont pas les tendances du français ordinaire (parataxe) qui sont retenues, du moins pour le domaine observé, mais bien celles du français standard comportant le subordonnant « que ». Il est tout aussi intéressant de noter que la structure du créole « canonique » n'est pas ici respectée et que précisément dans des contextes où un subordonnant n'est pas requis, le corpus atteste de la présence d'une unité connecteur, se présentant soit sous la forme graphique « ke » soit sous la forme graphique « ké ».

Loin d'être en résonance¹⁰, les différents paramètres semblent plutôt montrer un jeu de *discordance* et interrogent les motivations de sélection de la construction avec subordonnant alors même qu'il s'agit ici d'un choix en contradiction avec la visée économique sous-jacente à l'usage SMS.

5 Synthèse : Retour sur les notions d'économie et de résonance en situation de contact de langues dans le cadre de l'écrit SMS.

Au regard des données présentées ici, la définition de ce qu'est l'économie dans le cadre de l'écrit SMS peut paraître réductrice en ce qu'elle ne rend pas compte d'autres phénomènes en cours. Pour rappel, certaines recherches mettent l'accent, entre autres points, sur les caractéristiques économiques de l'écrit SMS en termes d'économie de signes. Or, une telle approche n'est pas validée dans tous les contextes, en particulier dans ceux mentionnés ci-dessus, lorsque l'insertion d'un connecteur représente une augmentation du nombre de signes produits.

Observer nos données sous l'angle de la *résonance* nous a permis également d'observer d'autres processus en jeu qui relèvent d'une économie cognitive, laquelle peut coïncider avec une économie de type syntagmatique. C'est le cas lorsque les structures observées n'impliquent pas de subordonnant qu'il s'agisse de SMS rédigés en français parlé de Guadeloupe ou de SMS en créole. Les phénomènes dans les deux cas sont très similaires, les différentes forces convergeant vers le non-emploi d'un subordonnant.

A l'inverse, les attestations d'énoncés mettant en scène un subordonnant que/ke, en français comme en créole témoignent de la nécessité de poursuivre les réflexions. On conçoit tout d'abord que les processus en jeu sont complexes. Tout d'abord et, dans les deux cas, on peut suggérer une mise en résonance, qui se manifesterait sous des modalités totalement différentes de celles observées précédemment pour les cas de structuration sans subordonnant :

- *Résonance entre les langues, français et créole, mais dont serait exclu l'axe diamésique. En effet, l'écrit SMS étant caractérisé, comme signalé précédemment, par l'omission de mots-outils, la tendance à employer un subordonnant dans les contextes cités implique une discordance par rapport aux tendances convergentes d'emploi du connecteur.*
- *Si l'on a cité la résonance entre les langues, de façon large, il faut préciser, et c'est un point fondamental, que les variétés impliquées dans le processus de résonance diffèrent de celles impliquées dans les structures sans subordonnant. Ainsi, si l'on s'intéresse aux SMS en créole, dans lesquelles les complétives sont construites avec un connecteur /ke/, l'éventuelle résonance avec le français ne concerne pas le français ordinaire mais bien le français standard. La structure du français standard*

¹⁰ Comme, par exemple, dans le corpus réunionnais de Ledegen (2007) qui relevait plutôt une omission de la conjonction *que*.

entrerait alors en résonance avec une dynamique en cours pour le créole et attestée depuis de nombreuses années, faisant de /ke/ une variante de construction pour les complétives en créole guadeloupéen. (cf. ci-dessus). De façon parallèle, les SMS rédigés en français, dans lesquels les complétives sont introduites par le subordonnant « que », peuvent être considérés comme la mise en convergence d'une part du respect du standard du français, et d'autre part d'un créole avancé (ordinaire ?), dans lequel la présence d'un ke pour introduire les complétives serait en passe de devenir une/la norme. Cette hypothèse est particulièrement pertinente, nous semble-t-il, pour les raisons que nous évoquons ci-dessous dans le § 6.

Pour en revenir à la notion d'économie, et puisque l'on a vu que celle-ci ne saurait se limiter à la seule réduction du nombre de caractères sur l'axe syntagmatique, on conçoit que l'insertion d'un subordonnant /ke/, dans les SMS en français, comme en créole, puisse relever d'un processus économique d'ordre cognitif et paradigmatique, se manifestant par l'analogie faites entre les deux langues¹¹.

6 En guise de conclusion... les SMS : révélateurs de changement ?

L'examen de notre corpus nous a permis, en nous focalisant sur une variable syntaxique particulière, la construction des complétives, de rendre compte des variantes co-existantes, à la fois en français mais également en créole. Afin, d'étudier le jeu des processus en cours, nous avons invoqué la notion de résonance, exploitée par ailleurs pour d'autres terrains franco-créolophones. A l'issue de ce travail, les différentes observations révèlent, concernant les modalités de contact de langues français-créole, un jeu complexe mêlant différentes dynamiques en cours, dont il semble difficile de prévoir l'issue en terme de maintien de l'une ou l'autre variante (présence ou absence du subordonnant dans le cadre de complétives), et ce pour chacune des langues parlées en Guadeloupe. Cette « incertitude » est somme toute logique, tant il est vrai que l'étude des phénomènes de variation, en synchronie, doit démarrer par l'analyse des modalités de la variation et n'a donc qu'un faible caractère de prédictibilité sur le résultat d'un éventuel changement en cours.

On adhère ici à la formule de Costaouec (2009) qui, à propos de la dynamique et du changement en syntaxe précise : « L'hypothèse générale de travail soutenue ici dans la continuité de la position bien connue de Martinet selon laquelle « les langues changent parce qu'elles fonctionnent », est que tout changement linguistique trouve sa source dans la variation en pleine synchronie. Cependant, toute variation synchronique observable ne se traduit pas forcément à terme par un changement généralisé et irréversible » (Costaouec, 2009 : 23).

Si l'on dépasse la dimension de l'analyse explicative de la variation et que l'on amorce une réflexion sur le changement linguistique en tant que tel, les premières données mises au jour devront faire écho à une *analyse multifactorielle* (Chamoreau, 2012 ; Chamoreau & Légli, 2012) plus fine, distinguant entre causalité interne aux deux systèmes en présence, « qui résulte d'une évolution provoquée par les particularités du système de telle langue précise) et action du contact entre systèmes linguistiques différents » (Costaouec, 2009 : 22). Pour autant, les

¹¹ Ce qui interroge, comme nous l'avons signalé plus haut, ce sont les modalités analogiques retenues ici, axées sur la présence du subordonnant dans certains cas et non sur son absence systématique. Si l'on cherche une explication externe, on pourra préciser que la grande majorité de la population guadeloupéenne apprend le créole de manière spontanée, naturelle et informelle (seul 10% des enfants scolarisés en primaire et dans le secondaire ont pris une option langue régionale) et que pour certains enfants, le français est acquis à l'école sur le plan standard ; ces deux constats pourraient permettre d'expliquer la direction prise par le contact dans les exemples cités. On pourrait bien entendu avancer également d'autres hypothèses et se demander notamment si le fait d'utiliser l'écrit n'incite pas certains des locuteurs à normer leurs messages, ce qui se ferait en faveur de la norme du français, même lorsque les messages sont écrits en créole. En effet, globalement, dans le contexte guadeloupéen, l'écrit est associé au français, la majorité des locuteurs n'ayant pas de « familiarité » avec l'écrit en créole. Il serait également intéressant d'analyser ces faits sous l'angle d'éventuels phénomènes d'hypercorrection.

données présentées jusqu'à maintenant semblent pouvoir apporter quelques éléments de réponse quant à un éventuel changement en cours, en ce qui concerne la structuration des complétives en créole.

On a en effet évoqué ci-dessus l'hypothèse, qu'il reste à confirmer, que l'utilisation du subordonnant /ke/ en créole pouvait être un trait d'un créole *avancé* (pour reprendre la formulation de Frei, 1929 à propos du français avancé). L'analyse en terme de causalité interne est cohérente (analogie par rapport à d'autres structures de subordination impliquant un subordonnant), de même que l'incidence du contact de langues (influence du français standard, pour les raisons évoquées ci-dessus). Par ailleurs, on constate que les observations *in vivo* confirment la tendance à l'emploi d'un subordonnant /ke/ dans de tels contextes, en particulier chez les jeunes. Le fait que cette variante de construction soit attestée dans le corpus de SMS est donc conforme à ce que constaté sur le terrain. Il n'est pas anodin non plus, selon nous que cette variante apparaisse dans le contexte de l'écrit SMS, dont l'une des caractéristiques est globalement l'économie syntagmatique. Introduire un connecteur non requis est en contradiction avec cette caractéristique fondamentale. L'écrit SMS ne semble donc pas être simplement le reflet de la coexistence d'usages en cours mais indique que cette variante est suffisamment ancrée dans les usages pour remettre en cause l'une des caractéristiques intrinsèques de l'écrit SMS.

Références bibliographiques

- Anis, Jacques. (1999). Chats et usages graphiques. In : Anis, Jacques (ed.) *Internet, communication et langue française*. Paris : Hermes Science Publications, 71-90.
- Bellonie, Jean-David. (2007). La variation en syntaxe dans le cadre de l'enseignement de la langue en Martinique. *LINX*, 57, 133-143.
- Bellonie, Jean-David. (2008). De l'intérêt des corpus diversifiés pour la réflexion sociolinguistique et la didactique du FLM en Martinique... et ailleurs. *Verbum*, XXX/4, 287-298.
- Blanche-Benveniste, Claire & Jeanjean, Colette. (1987). *Le français parlé ; Transcription et édition*. Paris : Didier Erudition/ENALF.
- Chamoreau, Claudine. (2012). Domaine prédicatif en contact. Des explications multifactorielles au discernement du rôle de chaque facteur. In : Chamoreau, Claudine & Goury, Laurence (eds). *Changement linguistique et langues en contact : approches plurielles du domaine prédicatif*. Paris : CNRS Editions, 15-28.
- Chamoreau, Claudine & Léglise, Isabelle. (eds). 2012. A multi-model approach to contact-induced language change. In C. Chamoreau & I. Léglise (eds). *Dynamics of Contact-induced language change*. Berlin: Mouton de Gruyter. 1-15.
- Costaouec, Denis. (2009). Pour une approche fonctionnaliste. In : Guerin, Françoise & Costaouec, Denis (eds). *Dynamique et changement en syntaxe*. Bruxelles : EME, 15-57.
- Cougnon, Louise-Amélie. & Ledegen, Gudrun. (2010). C'est écrire comme je parle. Une étude comparatiste de variétés de français dans l'écrit SMS. In : Abecassis, Michaël & Ledegen, Gudrun (eds). *Les voix des Français: En parlant, en écrivant*. 39-57.
- Cougnon, Louise-Amélie. & Fairon, Cédric. (eds). (2012). SMS Communication: A linguistic approach. *Special issue of Linguisticae Investigationes*, 35(2),
- Develotte, Christine., Kern, Richard. & Lamy, Marie-Noëlle. (eds.) (2011). *Décrire la conversation en ligne : le face à face distanciel*. Lyon : ENS Editions.
- Dolci, Roberto & Spinelli, Barbara. (2007). « La dimension idioculturelle des micro-communautés d'apprentissage en ligne », *Lidil*, 36, 69-92.
- Fairon, Cédric., Klein, Jean-René. & Paumier, Sébastien. (2006a), *SMS pour la science. Corpus de 30.000 SMS et logiciel de consultation*, Presses universitaires de Louvain, Louvain-la-Neuve, Manuel+CD-Rom, <http://www.smspouirlascience.be/>
- Fairon, Cédric., Klein, Jean-René. & Paumier, Sébastien. (2006b). *Le langage SMS : révélateur d'1compétence*. Louvain-la-Neuve : Presses universitaires de Louvain.

- Fayada, Mélanie. (2007). *Le langage SMS des jeunes. Approche lexicale et morpho-syntaxique*, Mémoire de Master non publié. Département Sciences du Langage : Université Paul-Valéry Montpellier 3.
- Frei, Henri. (1929 [2007]). *La grammaire des fautes*. Rennes : Ennoïa.
- Gadet, Françoise. (1996). *Le français ordinaire*. Paris : Armand Colin.
- Gadet, Françoise. (2003). *La variation sociale en français*. Paris : Ophrys.
- Ledegen, Gudrun. (2009). *L'écrit-SMS en créole réunionnais : description linguistique et lumière sociolinguistique*. Dans Colloque *Eclairages pluridisciplinaires pour une orthographe fonctionnelle et consensuelle du créole réunionnais* (27, 28, 29 mai 2009, Université de la Réunion, Lofis la Lang Kréol La Réunion).
- Ledegen, Gudrun. (2007a). Résonance SMS « Je c koi mé javé pa réalisé sur le coup ! *Linx* [En ligne], 57, 101-111. En ligne : <http://linx.revues.org/70>.
- Ledegen, Gudrun. (2007b). Inventaire des particularités morpho-syntaxiques du français régional de la Réunion : interférences, 'régionalismes grammaticaux' ou français 'ordinaire' tout court ? *Le français en Afrique*, 22, 319-330.
- Ledegen, Gudrun. & Légli, Isabelle. (2007). Variations syntaxiques dans le français parlé par des adolescents en Guyane et à la Réunion. In : Lambert, Patricia, Millet, Agnès, Rispaïl, Marielle & Trimaille, Cyril (eds) *Variations au cœur et aux marges de la sociolinguistique*. Paris : L'Harmattan, 95-106.
- Panckhurst, Rachel. (1997). La communication médiatisée par ordinateur ou la communication médiée par ordinateur ? *Terminologies nouvelles*, 17, 56-58.
- Panckhurst, Rachel. (2009). Short Message Service (SMS) : typologie et problématiques futures. In : Arnavielle, Teddy (ed.), *Polyphonies*. Montpellier : Éditions LU, 33-52.
- Prudent, Lambert-Félix. (2005). Interlecte et pédagogie de la variation en pays créole. In : Prudent, Lambert-Félix, Tupin, Frédéric & Wharton, Sylvie (eds) *Du plurilinguisme à l'école: vers une gestion coordonnée des langues en contextes éducatifs sensibles*. Bern : Peter Lang, 359-378.
- Souprayan-Cavery, Logambal. (2010). *L'interlecte réunionnais ; approche sociolinguistique des pratiques et des représentations*. Paris : L'Harmattan.
- Thibault, André. (2010). 'C'est rire qu'il riait' ou l'extraction du prédicat par clivage en français régional antillais. In : Frank, Neveu, Valelia, Muni Toke, Jacques, Durand, Thomas, Klingler, Lorenza, Mondada & Sophie, Prévost (eds) *CMLF 2010 – 2ème Congrès Mondial de Linguistique Française*. Paris: Institut de Linguistique Française, 2183– 2195.
- Valdman, Albert. (1978). *Le créole : structure, statut et origine*. Paris : Klincksieck.

La néographie phonétisante dans les salons de clavardage en français et en tchèque

Lazar, Jan

Université d'Ostrava, Université d'Opole
jan.lazar@osu.cz

1 Introduction.....	146
2 À propos de la néographie phonétisante en français	146
3 À propos de la néographie phonétisante en tchèque.....	148
4 Conclusion.....	150
Références bibliographiques	150

1 Introduction

L'énorme développement des nouvelles technologies de communication a créé de nouveaux espaces communicationnels, dans lesquels les internautes peuvent se plonger quotidiennement pour pouvoir communiquer avec un ami qui se trouve dans la même pièce ou avec un inconnu qui se trouve à l'autre bout du monde. Les différents sites, blogs, réseaux sociaux se sont immiscés dans nos vies quotidiennes et on ne se rend même pas compte à quel point ils influencent nos stratégies communicationnelles. Il convient de préciser que ces espaces communicationnels sont généralement subdivisés en deux catégories selon la temporalité de l'échange (Chovancová, 2008 : 12). S'il y a un certain décalage entre l'émission et la perception du message, on parle de communication asynchrone, telle que le blog ou le courriel. Par contre, si le message est reçu aussitôt qu'il est envoyé, on parle de communication synchrone, telle que le tchat. On observe que les internautes, qui se servent quotidiennement de ces deux types des espaces communicationnels, adaptent aussi leurs pratiques scripturales d'après la synchronicité du moyen communicationnel choisi. Il en résulte que la communication synchrone, qui se caractérise par l'extrême rapidité des échanges, tend plus souvent à la modification du code graphique dans l'objectif de se rapprocher de la communication orale spontanée. Marcoccia (2000) nous précise que le code écrit est employé dans la communication médiée par ordinateur dans une dynamique conversationnelle, ce qui permet de qualifier ce type de discours de « conversation écrite ». Plusieurs auteurs s'intéressant aux différents types de communication médiée par ordinateur (Anis 1999, Guimier de Neef & Véronis 2004, Marcoccia & Gauducheau 2007, Panckhurst 1997, Pierozak 2005, Pirogowska 2006) s'accordent sur le fait que le code oral exerce une forte influence sur le code écrit. Ceci étant dit, cela nous permet de dénommer le code employé lors de la communication tchatée comme code hybride, qui essaie de transcrire à travers de nouvelles graphies l'oralité des échanges. Pourtant, il faut ajouter que le rapprochement du discours électronique médié des formes orales n'est pas du tout systématique. A titre d'exemple, on peut mentionner les squelettes consonantiques (désolé → dsl, comment → cmt) qu'il faut prononcer à haute voix pour reconstituer la signification du mot. Il convient de préciser que plusieurs études, à travers des langues différentes (Jandová 2006, Pierozak 2000, Tatossian 2010), se sont déjà intéressées à la description de ce code hybride et à son influence sur les pratiques scripturales des internautes. Pourtant, à notre connaissance, aucune étude n'était encore consacrée à la description et surtout à la comparaison de ce code hybride dans la langue française et dans la langue tchèque. Étant donné qu'il s'agit de deux langues dont le degré de correspondance phonético-graphique diffère considérablement, nous supposons que l'extension, la variété et la motivation des néographies, notamment phonétisantes, vont sensiblement se différencier entre ces deux langues. Pour la description et la comparaison de différentes modifications du code graphique dans les deux langues mentionnées, nous disposons d'un corpus de 18 000 mots qui ont été téléchargés sur les tchats tchèques (9000 mots) et français (9000 mots). Du fait que l'emploi des néographies phonétisantes est notamment caractéristique pour des jeunes internautes (Tatossia & Dagenais, 2009 : 41), nous avons téléchargé notre corpus dans les salons de clavardage destinés aux jeunes locuteurs (*#moins de 18 ans*, *#Tchat entre ados*, *#Ados*). Il nous reste à signaler que nous n'avons engagé la conversation avec aucun tchateur et nous n'avons envoyé de messages ni public ni privé, il s'ensuit que les messages téléchargés représentent le discours tchaté quotidien.

2 À propos de la néographie phonétisante en français

D'après la théorie de la profondeur de l'orthographe (Katz & Frost 1992), la langue française appartient à la catégorie des langues dont l'orthographe est opaque, ce qui signifie qu'elle ne code pas les phonèmes directement dans son orthographe. Autrement dit, la langue française peut se servir de plusieurs graphèmes pour coder un seul phonème. À titre d'exemple, nous pouvons mentionner l'archiphonème [E] qui peut se réaliser sous plusieurs formes graphiques,

telles que *e, é, è, ai, ai, ay, aie, ais, ait...*etc. Pourtant, il n'est pas rare que les tchateurs recourent à l'emploi de la graphie simplifiée – *e/é* pour substituer toutes les graphies indiquées en conservant la valeur phonétique de l'archiphonème en question. Il nous semble utile de mentionner quelques exemples de notre corpus pour démontrer l'usage courant de la graphie simplifiée *é* qui, grâce à son emploi étendu, est appelée *e* « passe-partout » (Chovancová, 2008 : 97).

Grosloilo > **vené me parlé** (venez, parler → vené, parlé)
ricardo30 > HommeGENTIL > **mé moi je veu pa grandir c tro dure lol** (mais → mé)
6liltisse > chris88 > **chris viens parlé en pv jpipe pa gran choz la** (parler → parlé)
miss33 > **ki conné auréli33???????** (connaît → conné)

Étant donné que la description des néographies phonétisantes en français tchaté a déjà fait couler beaucoup d'encre, les lignes qui suivent visent à rappeler brièvement leur classification pour pouvoir les comparer avec la langue tchèque.

Il convient de signaler que les néographies phonétisantes, qui sont employées en français tchaté, peuvent être subdivisées en deux catégories. Premièrement, on peut distinguer les néographies qui approchent la forme graphique du mot de sa forme orale, mais elles ne réduisent pas le nombre de graphèmes. Il s'agit notamment des substitutions des graphèmes *s [z] → z, c/ç [s] → s, c [k] → k*. Reprenons quelques exemples de notre corpus :

Socrate_le-boss > Jenn > **je ne Cpas quitté comsa** (comme ça → comsa)
FaustOQP > **kom ki ?** (comme → kom)
BeL_AnGe > **fo le minimize!!!** (minimaliser → minimize)
Discuteur31303 > **sa va???????** (ça → sa)
Juju33 > **je ve les divizé !!!** (diviser → divize)

Ajoutons que ce type de néographies n'apparaît pas en tchèque, car les phonèmes *y* correspondent directement aux graphèmes, ce qui rend une autre notation inutile.

La deuxième catégorie des néographies est représentée par les graphies qui approchent la forme graphique du mot de sa forme orale, mais en plus, ils réduisent le nombre de graphèmes, ce qui correspond mieux à la loi de l'économie de l'expression de cet environnement communicatif (Dejond & Mercier, 2002 : 35). Rappelons que le seul procédé qui va contre cette loi est l'étirement graphique qui sert à ajouter au message une valeur expressive, émotive ou affective (Marcocia 2000). Parmi ces néographies, il faut citer avant tout la réduction de *qu → k*, qui appartient au procédé le plus fréquent (Chovancová, 2008 : 84). Il s'agit d'une constatation surprenante, car la fréquence de la lettre *k* en français soutenu reste assez limitée (Yaguello, 2003 : 352). Pourtant, en français tchaté, cette néographie s'applique facilement aux mots sémantiques ainsi que grammaticaux.

Jenn > Socrate_le-boss > **lol je fé ke sa** (que → ke)
looveur_42 > **de se ke tu veu** (que → ke)
6tite_brune > **y a pa kelk'un ki veu se faire un pv trenkil ?** (tranquille → trenkil)
Karen > **roh h pk antilove** (pourquoi → pk)
Julie22 > **mauuu > tkt** (t'inquiète → t kt)

Précisons que la langue tchèque dispose aussi de la graphie *k [k]* et par rapport à la langue française, elle s'en sert assez souvent pour la notation correcte du mot.

DaveMCs: *Pokecá tu někdo*

Hagen24: *MyRddA: nějak mě to dnes tu vyhazuje...*

MyRddA: Hagen24: mi to **ukazuje** že nejsem přihlášený

Néanmoins, il faut ajouter que la graphie traditionnelle *k* peut être remplacée par la graphie innovatrice *c* [k]. Nous attribuons ce changement graphique à l'influence de la langue anglaise qui bénéficie d'un statut de prestige dans la communication médiée par ordinateur.

MyRddA: Mrs_fridge: *se ji věnuj a neseď u **compu*** (komp → comp)

Panda_: Mrs_fridge: *mel jsem s ni **conflict** !!!!!* (konflikt → conflict)

Un autre procédé néographique appartenant à la deuxième catégorie est la suppression des voyelles ou consonnes finales non prononcées, qui sont jugées par les tchateurs comme redondantes. Le plus souvent, il s'agit des graphies *s*, *e*, *t* et *d* (Lazar, 2012, 23-24)

looveur_42 > *de se ke **tu veu*** (veux → veu)

Discuteur31303 > ***j'habit** dans le maroc et toi* (habite → habit)

Jenn > 13 Socrate_le-boss > *tu sais se que veux dire un bug ou **tu joue** avec mes pieds ?* (joues → joue)

Ch0upy > *ba wé **jcompren** mé en meme tem il é monopolizé par les gay* (je comprends → jcompren)

kurama > PopCorn > *tu **dor*** (dors → dor)

On observe que ces néographies touchent souvent les structures morpho-syntaxiques en supprimant, entre autres, l'expression du nombre qui est marqué dans le code graphique d'une façon hautement redondante (Stark, 2011 : 36). Guiraud (1974 : 64) nous précise :

« C'est un des traits fondamentaux du français que l'accord n'y est qu'une survivance maintenue par l'action arbitraire des grammairiens. Il survit et sévit surtout dans l'orthographe et n'existe qu'à l'état de vestige dans la langue parlée. »

Il faut constater que la langue tchèque ne connaît pas ce procédé et la suppression inattendue d'une marque morphologique pourrait causer une mauvaise interprétation de l'expression.

La dernière néographie phonétisante observée dans notre corpus est la réduction des digrammes et trigramme à une seule graphie. Précisons qu'il s'agit notamment des substitutions suivantes eau, au → o, ais, ait, ai → é, eu, eux, eut → e, ou → u.

Karen > *merci alors ta fai koi de **bo** cette aprem ?* (beau → bo)

ricardo30 > HommeGENTIL > *tu cjai **bocoup*** (beaucoup → bocoup)

magalii Karen > *il sont **partut**!!!!* (partout → partut)

jajajan56 > ***FO** le fair!* (faut → fo)

ililatigresse > *sebas_tbol > un **pe** loin pour moi sesou* (peu → pe)

La langue tchèque connaît la réduction comparable du digramme mně qui est réduit à la graphie simplifiée mě.

Mourous : janda : *on to **zapoměl** !!!!!* (zapomněl → zapoměl)

janda : *Nechapu jakto ze si **nevzpomel** !* (nevzpomněl → nevzpomněl)

3 À propos de la néographie phonétisante en tchèque

Nous avons déjà suffisamment mis en évidence que la langue tchèque, notre langue maternelle, est une langue qui code les phonèmes directement dans les graphèmes, ce qui permet de la classer dans la catégorie des langues dont l'orthographe est dite transparente. Il est logique que ce type de langue se prête moins facilement aux néographies, surtout phonétisantes, car chaque phonème y correspond à un graphème concret, ce qui rend une autre notation inutile. En reprenant le même exemple de l'archiphonème [E], on peut constater que le seul graphème *e* lui convient en tchèque, ce qui fait qu'une autre notation graphique est exclue sans que la bonne

compréhension du mot soit mise en danger. Pourtant, on ne peut pas constater que la langue tchèque tchatée est privée des néographies, mais il faut ajouter qu'elles sont motivées par d'autres procédés que celles de la langue française. Nous jugeons pertinent de classer les néographies phonétisantes de la langue tchèque dans trois catégories, d'après leur motivation d'emploi.

La première catégorie des néographies est motivée par l'assimilation régressive qui change la graphie du mot à cause de modification phonétique subie par un son au contact d'un son voisin. Mentionnons surtout les substitutions suivantes $d \rightarrow t$, $v \rightarrow f$, $k \rightarrow g$, $s \rightarrow z$.

Mrs_fridge: Panda_: *nech me **fklidu**!!!!* (v klidu \rightarrow f klidu)

bloo dyeye: *hooooooooooooj **fšem**!!!* (všem \rightarrow fšem)

VennCA5: MyRddA: *je to **fpoho**!!!* (v poho \rightarrow f poho)

VennCA5: ***Tagže** jak teda????* (takže \rightarrow tagže)

safi666: *ahoj! **Něgdo** na pokec???* (někdo \rightarrow něgdo)

Marennka:mrs nono . ty jsi mj **metvídek**!!!! (medvídek \rightarrow metvídek)

MyRddA: Mrs_fridge: *jjj,mám too **ztažený*** (stažený \rightarrow ztažený!)

Un autre cas de néographie phonétisante est la perte d'une opposition distinctive entre les phonèmes š / ž qui se substituent réciproquement dans le tchat.

MyRddA: ***hhužžž**!!!!!!* (huš \rightarrow huž)

carbo2: ***uš** uš jsu!!!!!!* (uš \rightarrow už)

carbo2: ***uššššššššš** tu nejsem!!!!* (uš \rightarrow už)

La deuxième catégorie des néographies phonétisantes est représentée par des néographies auxquelles on propose d'attribuer la notion « exotisantes », car elles introduisent dans le système orthographique de la langue tchèque des graphies qui lui sont étranges, voire « exotiques ». Il s'agit de la graphie *x* et *q* qui apparaissent assez rarement dans le code graphique de la langue tchèque soutenue, par contre, en tchèque tchaté leur fréquence n'est pas négligeable. Précisons que la graphie *x* sert à remplacer le digramme *ks* et la graphie *q* remplace le digramme *kv*.

Mrs_fridge: carbo2 : ***Taxe** někdy ozvi!!!!* (tak se \rightarrow taxe)

Uny_ : ***Jaxe** maaaate????* (jak se \rightarrow jaxe)

carbo2: Deniska2002 : ***Jaxsi** se neozyvaš????* (jak si \rightarrow jaxsi)

Mrs_fridge: Co tu je **xmíchu**???? (k smíchu \rightarrow xmíchu)

Dodo : Marc25 Mám se sqvele a ty ???? (skvěle \rightarrow sqvele)

La troisième catégorie des néographies est motivée par l'omniprésence de la langue anglaise dans la communication médiée par ordinateur. Même si la langue tchèque dispose d'une graphie simple *š* [ʃ], il arrive qu'elle soit remplacée par digramme anglais *sh* [ʃ], qui confirme le statut de prestige dont bénéficie l'anglais dans la CMO.

Zuzaaa : katulka : *sesh ted doma ?* (seš \rightarrow sesh)

Marka : blablba : *co kdybychom se **sešli** ???* (sešli \rightarrow seshli)

La deuxième néographie inspirée de l'orthographe anglaise et la graphie *w* qui remplace la graphie traditionnelle *v*.

Kakaka88 : ***Wole**, dej pokoj!!!* (vole \rightarrow wole)

Frog : OstravaXXX : *ty mas **wwwelky** shtesti!!!* (velky \rightarrow welky)

yz : ***Witejte** !!!!!* (vitejte \rightarrow vitejte)

Avant de passer à la conclusion, il nous semble important d'ajouter que les phénomènes étudiés ne se limitent pas seulement à la langue tchèque ou française, mais on peut les retrouver dans d'autres langues européennes (Panckhurst 2010).

4 Conclusion

Comme nous venons de l'évoquer dans l'introduction, le tchat appartient à la communication synchrone qui se caractérise par l'extrême rapidité d'échanges. Ceci entraîne que les tchateurs doivent s'exprimer le plus tôt possible pour rester en contact avec d'autres participants à la communication tchatée et pour ne pas perdre le fil de la conversation. L'un des moyens qui permet d'accélérer la communication tchatée est l'emploi d'une nouvelle graphie qui simplifie la graphie traditionnelle et en même temps approche la forme graphique du mot de sa forme orale. Pourtant, notre étude a mis en évidence que l'extension des néographies (phonétisantes) dépend largement de la transparence du système orthographique de la langue en question. Il en résulte que la langue dont l'orthographe est dite opaque, comme celle du français, tend plus à l'emploi des néographies phonétisante. Par contre, la langue dont l'orthographe est dite transparente, comme celle du tchèque, n'en voit pas le besoin et elle s'en sert dans un objectif différent. Étant donné qu'en tchèque, le graphème correspond directement au phonème, l'emploi d'une néographie est motivé par des procédés phonologiques, tels que l'assimilation régressive ou la neutralisation phonologique qui remplacent les graphies traditionnelles $d \rightarrow t$, $v \rightarrow f$, $k \rightarrow g$, $s \rightarrow z$ ou $\check{s} \leftrightarrow \check{z}$. La deuxième motivation est de se faire remarquer par un code graphique bizarre, ce qui pousse les tchateurs tchèques à l'emploi des graphies « exotisantes » telles que x ou q . Un cas particulier est aussi représenté par les graphies w et sh qui manifestent l'influence de la langue anglaise sur le code graphique à travers des langues typologiquement différentes.

Références bibliographiques

- Anis, Jacques (1999). *Internet, communication et langue française*. Paris : Hermès.
- Chovancová, Katarína. (2008). *Les discussions en direct sur internet (Énonciation et graphie)*. Banská Bystrica : Univerzita Mateja Bela.
- Dejond, Auréila & Mercier, Jacques. (2002). *La cyberl@ngue française*. Bruxelles: La Renaissance du Livre.
- Guimier de Neef, Emilie & Véronis, Jean. (2004). 1 pw1 sr la kestion ;-). *Communication, Journée d'Etude de l'ATALA, Le traitement automatique des nouvelles formes de communication écrite (e-mails, forums, chats, SMS, etc.)*. Paris.
- Giraud, Pierre. (1974). *La syntaxe du français*. Paris : PUF.
- Jandová, Eva. (2006). *Čeština na WWW chatu*. Ostrava : OU.
- Katz, Leonard.& Frost, Ram. (1992). The Reading Process is Different for Different Orthographies, In : Katz, L.-Frost, R. (Éd), *The Orthographic Depth Hypothesis, Orthography, Phonology, Morphology and Meaning*, Amsterdam, Elsevier North Holland Press, p. 67-84.
- Lazar, Jan. (2012). Quelques observations sur les néographies phonétisantes en français Tchaté. *Linguistica pragensia, Vol. XXII, num. 1*, p.18-28
- Marcoccia, Michel & Gauducheau, Nadia. (2007). L'analyse du rôle des smileys en production et en réception : un retour sur la question de l'oralité des écrits numériques. *Glottopol, n.10.*, p. 39-55.
- Marcoccia, Michel. (2000). La représentation du non verbal dans la communication écrite médiatisée par ordinateur. *Communication et organisation* URL : <http://communicationorganisation.revues.org/2431> [consulté le 10 février 2014]
- Panckhurst, Rachel. (1997). La communication médiatisée par ordinateur ou la communication médiée par ordinateur ? *Terminologies nouvelles*, 17, p. 56–58.
- Panckhurst, Rachel. (2010). Texting in three European languages : does the linguistic typology differ ? *Actes du Colloque i-Mean 2009 Issues in Meaning in Interaction*. Bristol : University of the West of England.

- Pierozak, Isabelle. (2000). Approche sociolinguistique des pratiques discursives en français sur internet : « ge fẽ dais fotes si je voeux ». *Revue Française de Linguistique Appliquée*, volume V - fascicule 1, p. 89-104.
- Pierozak, Isabelle. (2005). Pour une approche syntaxique complexe : l'exemple d'objets dits « simples » . *La linguistique*, vol. 41, fasc. 1, p. 107-131.
- Pirogowska, Ewa. (2006). L'oralité dans la communication asynchrone via Internet sur les exemples du discours du cyberspace français et italien. *Studia Romanica Posnaniensia*, vol. 33, p. 169 - 185.
- Stark, Elisabeth. (2011). La morphosyntaxe dans les SMS suisses francophones : Le marquage de l'accord sujet – verbe conjugué. *Linguistik on line* 48, p. 35-47, URL : http://www.linguistik-online.de/48_11/stark.html [consulté le 10 février 2014]
- Tatossian, Anaïs & Dagenais, Louise. (2009). Procédés abrégatifs dans les salons de clavardage en français : une comparaison entre adolescents et adultes. *Crisolenguas*, 2(1), p. 29-44.
- Tatossian, Anaïs. (2010). Les procédés scripturaux des salons de clavardage (en français, en anglais et en espagnol) chez les adolescents et les adultes. Montréal : Université de Montréal. (doctorat)
- Yaguello, Marina. (2003). *Le Grand livre de la langue française*. Paris : Seuil.

Les formes interrogatives totales à travers divers modes de discussion en ligne : quelle connotation de niveau de langue ?

Lehti, Lotta ; Laippala, Veronika

Institut des sciences du langage et de l'interprétation, Université de Turku
lotta.lehti@utu.fi, veronika.laippala@utu.fi

1 Introduction.....	153
2 Formes interrogatives et niveau de langue	153
3 Corpus et méthode	155
4 Résultats.....	156
<i>Tableau 1 : la distribution des formes d'interrogation totale</i>	<i>156</i>
5 Discussion.....	158
Références bibliographiques	159

1 Introduction

Dans l'opinion courante, le langage de l'Internet participatif (Web 2.0) est souvent associé aux pratiques non-normatives de l'écriture. Les premières études linguistiques sur la Communication Médinée par Ordinateur (CMO) ont renforcé cette position en se concentrant sur quelques traits micro-linguistiques dans certains modes de la CMO (Bieswanger 2013, Androutsopoulos 2006, Thurlow 2006). Dans la langue française, la présence des traits du langage oral dans la CMO écrite a fait couler beaucoup d'encre (voir par exemple Marcoccia & Gauducheau 2007, van Compernelle & Williams 2007, Pierozak 2003). Aujourd'hui, la recherche sur la CMO est étendue par la notion du « discours numérique », notion référant à la multiplicité et complexité des objets et des approches de recherche linguistique sur l'Internet. La recherche sur le discours numérique prend en compte l'interaction entre les facteurs technologiques, sociaux et contextuels (Thurlow & Mroczek 2011).

Notre étude porte à la fois sur la tradition de la CMO et sur le discours numérique : nous examinons les discussions en ligne du point de vue du degré de formalité du langage, c'est-à-dire le niveau de langue. Dans notre étude antérieure sur le degré de formalité du langage dans les blogs de politiciens (Lehti & Laippala 2014), nous avons combiné l'analyse des traits micro-linguistiques caractéristiques à la CMO à celle des indices sociolinguistiques traditionnels. Dans ce travail, un indice, notamment la forme de l'interrogation totale, s'est avéré complexe quant aux connotations possibles en ce qui concerne le niveau de langue. Le présent travail poursuit l'analyse des formes des interrogations totales dans le discours numérique, en se concentrant sur les discussions en ligne. Les questions que nous posons sont les suivantes : Quelle est la distribution des différentes formes d'interrogation totale employées dans les discussions en ligne ? Comment ces emplois reflètent-ils les connotations de niveau de langue traditionnellement associées à ces formes ?

Notre perspective est surtout quantitative : nous visons à l'analyse d'un corpus relativement vaste, par des outils automatiques. L'identification et le marquage automatique des traits langagiers, syntaxiques dans notre cas, ne se déroulent pourtant pas sans difficultés. L'objectif du présent article est, par conséquent, de présenter les premiers résultats de l'analyse quantitative, mais également de discuter les défis proposés par celle-ci. Au lieu d'essayer de définir le niveau de langue des discussions en ligne, notre étude vise principalement à ouvrir des pistes pour l'étude des formes d'interrogations, et leur éventuelle connotation de niveau de langue dans un environnement numérique.

2 Formes interrogatives et niveau de langue

Nous nous intéressons aux formes interrogatives en tant qu'indices possibles de variation de niveau de langue, c'est-à-dire du degré de formalité du langage. Le continuum de variation de formalité est étudié dans la sociolinguistique française de diverses façons : par exemple Gadet (2003) le divise en quatre niveaux, à savoir « soutenu », « standard », « familier » et « populaire ». De même, Arrivé, Gadet et Galmiche (1986) distinguent quatre niveaux différents mais les dénomment « soigné », « courant/moyen », « familier » et « populaire ». Quant à Mougeon, Rehner et Nadashi (2004), ils présentent une division en trois niveaux, dits (en anglais) *formal*, *mildly marked* et *vernacular*. La multiplicité des dénominations manifeste la nature indéfinie des niveaux : ils sont flous et ils peuvent être déterminés de diverses manières.

Quels que soient le nombre et la définition des niveaux, ils sont signalés dans le langage par des indices qui connotent un sens social mais qui n'influencent pas le sens dénotatif de l'énoncé (Coupland 2007) : des exemples de ces indices en français sont l'omission du terme négatif *ne*, les phrases pseudo-clivées et un vocabulaire familier (Blanche-Benveniste 2000, Gadet 2003, Coveney 1996). La forme de l'interrogation totale, qui est l'objet du présent

travail, est reconnue en sociolinguistique comme un indice éminent de variation du niveau de langue (Coveney 1996, Gadet 2003, Riegel et al. 2009 [1994]) : dans le français européen, l'inversion du sujet est considérée comme une marque du langage soutenu alors que l'interrogation marquée par la seule intonation – ou point d'interrogation à l'écrit – est associée au langage familier, ce qui est souvent le cas également de l'interrogation avec *est-ce que*.

La sociolinguistique variationniste traditionnelle considère certains choix langagiers et le niveau de langue qu'ils connotent comme des indices directs de l'appartenance à un groupe social donné. Cette perspective est critiquée entre autres par Rickford & Eckert (2001 : 1) qui posent que la sociolinguistique d'aujourd'hui est plus consciente des fonctions subtiles de différents styles :

In spite of the centrality of style, the concerted attention that has been paid to the relation of variation to social categorizations and configurations has not been equaled by any continuous focus on style. In other words, we have focused on the relation between variation and the speaker's place in the world, at the expense of the speaker's strategies with respect to this place. But as social theories of variation develop greater depth, they require a more sophisticated, integrative treatment of style that places variation within the wider range of linguistic practices with which speakers make social meaning.

De la même manière, Arrighi (2007 : 48) constate que l'association traditionnelle d'une forme interrogative aux caractéristiques sociales du locuteur ne permet pas de comprendre la variation intrapersonnelle, soit l'alternance de formes interrogatives chez un même locuteur, dans une même situation de communication.

Notre questionnement n'est pourtant pas sociolinguistique (quel groupe social emploie quelle forme) mais au cœur de notre conception des choix langagiers est le genre de discours au sein duquel les choix sont réalisés. Dans le sillage de Miller (1984), nous concevons le genre comme un type d'activité sociale langagière, soit un modèle de situations de communication récurrentes, comportant des éléments tels que les identités des participants, le médium de communication et ses affordances et le but communicatif (voir également Devitt 2004, Giltrow 2013 et Lehti 2013). Ce modèle pose des conventions génériques quant à la forme des textes (écrits ou oraux) appartenant au genre en question, y compris les formes syntaxiques. Les affordances technologiques sont au cœur du questionnement du présent travail. Selon Miller & Shepherd (2009 : 281, notre traduction), il s'agit des « possibilités et contraintes rhétoriques caractéristiques d'un médium de communication ». Nous considérons que les affordances du chat ou du forum de discussion, par exemple, peuvent influencer le choix de la forme interrogative.

La discussion en ligne correspond à de multiples types d'activité sociale langagière, soit de genres. Les différents genres de discussion en ligne peuvent être classifiés de diverses façons – par exemple selon le thème, les participants ou la nature du site. La définition des genres de discussion en ligne doit, en principe, se faire sans la connaissance des participants car tout ce qui est visible de ceux-ci est le pseudonyme ou le nom indiqué. Branca-Rosoff (2007) considère le chat comme un genre de discours et constate (id. : 137) que dans les chats, ainsi que dans d'autres genres, la socialisation des comportements conduit les interlocuteurs à s'ajuster au discours antérieur. À notre avis, cela peut être le cas également en ce qui concerne le choix des structures langagières, notamment la forme des phrases interrogatives. Pourtant, comme le remarque Branca-Rosoff (2007 : 138), les individus peuvent chercher à se distinguer « des façons de dire des interlocuteurs ». Branca-Rosoff fait référence surtout aux pratiques ludiques en ce qui concerne l'orthographe des mots.

3 Corpus et méthode

La composition de notre corpus des discussions en ligne provenant de divers forums est décrite ci-dessous. En plus de notre corpus, nous faisons référence à l'alternance des formes interrogatives dans un corpus de chats étudié par van Compernelle et Williams (2009).

Premièrement, nous avons rassemblé un corpus de commentaires dans les blogs de politiciens : il s'agit de commentaires postés dans 80 blogs de politiciens français pendant le mois de septembre 2007, soit 3316 commentaires. Le nombre de mots pour ces commentaires est de 425 084. Les politiciens auteurs de ces blogs représentent des partis différents (PS, UMP, Verts, MoDem, FN, PRG) et des fonctions différentes (conseillers municipaux, généraux et régionaux, maires, députés, sénateurs, ministres, députés européens). L'identité des commentateurs reste naturellement opaque. Ce corpus a été analysé également dans la thèse de doctorat de Lehti (Lehti 2013).

Deuxièmement, nous avons eu accès au corpus recueilli par l'équipe de recherche IRG (Interactional Research Group)¹ de l'Université de Turku. Ce corpus contient des discussions en ligne, tantôt asynchrones, tantôt synchrones.

Le sous-corpus « Forum Le Monde », contient 14 discussions sur le site du journal *Le Monde* en 2008 (<http://forums.lemonde.fr/perl/wwwthreads.pl>). De chaque discussion examinée, les 50 premiers messages ont été inclus dans le corpus (exceptions : une de ces discussions contient uniquement 45 messages, et 55 messages d'une autre discussion ont été inclus dans le corpus). Ainsi, au total, 700 messages, soit 73610 mots, sont recueillis. Les thèmes de ces discussions sont les suivants : la crise financière, la crise en Géorgie et les élections présidentielles aux États-Unis.

Ensuite, le corpus IRG contient dix discussions concernant la vie des jeunes adultes et étudiants provenant de différentes sources (<http://forums.studyrama.com>, <http://www.reseautudiant.com/forum>, <http://forum-scipo.com/>, <http://forum.hardware.fr/>) concernant désormais le sous-corpus « Forum Étudiants ». Également de ces discussions, les 50 premiers messages ont été recueillis (exceptions : une des discussions ne contient que 44 messages et celle-ci a été sauvegardée dans sa totalité ; une autre discussion contient deux messages complètement blancs et c'est pourquoi les 52 premiers messages de cette discussion ont été inclus dans le corpus). Au total, cette partie du corpus consiste en 494 messages (72 253 mots). Les thèmes traités dans ces discussions sont les suivants : la recherche de l'emploi, le CPE (contrat première embauche) et les questions financières.

Le corpus IRG contient également 10 éditoriaux du journal *Le Monde* (<http://www.lemonde.fr/>) suivis de commentaires des lecteurs (désormais sous-corpus « Éditorial Le Monde »). Les éditoriaux contiennent au total 3 603 mots. Le nombre total des commentaires est de 339 (22 343 mots). Les sujets des éditoriaux sont politiques : la crise financière, les élections présidentielles aux États-Unis et différentes questions liées à la politique française.

Quant aux discussions synchrones, le corpus IRG contient 15 chats des internautes avec des politiciens ou d'autres personnalités publiques (www.rue89.com, www.libération.fr, www.20minutes.fr) désormais sous-corpus « Chat ». Les chats ont été sauvegardés dans leur totalité ; dans l'ensemble, ils contiennent 2 502 messages (234 540 mots).

Finalement, nous avons également eu accès au corpus recueilli par Johanna Isosävi² contenant des discussions sur Facebook. Ce sous-corpus contient 1262 commentaires sur le profil « Contre Nicolas Sarkozy » en 2010 et 2011, au total 46805 mots. Les thèmes discutés sur ce profil tournent autour de l'opposition à Nicolas Sarkozy ; le registre communicatif est souvent polémique (voir Isosävi à paraître 2014).

¹ Nous remercions Marjut Johansson et les autres membres de l'équipe IRG de nous avoir donné l'accès à ce corpus.

² Nous tenons à la remercier.

Tout le corpus est sauvegardé au format .tx et les analyses sont effectuées avec des scripts Unix. Nous avons recueilli les phrases interrogatives du corpus sur la base de l'usage d'un point d'interrogation. Les questions suivies de plusieurs points d'interrogation ont également été collectées. La ponctuation expressive représente un des défis de l'analyse du langage de la CMO : au lieu de l'usage normatif d'un point d'interrogation, on peut en utiliser plusieurs, et les points d'interrogations ne sont pas toujours précédés et / ou suivis d'un espace. Cette variation doit être prise en compte lors de l'analyse automatique pour capturer toutes les occurrences.

4 Résultats

Pour des raisons de simplicité, nous nous concentrons sur les interrogations totales et laissons de côté les interrogations partielles, c'est-à-dire portant sur un constituant de la phrase car ces dernières peuvent être réalisées par au moins cinq formes syntaxiques. Ensuite, nous avons divisé les interrogations totales du corpus en quatre classes selon leur forme syntaxique (cf. Riegel et al. 2009 [1994] 670-672) :

- *SV* : Interrogation avec l'ordre sujet-verbe signalée par le point d'interrogation, exemple (1)
- *ESV* : Interrogation avec *est-ce que*, exemple (2)
- *VS* : Inversions simple et complexe, exemples (3) et (4) respectivement
- *NF* : Interrogations sans verbe fini, exemples (5) et (6)

- (1) *tu as des nouvelles?* (Forum Étudiants, italiques rajoutés)
- (2) *Est-ce qu'on osera encore les menacer de leur supprimer les maigres allocations pour lesquelles ils ont cotisé?* (Éditorial Le Monde, italiques rajoutés)
- (3) *Croyez-vous au come back politique de Villepin?* (Chat Rue89, italiques rajoutés)
- (4) *Le Monde et le journalisme en général sait-il parfois prendre sa part de responsabilité?* (Éditorial Le Monde, italiques rajoutés)
- (5) *Retour au politique?* (Éditorial Le Monde, italiques rajoutés)
- (6) *SARKO???* (Facebook, italiques rajoutés)

Contrairement à notre analyse des blogs de politiciens (Lehti & Laippala 2014), nous avons décidé de laisser de côté les interrogations sans verbe fini même si elles sont fréquentes dans le corpus. La raison derrière cette omission est que la possible connotation du degré de formalité de cette forme nous reste opaque car, à notre connaissance, elle n'est pas explorée dans la sociolinguistique. Ainsi, le Tableau 1 représente la distribution des formes SV, ESV et VS dans notre corpus, ainsi que dans le corpus de chats examiné par van Compernelle et Williams (2009).

	Commentaires dans les blogs de politiciens (n = 979)	Facebook (n= 86)	Forum Le Monde (n=181)	Editorial Le Monde (n= 64)	Forum Étudiants (n= 129)	Chat (n=877)	Chat (van Compernelle & Williams 2009) (n= 167)
SV	35.2 %	62.8 %	61.9 %	37.5 %	51.9 %	20.2 %	97.7 %
ESV	1.8 %	4.7 %	5.5 %	4.7 %	7.8 %	4.7 %	0.6 %
VS	62.9 %	32.6 %	32.6 %	57.8 %	40.3 %	75.1 %	1.7 %

Tableau 1 : la distribution des formes d'interrogation totale

Nous considérons que la répartition des formes interrogatives dans le sous-corpus de chat est quelque peu surprenante. La proportion (20.2 %) de la forme SV (dite familière) est la plus faible dans ce sous-corpus et la proportion de la forme VS (dite soutenue) est la plus élevée (75.1 %). Cette répartition diverge considérablement de celle dans les chats étudiés par van Compernelle & Williams (2009) : 97.7 % des interrogations totales produites par les locuteurs natifs du français sont en forme SV alors que seulement 1.7 % sont en forme VS. De plus, van Compernelle et Williams (2009 : 12) constatent que les formes ESV (1) et SV (3) sont toutes produites par un même locuteur et elles peuvent être interprétées comme ludiques.

Nous considérons que la différence entre le chat dans notre corpus et celui dans le corpus de van Compernelle & Williams (2009) résulte des différents participants. Van Compernelle & Williams (2009 : 10) caractérisent le chat en question comme très décontracté et familier. Quant aux chats dans notre corpus, cette interaction est caractérisée par la présence d'un politicien ou autre personne connue en tant qu'invité au chat. Par conséquent, le discours reflète la distance et l'asymétrie de pouvoir entre l'invité et les autres participants comme dans l'exemple (7) :

- (7) **Bonjour Monsieur le ministre. Ne pensez vous pas qu'en enlevant des postes les classes risquent d'être surchargées? De plus, comment allez vous revaloriser les salaires des enseignants du primaire qui ont de l'expérience, qui font plus d'heures que ceux du secondaire, et qui gagnent peu?**

[Réponse] Nous aurons cette année, en moyenne nationale, un taux d'encadrement légèrement meilleur que l'an dernier. Mais il y a évidemment des disparités, notamment dans les villes moyennes et à Paris. La question de la revalorisation des professeurs du premier degré sera résolue; nous avons prévu déjà qu'ils accèdent à des heures supplémentaires et nous revalorisons les indemnités liées à des sujétions spéciales.

(20minutes chat)

Dans (7), l'internaute commence sa question au ministre par une adresse relativement formelle. Les phrases sont complètes et l'orthographe est, dans l'ensemble, conforme à la norme — le niveau de langue de ce message peut être appelé standard, voire soutenu.

Ainsi, les divergences entre les résultats de van Compernelle & Williams et les nôtres suggèrent une corrélation « traditionnelle » entre la forme interrogative et la formalité : dans une situation de communication décontractée, la forme SV domine alors que dans une situation de communication plus formelle, la forme VS est la plus fréquente.

La formalité de la forme VS est pourtant mise en question par une orthographe non standard dans un grand nombre des cas. Les déviations de la norme les plus fréquentes sont : l'absence du tiret entre le verbe et le sujet pronom (voir (8) et (9) ci-dessous) et l'orthographe du *t* de liaison entre « la finale vocalique du verbe et le pronom il(s) ou elle(s) » (Riegel 2009 [1994] : 671). Le *t* de liaison est parfois entouré par d'autres signes que le tiret normatif : par exemple l'apostrophe est parfois employée (voir (10) et (11)) ou le *t* est entouré simplement par des espaces vides (voir (12)).

- (8) *Ne pensez vous pas* que les Parisiens usagers ou travailleurs dans ces structures méritent mieux que ces contrats précaires et les changements incessants de personnel qui en découlent ? (Chat Rue89, italique ajouté)
- (9) *Allez vous virer* tous les profs non-titulaires n'ayant qu'une licence (bac+ 3) lors de la création du master, même si ils enseignent depuis 8,9,10 ans ? (20 minutes chat, italique ajouté)
- (10) Ce concours *sera t'il* conservé ? (20 minutes chat, italique ajouté)
- (11) Concernant le concours de professeur des écoles : *Y aura t'il* 2 fois moins de postes au CRPE 2009 si des Masters 2 arrivent sur le marché en 2010 en même temps que les lauréats 2009!??? (20 minutes Chat, italique ajouté)
- (12) d'ailleurs on pourrait aussi lui poser la question dite « morano » : *pense t il* aussi que quiconque n'est pas d'accord avec le gouvernement est du côté des assassins ? (Chat Rue89, italique ajouté)

Ainsi, il reste à déterminer l'influence de l'orthographe non-normative à la connotation de degré de formalité : il nous semble que la formalité connotée par la forme VS est quelque peu mise en question par l'orthographe non-normative.

Le taux très faible de la forme ESV dans chaque mode de discussion n'est guère surprenant. Si la forme ESV est fréquente à l'oral (Riegel et al. 2009 [1994] : 672), elle peut paraître laborieuse et lente à produire sur le clavier : par rapport aux formes SV et VS, elle augmente le nombre de frappes. Quant aux formes SV et VS, leur répartition dans notre corpus ne peut pas s'expliquer par les affordances technologiques car en principe, ces deux formes exigent autant de frappes. La rapidité exigée dans la communication synchrone ne semble pas non plus influencer le choix entre SV et VS. Dans notre corpus, la forme SV est plus fréquente dans les discussions moins synchrones – sur *Facebook* et le forum du site de *Le Monde* par exemple – que dans les chats synchrones. Il reste à explorer les raisons pour l'usage fréquent de la forme SV dans ces deux modes : par exemple, quelle est l'influence du registre polémique (*Facebook*) sur le niveau de langue ?

5 Discussion

En conclusion, les résultats obtenus dans la présente analyse suggèrent surtout que les affordances technologiques n'expliquent pas toute la variation de niveau de langue dans le discours numérique. La forme VS, traditionnellement conçue comme un indice de formalité, est plus fréquente dans les chats que dans les forums asynchrones. Comme nous l'avons déjà mentionné, il semble que la présence d'un politicien ou autre personne connue dans la discussion en ligne influence les choix langagiers plus que les contraintes techniques de l'interaction. Il serait intéressant d'explorer ce phénomène dans les discussions en ligne en d'autres langues que le français. Par exemple en finnois, l'interaction avec une personne connue n'exige pas nécessairement des signes de formalité, tels que le vouvoiement.

En plus de l'aspect interculturel, notre étude ouvre de nombreuses pistes pour l'exploration des formes interrogatives dans les discussions en ligne. Premièrement, il serait bon d'élargir l'analyse aux interrogations partielles contenant un terme interrogatif. De plus, la ponctuation étant l'objet de beaucoup d'usages non-normatifs, il serait important de développer une méthode pour pouvoir inclure également dans l'analyse les interrogations qui ne se terminent pas par un point d'interrogation. L'analyse automatique morphologique et syntaxique du matériel peut éventuellement contribuer à ces buts. Nous envisageons également de le faire en utilisant l'analyseur syntaxique TALISMANE (Urieli et Tanguy 2013) et l'outil de recherche décrit par Haverinen et al. (2010). Or, comme le TALISMANE est adapté au langage normatif, les déviations fréquentes de la norme dans certains modes de la CMO surtout en ce qui concerne l'orthographe, le lexique et les structures syntaxiques, risquent de compliquer son usage. Par conséquent, nous avons la possibilité d'adapter ce système à des variétés de la même façon que nous avons déjà procédé pour adapter un système similaire, originellement ciblé au finnois normatif, aux variétés utilisées par des docteurs et des infirmières dans les dossiers médicaux (voir Laippala et al. 2013 et Laippala et al. In Press).

Deuxièmement, des corrélations entre différents facteurs co(n)textuels et l'usage d'une forme interrogative devraient être étudiées. Comme le démontrent par exemple Arrighi (2007) et Coveney (1996), les facteurs pragmatiques, notamment l'acte de langage réalisé par la phrase interrogative, influencent le choix syntaxique. La nature du verbe (auxiliaire, modal, ou lexical) et du sujet (lexical ou pronominal) employé est également susceptible d'influencer le choix syntaxique. Ensuite, la variation interpersonnelle au sein d'un sous-corpus devrait également être prise en compte : même si les identités des participants restent, pour la plupart, inconnues à l'analyste, il est possible d'examiner les formes selon les pseudonymes (ou les vrais noms) annoncés par les participants.

Finalement, pour pouvoir mieux comprendre le degré de formalité du langage connoté par l'usage d'une forme interrogative, il serait important d'étudier ce trait langagier en même temps que d'autres indices connotant un certain niveau de langue. Par exemple, dans notre travail sur le niveau de langue des billets et commentaires dans les blogs des politiciens français, nous avons étudié la fréquence et l'usage de six indices, tantôt syntaxiques (omission du *ne* de négation et les formes des interrogations totales), tantôt lexicaux (mots familiers et des traits de néographie lexicale (voir Anis 1999, 2007)), tantôt prosodiques (ponctuation répétitive et usage d'émoticônes). Il faudrait développer une méthode d'analyse de fréquence conjointe dans un extrait de texte numérique donné – les résultats obtenus par une telle méthode pourraient être révélateurs de la variation. Naturellement, le sens inverse est également possible : l'analyse peut se dérouler à partir de textes, sans indices prédéterminés, et se baser sur une interprétation holistique par l'analyste. Cette approche ne permet pourtant pas l'analyse d'un corpus vaste, ce qui est l'atout de l'analyse automatique.

Références bibliographiques

- Androutsopoulos, Jannis K. (2006). Introduction: Sociolinguistics and computer-mediated communication. *Journal of Sociolinguistics* 10(4), 419–438.
- Anis, Jacques. (1999). Chats et usages graphiques du français. In : Anis, Jacques (ed.) *Internet, communication et la langue française*. Paris: Hermès. 71-90.
- Anis, Jacques. (2007). Neography: Unconventional spelling in French SMS text messages. In: Danet, Brenda & Herring, Susan C. (eds.) *The multilingual internet: Language, culture, and communication online*. Oxford : Oxford University Press. 87-115.
- Arrighi, Laurence. (2007). L'interrogation dans un corpus de français parlé en Acadie. Formes de la question et visées de l'interrogation. *Linx*, 57. 47-56.
- Arrivé, Michel & Gadet, Françoise., & Galmiche, Michel. (1986). *La grammaire d'aujourd'hui: guide alphabétique de linguistique française*. Paris : Flammarion.
- Bieswanger, Markus. (2013). Micro-linguistic structural features of computer-mediated communication. In: Herring, Susan C. & Stein, Dieter & Virtanen, Tuija (eds.) *Handbook of pragmatics of computer-mediated communication*. Berlin/New York: De Gruyter Mouton. 463-485.
- Blanche-Benveniste, Claire. (2000). *Approches de la langue parlée en français*. Gap : Ophrys.
- Branca-Rosoff, Sonia. (2007). Genres et activité langagière : l'exemple des tchats. *Linx*, 56, 127-141.
- Coupland, Nikolas. (2007). *Style: Language Variation and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Coveney, Aidan. (1996). Variability in spoken French: A sociolinguistic study of interrogation and negation. Exeter: Elm Bank Publications.
- Devitt, Amy. (2004). *Writing Genres*. Carbondale : Southern Illinois University.
- Gadet, Françoise. (2003). *La variation sociale en français*. Paris: Ophrys.
- Giltrow, Janet. (2013). Genre and computer-mediated communication. In: *Herring, Susan, Stein, Dieter & Virtanen, Tuija (eds). Pragmatics of Computer-Mediated Communication. Berlin/New York: De Gruyter. 717-737.*
- Haverinen, Katri & Viljanen, Timo & Laippala, Veronika & Kohonen, Samuel & Ginter, Filip & Salakoski, Tapio. (2010). Treebanking Finnish. In : Dickinson, Markus & Müürisep, Kaili & Passarotti, Marco (eds.) *Proceedings of The Ninth International Workshop on Treebanks and Linguistic Theories (TLT9)*. 79-90.
- Isosävi, Johanna, (à paraître 2014). Le dissensus, la polémique et la violence verbale – quelles sont leurs manifestations dans la communication Facebook ? Exemple du profil « Contre Nicolas Sarkozy ». *Actes du Colloque Dialogic Language Use 3: Miscommunication and Verbal Violence*. Helsinki, 15–17.8.2012.
- Laippala, Veronika & Viljanen, Timo & Airola, Antti & Kanerva, Jenna & Salanterä, Sanna & Salakoski, Tapio & Ginter, Filip. (In press 2014). Statistical parsing of varieties of clinical Finnish. *Artificial Intelligence in Medicine*.
- Laippala, Veronika & Viljanen, Timo & Airola, Antti & Nyblom Jenna & Salanterä, Sanna & Salakoski, Tapio & Ginter, Filip. (2013). Statistical Parsing of Varieties of Clinical Finnish. In: *Proceedings of Louhi2013 - The 4th International Workshop on Health Document Text Mining and Information Analysis with the Focus of Cross-Language Evaluation*. 11-12 February 2013 Sydney, Australia.

- Lehti, Lotta. (2013). Genre et ethos : Des voies discursives de la construction d'une image de l'auteur dans les blogs de politiciens. Turku : Université de Turku.
- Lehti, Lotta & Laippala, Veronika (2014). Style in French politicians blogs: Degree of formality. *Language@Internet*, 11, article 1. <http://www.languageatinternet.org/articles/2014/lehti/>
- Marcoccia, Michel. (2004). On-line polylogues: conversation structure and participation framework in internet newsgroups. *Journal of Pragmatics*, 36 (1). 115-145.
- Marcoccia, Michel & Gauducheau, Nadia. (2007). L'analyse du rôle des smileys en production et en réception : un retour sur la question de l'oralité des écrits numériques. *Glottopol*, 10, 39-55.
- Miller, Carolyn R. (1984). Genre as social action. *Quarterly Journal of Speech*, 70. 151-167.
- Miller, Carolyn R. & Shepherd, Dawn. (2009). Questions for genre theory from the blogosphere. In: Giltrow, Janet & Stein, Dieter (eds.) *Genres in the Internet: Issues in the theory of genre*. Amsterdam: John Benjamins, 263-290.
- Mougeon, Raymond & Rehner, Katherine & Nadasdi, Terry. (2004). The learning of spoken French variation by immersion students from Toronto, Canada. *Journal of Sociolinguistics*, 8(3), 408-432.
- Pierozak, Isabelle. (2003). Le Français tchaté. Une étude en trois dimensions – sociolinguistique, syntaxique et graphiques – d'usages IRC. Thèse de doctorat en sciences du langage, Aix-Marseille I.
- Rickford, John R. & Eckert, Penelope. (2001). Introduction. In: Eckert, Penelope & Rickford, John R. (eds.) *Style and Sociolinguistic Variation*. Cambridge: Cambridge University Press, 1-18.
- Riegel, Martin & Pellat, Jean-Christophe & René Rioul. (1997 [1994]). *Grammaire méthodique du français*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Thurlow, Crispin. (2006). From statistical panic to moral panic: The metadiscursive construction and popular exaggeration of new media language in the print media. *Journal of Computer-Mediated Communication* 11(3), article 1.
- Thurlow, Crispin & Mroczek, Kristine. (2011). Introduction: Fresh Perspectives on New Media Sociolinguistics. In: Thurlow, Crispin & Mroczek, Kristine (eds.) *Digital Discourse: Language in the New Media*. New York & London: Oxford University Press, xix-xliv.
- Urieli, A. and L. Tanguy. (2013). L'apport du faisceau dans l'analyse syntaxique en dépendances par transitions : études de cas avec l'analyseur Talisman. In: Proceedings of TALN 2013 conference, Sables-d'Olonne, France, 17-21 juin 2013.
- Van Compernelle, Rémy A., & Williams, Lawrence. (2009). De l'oral à l'électronique : la variation orthographique comme ressource sociostylistique et pragmatique dans le français électronique. *Glottopol*, 10, 56-69.
- Van Compernelle, Rémy A., & Williams, Lawrence. (2009). Patterns of stylistic variation in synchronous computer-mediated French: *Yes/No* questions and *nous* versus *on*. *Studies in Second Language Acquisition*, 31(3), 471-500.

Les (dé)constructions identitaires face aux caméras de vidéosurveillance

Limare, Sophie

Laboratoire CLARE ARTES, Université Montaigne Bordeaux 3
sophie.limare@neuf.fr

1	Videosurveillance d'artistes	163
	<i>Image 1 : George Orwell's 1984, performance © Surveillance Camera Players</i>	<i>163</i>
	<i>Image 2 : God's Eyes Here on Hearth, performance, New-York, 2000 © Surveillance Camera Players</i>	<i>164</i>
	<i>Image 3 : Amnesia, performance, Times Square, New-York, 2002 © Surveillance Camera Players</i>	<i>165</i>
2	Disparitions contrôlées	166
	<i>Image 4 : Surveiller le surveillant, Sylvain Vriens, installation vidéo interactive, 2010 © Sylvain Vriens</i>	<i>166</i>
	<i>Image 5 : Je suis toujours ici, Sylvain Vriens, installation interactive, 2008 © Sylvain Vriens..</i>	<i>167</i>
3	Vidéoprotection d'artiste.....	168
	<i>Image 6 : Trust (Evidence Locker), Jill Magid, 2004, DVD, edited CCTV footage and audio, 18 min, Courtesy of the artist and Yvon Lambert, Paris © Jill Magid</i>	<i>169</i>
	<i>Image 7 : Trust (Evidence Locker), Jill Magid, 2004, DVD, edited CCTV footage and audio, 18 min, Courtesy of the artist and Yvon Lambert, Paris © Jill Magid</i>	<i>170</i>
	Références bibliographiques	171

« Voir sans être vu [...] était jadis un attribut de Dieu, son privilège » (Wajcman, 2010 : 74). Longtemps assujéti à une omnivoyance divine, l'homme de la Renaissance a peu à peu conquis le monde par le regard, grâce à l'écran pictural de son « tableau-fenêtre ». En instaurant une distance entre sujet et objet, celui-ci assigne en effet une place au spectateur et le désigne comme « témoin de son histoire » (Wajcman, 2004 : 296). La *veduta* de la Renaissance, qui s'ouvrait sur un monde pictural fixe, mesurable et pensable, a aujourd'hui cédé la place à une *window* donnant accès à un monde virtuel fluide, insaisissable et complexe. *L'homo ecranis* du XXI^e siècle, placé devant la fenêtre de son ordinateur, peut dialoguer par écran interposé avec un interlocuteur situé dans un autre espace et se retrouver filmé – parfois à son insu – par des webcams intégrées jusque dans son téléphone intelligent. À peine émancipé d'une vigilance divine, « l'individu hypermoderne » (Aubert, 2010) est ainsi redevenu la proie d'une omnivoyance numérique et profane en se situant notamment dans le champ visuel des caméras de surveillance qui ponctuent son espace urbain.

D'un point de vue étymologique, Christophe Kihm rappelle que le verbe « surveiller » associe un excès de veille à une position hiérarchisée : « Dans "surveillance", le préfixe "sur" vaut à la fois comme une marque intensive et locative : il y a renforcement de la veille et affirmation d'une position de supériorité ». Ce critique d'art précise en outre que :

Dans "vidéosurveillance", "vidéo", bien évidemment, engage un "voir", mais ce "voir" désigne d'abord un appareil technique, la caméra vidéo, qui suppose elle-même une série de relais et de transmissions pour montrer ce qui doit "être vu" (par celui qui veille, exclusivement, puisque celui qui est veillé, c'est un des termes de la proposition hiérarchique, ne (se) voit pas » (Kihm, 2004 : 27).

Cette mise au point lexicale permet de constater que le dispositif de la vidéosurveillance nourrit une dialectique entre voir et être vu tout en questionnant simultanément le visible et l'invisible. À la fois, unidirectionnel, plongeant et continu, ce regard numérique mémorable partage les espaces en différenciant ses lieux de captation et de diffusion. Les écrans de réceptions de ces images de contrôle appartiennent en effet aux relais de transmissions des caméras insérées dans l'espace public mais se situent dans un endroit de diffusion le plus souvent tenu secret. Ils n'offrent ainsi aucune réciprocité au regard du surveillé, lequel, à l'instar du prisonnier du panoptique, ne sait s'il est observé ou non. Rappelons que le panoptique est un type d'architecture carcérale, imaginé au XVIII^e siècle par le philosophe Jérémie Bentham, qui permettait à un seul surveillant d'observer l'ensemble des prisonniers sans que ces derniers ne sachent à quel moment ils étaient soumis à son regard. Dans son essai *Surveiller et Punir*, rédigé en 1975, Michel Foucault observe que cette omniscience invisible modifie le comportement des individus observés, conformément aux attentes d'une société de contrôle. Les individus surveillés dans les espaces urbains actuels se retrouvent dans un dispositif similaire à celui du panoptique, leur observation étant imposée par des contraintes essentiellement sécuritaires.

Le remplacement du terme « vidéosurveillance » par celui de « vidéoprotection » a récemment permis de faire passer chaque citoyen du statut de délinquant probable à celui de victime potentielle ; le développement des caméras de surveillance va ainsi de pair avec la lutte contre le terrorisme. Ce glissement sémantique a pour but de légitimer le renforcement des dispositifs de contrôle dans notre société voyeuriste, où « voir » rime avec « savoir » et « pouvoir ». Ces contrôles visuels continus, mémorables et unidirectionnels font l'objet depuis les années 2000 de nombreuses interventions artistiques. Le néologisme « artivisme » caractérise une récente (in)discipline, située entre esthétisme et politique, qui tente – entre autres mobilisations – de sensibiliser les citoyens à la perte progressive de leurs libertés individuelles. Dans le sillage de la pensée de Georges Orwell et de Michel Foucault, il s'agit dès lors d'analyser différentes modalités d'interactions socio-linguistiques conçues par des artistes contemporains souhaitant faire « écran » aux caméras de surveillance.

1 Videosurveillance d'artistes

Face à la prolifération des caméras de surveillance depuis les années 1990, le renforcement des liens entre art et politique vise à faire prendre conscience à la population de l'excès de ces dispositifs de contrôle dans les espaces publics. Sur les traces des Situationnistes et du théâtre contestataire d'Augusto Boal, le collectif américain *Surveillance Camera Players*, fondé en 1996 par les artistes Bill Brown et Elisa Danogiordo, a choisi de s'exprimer sur les trottoirs new-yorkais. Leur mode d'expression consiste à monter des pièces de théâtre, jouées *in situ*, directement dans le champ des caméras de surveillance. Ces caméras ne pouvant enregistrer de sons, les acteurs sont munis de pancartes qui ne sont pas sans évoquer les cartels du cinéma muet au début du XX^e siècle. Leurs interventions, s'inscrivant au cœur de la dialectique entre voir et être vu, commencent toujours par cette même phrase : « *We know you are watching/Nous savons que vous regardez* ». Le répertoire du collectif comporte notamment les adaptations théâtrales de *1984*, de Georges Orwell ou d'*Ubu Roi*, d'Alfred Jarry.

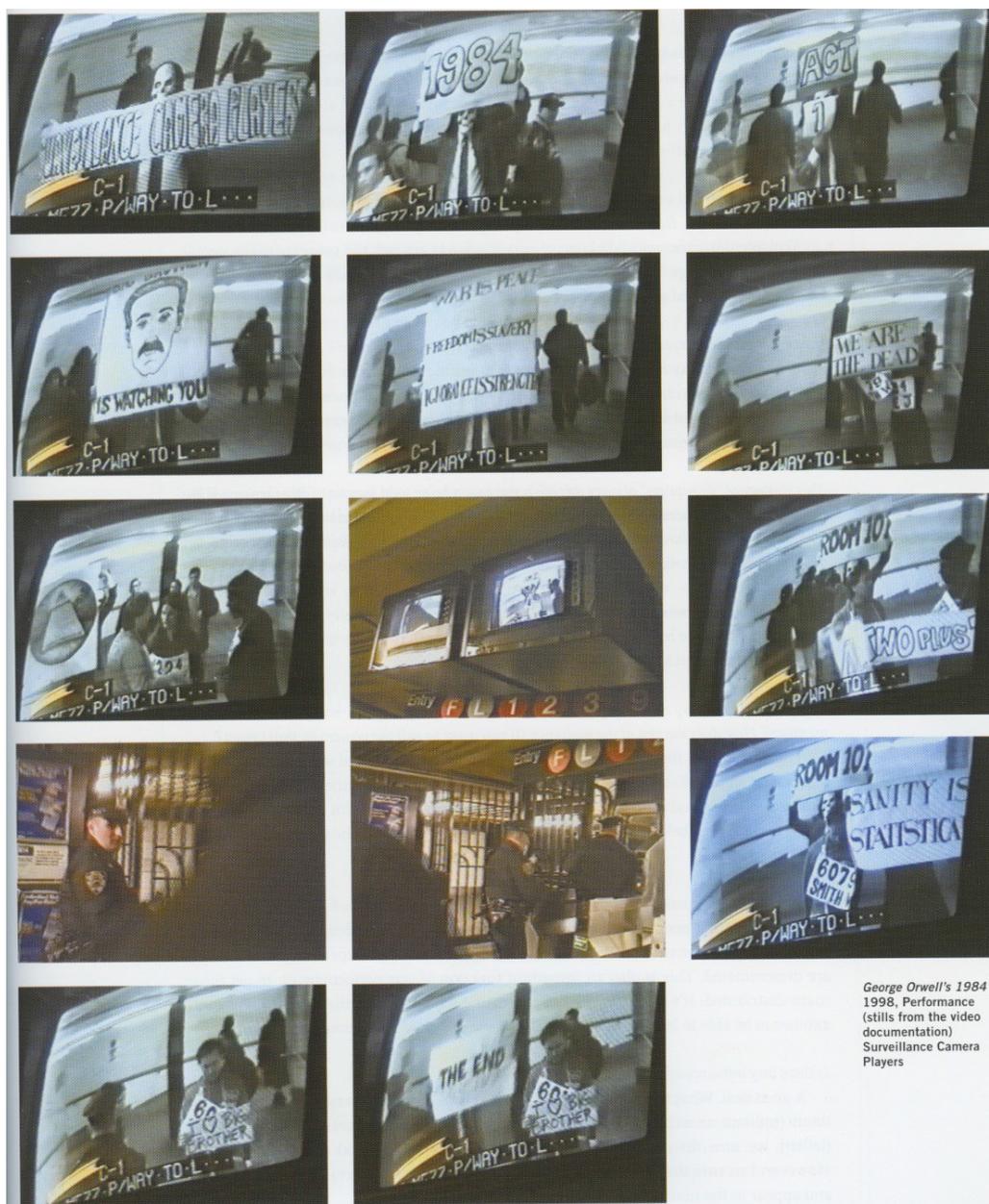


Image 1 : George Orwell's 1984, performance © Surveillance Camera Players

La pièce intitulée : *God's Eyes Here on Earth/ Les yeux de Dieu sont ici sur terre*¹, créée en juillet 2000, a été jouée en cinq actes/pancartes sur le parvis de la cathédrale Saint Patrick de New-York. Le contenu de chaque panneau entretenait la confusion des omnivoyances divine et numérique tout en provoquant implicitement les surveillants des images captées par les caméras situées à proximité de l'édifice religieux : « Pourquoi y a-t-il des caméras de surveillance à l'église ? », « Dieu ne voit-il pas tout ? », « Papa dit que les caméras sont les yeux de Dieu », « Maintenant je prie pour les caméras », « Je veux que Dieu me voit » :



Image 2 : *God's Eyes Here on Earth, performance, New-York, 2000* © *Surveillance Camera Players*

La prière du collectif s'adresse en contre plongée à un nouveau Dieu numérique anonyme, implanté dans un édifice religieux et ayant conservé le privilège de voir sans être vu. En choisissant de jouer devant un lieu de culte, les *Surveillance Camera Players* réfutent paradoxalement tout assujettissement à un regard vertical, venu d'en haut, que celui ci soit d'origine divine, paternaliste ou politique.

Le niveau de réception de ces performances dépend de la présence/absence des écrans de contrôle qui les enregistrent. Alors que les surveillants sont séparés des acteurs par les écrans de réception des images captées par les caméras, aucun élément ne vient « faire écran » entre le public constitué de passants et les acteurs du collectif. Un échange de regard et de reconnaissance mutuelle s'installe dès lors horizontalement entre les membres du collectif et les spectateurs, venant contrecarrer le dispositif plongeant et hiérarchisé de la vidéosurveillance. Certains badauds se retournent s'arrêtent, sourient, et prennent même des photographies de la performance avant de lever les yeux pour découvrir, à travers la présence de la caméra, le sens de la pièce qui se joue dans l'espace où ils se trouvent :

¹ Les captures d'écrans de cette performance sont visibles sur le site des *Surveillance Camera Players* : <http://www.notbored.org/god's-eyes.html>



Image 3 : *Amnesia*, performance, Times Square, New-York, 2002 © Surveillance Camera Players

Il est à préciser, à travers les propos de France Borel, qu' « en allemand et en anglais, "regarder" signifie se protéger, être sur ses gardes, vérifier quelles sont les menaces » (Borel, 2002 : 97). Au-delà de l'aspect participatif du dispositif, chaque passant découvre dès lors qu'il est lui-même impliqué dans le champ visuel de la caméra qui contrôle simultanément l'espace des acteurs et celui des spectateurs. Les membres du collectif profitent par ailleurs de cet instant de prise de conscience pour distribuer au public des tracts dénonçant les dangers de la vidéosurveillance.

L'écran de la salle de diffusion - et de contrôle - devient *in fine* un élément de délimitation spatiotemporelle de ces scènes de théâtre de « vues ». Sur le site Internet du collectif new-yorkais, nombre de captures d'écrans ou d'enregistrements de vidéosurveillance attestent de l'existence de leurs pièces jouées dans la rue. Les captures d'écrans des images de surveillance décriées par les *Surveillance Camera Players* deviennent ainsi – paradoxalement - les seules traces de leurs interventions éphémères (souvent interrompues par les forces de l'ordre).

L'objectif de ces interventions consiste à mettre en évidence le manque de dialogue et de réciprocité inhérent au regard numérique des caméras de surveillance. L'intérêt accordé à ces échanges velléitaires, par écrans de contrôle interposés, met en évidence le besoin de reconnaissance identitaire inhérente à toute relation humaine. Dans sa contribution à l'analyse des *Tyrannies de la visibilité*, Jan Spurk observe que le voir et l'être vu sont intimement liés aux problèmes de la reconnaissance et à l'injonction à la reconnaissance : « L'autre est pour moi celui que je ne suis pas et surtout celui dont je suis l'objet. C'est cette objectivation qui permet l'expérience d'exister dans le monde avec les autres » (Spurk, 2011 : 328). Le je(u) des *Surveillance Camera Players* démontre en effet que dans toute relation – que celle-ci soit établie par contact direct ou par l'intermédiaire d'un écran -, la construction identitaire demeure avant tout dépendante de la réciprocité du regard. En étant jouées de façon textuelle et muette face aux caméras de surveillance, ces pièces de théâtre de « vues » dénoncent l'unidirectionnalité d'un regard numérique qui ne peut donner lieu à une construction identitaire pour un sujet uniquement vu et dans l'impossibilité de voir celui qui l'observe par écran interposé.

2 Disparitions contrôlées

À l'instar des *Surveillance Camera Players*, Sylvain Vriens questionne l'(in)visibilité face à la vidéosurveillance. Cet artiste néerlandais, qui conçoit des œuvres numériques dans des espaces publics - tels des ascenseurs - ou détourne des applications de smartphones, a réalisé en 2010 une installation vidéo interactive intitulée : *Surveilling the surveiller/Surveiller le surveillant*.



Image 4 : *Surveiller le surveillant*, Sylvain Vriens, installation vidéo interactive, 2010 © Sylvain Vriens

Le dispositif épuré consistait à superposer, face à une chaise, deux moniteurs de contrôle vidéo sur lesquels était posée une caméra de surveillance braquée vers le siège vide. Chaque spectateur pouvait s'asseoir – sans pour autant déplacer la chaise incrustée dans le sol –, et observer en temps réel son action sur les écrans. Or, à peine assis, ces derniers lui présentaient

les images du spectateur précédent en train de surveiller un autre spectateur. Dans cette mise en abyme voyeuriste et décalée, chaque observateur se retrouvait ainsi dans le rôle d'un surveillant et dans celui d'un futur « surveillé ». Ce dispositif discret, conçu en intérieur relève davantage de l'artistique que de l'artivisme mais il permet néanmoins de prendre conscience de la hiérarchisation du regard, inhérente à toute société de contrôle. Le décalage temporel de ces interactions par écrans interposés permet à chaque visiteur d'expérimenter une variable du panoptique, en se retrouvant assis au cœur de la dialectique entre voir et être vu. La démarche de Sylvain Vriens semble confirmer la pensée de Joël Birman rappelant que « La condition du voir et de l'être vu a été transformée en un véritable critère *ontologique* pour l'existence du sujet contemporain » (Birman, 2011 : 41).

L'installation interactive intitulée : *I am always here/Je suis toujours ici*, réalisée en 2008, traite également du processus de la disparition face aux écrans de la vidéosurveillance.



Image 5 : *Je suis toujours ici*, Sylvain Vriens, installation interactive, 2008 © Sylvain Vriens

Le dispositif est constitué d'un moniteur fixé à hauteur du regard et retranscrivant en temps réel ce qui est filmé dans la salle d'exposition qui le contient. Les visiteurs intégrés dans cet espace surveillé peuvent s'observer suivant les variations de leurs déplacements ; or, dès que l'un d'entre eux lève les yeux sur le moniteur et découvre le système de vidéosurveillance, l'image de son corps disparaît aussitôt de l'écran. Parallèlement à cette disparition ponctuelle et paradoxale, la vidéosurveillance poursuit la retranscription simultanée des autres éléments de la pièce ainsi que des visiteurs non « avertis »². Le titre de l'œuvre : *Je suis toujours ici*, atteste de l'incohérence visuelle de cette ellipse visuelle subite et contradictoire : le spectateur ayant disparu de l'écran de contrôle demeure effectivement toujours « ici », dans le champ de la caméra censée le surveiller en temps réel. Ce décalage ubiquitaire perçu entre le « réel » et sa captation numérique instaure donc un doute face à la véracité des images de vidéosurveillance auxquelles nous accordons pourtant un crédit exponentiel. Le corps étant ontologiquement lié au sentiment identitaire, sa disparition sur l'écran de contrôle induit également une incertitude sur la présence de l'observateur pourtant tangible dans l'espace de l'exposition. Si toute « preuve »

² Une vidéo de cette installation interactive est visible sur le site de Sylvain Vriens via le lien : <http://www.sylvain.nl/art/i-am-always-here/>

s'établit aujourd'hui essentiellement sur un registre iconique, le système mis au point dans cette installation interactive finit par « créer » sa propre réalité en effaçant délibérément des modalités de preuves par l'image. Dans son étude sur *Le visible et l'invisible*, Maurice Merleau-Ponty (1964) rappelle à ce sujet que :

Si nous pouvons perdre nos repères à notre insu nous ne sommes jamais sûrs de les avoir quand nous croyons les avoir ; si nous pouvons, sans le savoir, nous retirer du monde de la perception, rien ne nous prouve que nous y soyons jamais, ni que l'observable le soit tout à fait, ni qu'il soit fait d'un autre tissu que le rêve. (Merleau-Ponty, 1964 : 20).

Ce dispositif instaure ainsi un doute dans notre appropriation de la réalité en perturbant nos repères de perception du visible.

Sans travailler *in situ* dans l'espace urbain, Sylvain Vriens détourne en outre la crédibilité accordée au panoptique tout en mettant en exergue l'une de ses principales caractéristiques : le spectateur ayant pris conscience de sa propre filature n'intéresse pas le regard numérique de la vidéosurveillance. Un surveillé « averti » n'en vaut donc aucun. Ce dernier ne peut être considéré comme un suspect potentiel et devient par la même insignifiant pour la société qui le contrôle. Il est à noter que tout spectateur détournant son regard de l'écran de contrôle se retrouve aussitôt réintégré dans le dispositif de surveillance. Ces effacements au sein de « captures » d'écrans renouvèlent ici le rôle du piège du chasseur décrit par Jean-Louis Weissberg dans son analyse des *Présences à distance* :

Installer un piège engage le chasseur dans une pratique de substitution. Le piège fonctionne à sa place, le libère du contrôle de l'espace, de l'assignation territoriale ainsi que de l'affectation temporelle. C'est le premier dispositif automatique de l'humanité, qui plus est cybernétique, puisque c'est l'énergie potentielle ou cinétique de l'animal qui permet son auto-capture. (Weissberg, 1999 : 54).

Dans l'installation de Sylvain Vriens, l'auto-capture du visiteur est assujettie à sa propre substitution dans un piège à regard paradoxal. Si les *Surveillance Camera Players* dénonçaient par leurs interventions artistiques les dérives d'une visibilité imposée conduisant à un sentiment de dépossession de soi, Sylvain Vriens soulève pour sa part une interrogation sur ce qu'il reste du sentiment identitaire lorsque nous sommes confrontés à la disparition en temps réel de notre image. Ces disparitions contrôlées mettent paradoxalement en exergue le vide ressenti face à l'absence du regard. Le sujet hypermoderne ne pouvant en se sentir exister qu'en étant vu : « aurait-il besoin du regard de la caméra comme une garantie ontologique de son être ? » (Kihm, 2004 : 30). Selon Christophe Kihm, étudiant les modalités de la présence dans la vidéosurveillance, cette interrogation semble aujourd'hui légitime : la terreur étant « moins dans le regard de l'autre que dans son absence » (Kihm, 2004 : 30). Les modalités d'interactions visuelles par écrans, proposées par Sylvain Vriens, soulignent ainsi la complexité des (dé)constructions identitaires comme faisant partie intégrante de notre hypermodernité.

3 Vidéoprotection d'artiste

Sous un angle plus intimiste et romantique que celui du collectif *Surveillance Camera Players* ou de Sylvain Vriens, Jill Magid élabore également des interactions avec la vidéosurveillance par écran interposé. Au début de ce troisième millénaire, cette artiste américaine a passé trente-et-un jours à Liverpool, l'une des villes britanniques les plus contrôlées visuellement, suite aux débordements répétés de ses supporters de football et au meurtre du petit James Bulger, dont l'enlèvement capté par la vidéosurveillance d'un centre commercial a fait la une des médias internationaux en 1993.

Dans ce contexte visuel hautement coercitif, Jill Magid a cherché en 2004 à établir des relations d'intimité avec la structure impersonnelle du système de vidéosurveillance de cette ville. Son projet intitulé : *Trust (Evidence Locker)*, consistait à rendre compte d'une déambulation urbaine de l'artiste, uniquement filmée par les caméras de Liverpool, tout en instaurant un dialogue avec

les professionnels chargés de visualiser ces images de contrôle. Vêtue d'un imperméable rouge, sensuel séduisant et facilement repérable, Jill Magid a demandé à des policiers de bien vouloir suivre ses pérégrinations, par écrans interposés, en leur fournissant des indications précises concernant les moments et les lieux constitutifs de son trajet. L'artiste s'est ainsi volontairement laissée capturer et observer par les écrans de surveillance de cette ville hypermoderne équipée - à l'époque - de deux-cent-quarante-deux caméras.



Image 6 : *Trust (Evidence Locker)*, Jill Magid, 2004, DVD, edited CCTV footage and audio, 18 min, Courtesy of the artist and Yvon Lambert, Paris © Jill Magid

En l'absence de demande de récupération de ces images de contrôle, ces dernières ne sont conservées que trente-et-un jours avant d'être effacées des fichiers numériques de la police. Une loi britannique précise néanmoins que si un individu accepte de remplir un formulaire administratif de demande d'accès à ces images, tout en indiquant ce qu'il faisait dans le champ visuel des caméras et en envoyant une photographie personnelle accompagnée de la somme de dix livres, la police est alors contrainte de conserver ces « preuves » visuelles pendant une durée de sept années dans un fichier spécifique nommé : « *Evidence Locker* ». Afin de pouvoir accéder aux images de sa filature urbaine, Jill Magid a dû remplir trente-et-une demandes à l'attention du personnel de surveillance de Liverpool. Chaque formulaire - commençant par les termes : *Dear observer*/Cher surveillant -, a été rédigé telle une lettre envoyée à un amant, dévoilant de nombreux détails personnels sur les tenues et les pensées de l'artiste. Ces missives administratives, à forte connotation privée voire parfois érotique, sont censées aider le policier à retrouver la trace de l'artiste dans le flux des images enregistrées pendant les trente-et-une journées de son projet. Faisant partie intégrante de l'œuvre, ces mots constituent la trame d'un journal intime, baptisé : *Un cycle de mémoire de la ville de L*. Le rapprochement entre le texte et l'image de contrôle témoigne d'une étroite relation établie entre l'artiste, les fonctionnaires de police et la ville de Liverpool - évoquée ici par sa seule initiale « L ». Ces formulaires éminemment bureaucratiques attestent également d'une intimité possible entre un simple piéton et le membre du personnel de police chargé de l'observer. Le manque de communication par écran de surveillance, dénoncé par les *Surveillance Camera Player* de par son processus unidirectionnel anonyme et soupçonneux, se mue ici en une relation sensuelle, ludique et

poétique. À travers l'organisation de ce double jeu de piste et de séduction, Jill Magid met en exergue « le potentiel érotique d'être regardée » (Knifton, 2010 : 90). Au delà de l'obtention d'une copie des fichiers iconiques la concernant, l'artiste oblige en outre le service des images de contrôle à archiver la mémoire de son passage pendant sept années : la vidéosurveillance, en sus d'être utilisée comme médium, devient ainsi un moyen de conservation d'une œuvre artistique et un élément mémoriel liant l'artiste à la ville de Liverpool, considérée dès lors comme son espace de création³.

Impliquée personnellement dans ce dispositif Jill Magid parvient à organiser le décentrement du regard sur son propre corps grâce au point de vue distancié des caméras qui, telles des Gopros⁴, l'accompagnent en filmant ses mouvements. Dans son essai consacré aux *Égarements* identitaires, Marcello Vitali Rosati observe qu'« il y a deux relations avec le monde et finalement deux mondes : le monde que je vois et le monde que l'autre voit » (Vitali-Rosati, 2014 : 11). À travers l'organisation du décentrement de sa propre image grâce à utilisation du potentiel technologique de la vidéosurveillance, Jill Magid expérimente une réconciliation de ces deux mondes et par là même une (re)construction identitaire. Cette auto-surveillance par écran interposé réduit de fait la faille d'un égarement identitaire dû à l'impossibilité pour un corps – selon M. Vitali-Rosati -, de prendre la place d'un autre corps.

La seconde facette de ce projet : *Trust (Evidence Locker)*, réalisée au cours de cette même année 2004, s'inscrit dans la poursuite de cette recherche d'intimité et de douceur potentielle au sein du système de vidéosurveillance de la ville de Liverpool. Pendant une durée de dix-huit minutes, Jill Magid a demandé au personnel chargé de visualiser les images de vidéosurveillance de la guider dans la ville à l'aide de quatre caméras, alors qu'elle avait les yeux fermés.



Image 7 : *Trust (Evidence Locker)*, Jill Magid, 2004, DVD, edited CCTV footage and audio, 18 min, Courtesy of the artist and Yvon Lambert, Paris © Jill Magid

³ D'autres images du projet *Trust (Evidence Locker)* sont visibles sur le site de Jill Magid via ce lien : <http://www.jillmagid.net/EvidenceLocker.php>

⁴ Une GoPro est un modèle miniature de caméra étanche et antichoc, utilisé notamment dans les sports extrêmes et aquatiques.

Équipée d'une oreillette reliée à son téléphone portable sur lequel elle entendait la voix du fonctionnaire de police, l'artiste pouvait éviter les personnes qui venaient à sa rencontre tout en se dirigeant dans la bonne direction. Le titre de l'œuvre induit une relation de confiance instaurée entre la surveillée et le surveillant auquel elle se « confie » les yeux fermés. À travers cette partie de Colin-maillard urbain, Jill Magid est avertie des obstacles situés sur sa route par la voix de ses partenaires-policiers : le terme de « vidéoprotection » est ici exploité au sens propre !

Dans son analyse de *La lecture comme jeu*, Michel Picard observe que « Le jeu dédouble celui qui s'y adonne en sujet *jouant* et sujet *joué* » (Picard, 1986 : 112). Dans toute partie, le joueur est en effet à la fois absent – absorbé par le jeu –, tout en restant présent dans le monde réel extérieur qui continue d'exister. Jill Magid, dans sa partie de Colin-Maillard engagée avec la police de Liverpool, est donc « réunie » à la fois dans l'espace du jeu et celui du monde réel. Loin de la victimisation de chaque citoyen, proie potentielle d'un *Big Brother* numérique, l'artiste ouvre des relations possibles avec le dispositif de contrôle qu'elle utilise comme un élément créatif à part entière. En dehors de toute contestation artiste, elle cherche à explorer visuellement les capacités technologiques offertes par la vidéosurveillance dans l'exploration positive de nouvelles modalités de construction de soi.

La restitution de cette œuvre hybride constituée de formulaires administratifs et d'images de surveillance a été présentée aux spectateurs de la Biennale 2004, à la Tate de Liverpool, sous forme de vidéos projetées en grand format dans des salles obscures. Face à la reproduction agrandie du contenu des écrans des caméras de contrôle, chaque spectateur se retrouvait dans la situation d'un témoin tiers, d'un voyeur ou d'un surveillant potentiel, tout en pouvant s'identifier à la surveillée devenue une héroïne, différenciée de la masse par la mise en scène d'une autofiction hautement contrôlée.

Si Michel Foucault reste considéré comme l'un des précurseurs de la mise au jour des liens qui unissent le voir et le pouvoir, force est de constater que de nombreuses démarches artistiques récentes ne se placent plus d'emblée dans le sillage de la pensée foucauldienne. Le développement des émissions de télé-réalité et l'utilisation croissante des webcams attestent par ailleurs des tyrannies de la visibilité auxquelles est volontairement soumis le sujet narcissique qui a aujourd'hui besoin d'être vu pour exister. Le mouvement artiste n'est donc plus la seule voie empruntée par les artistes qui cherchent à faire « écran » aux caméras de surveillance. Face à la montée inéluctable des dispositifs de contrôles visuels dans nos sociétés sécuritaires, de nouvelles démarches, à l'instar de celle de Jill Magid, cherchent à explorer le potentiel esthétique et créatif du processus de la vidéosurveillance.

Si l'écran pictural du tableau-fenêtre de la Renaissance a permis de différencier l'œuvre du monde qu'elle imite, il a surtout assigné une place à un spectateur qui « voit » en le rendant, par là même, maître de son regard. Avant la perspective, il n'y avait en effet « aucune distance pensable et donc aucun lien pensable entre sujet et objet » (Wajcman, 2004 : 174). Le point de vue unique de la vidéosurveillance renouvelle les apports du regard perspectiviste en y ajoutant une dimension temporelle et mémorisable. L'interactivité instaurée dans ces démarches visuelles permet de prendre en compte ce nouveau regard numérique et de l'expérimenter en tant qu'élément incontournable de notre société technologique actuelle. Le voir, se confrontant à l'être vu, nourrit en effet de fécondes modalités de (dé)constructions identitaires. Qu'elles soient d'origine artiste ou artistique, ces expérimentations visuelles au travers des écrans de contrôle des caméras de surveillance se révèlent être de pertinents leviers conceptuels, capables de soulever la complexité des désirs d'(in)visibilité de l'individu hypermoderne.

Références bibliographiques

Aubert, Nicole. (2010). *L'individu hypermoderne*, Toulouse : Érès.

Borel, France. (2002). *Le peintre et son miroir, regards indiscrets*, Tournai : La Renaissance du livre.

- Birman, Joël. (2011). Je suis vu donc je suis : la visibilité en question. In Aubert Nicole & Haroche Claudine (dir.), *Les tyrannies de la visibilité, Être visible pour exister ?*, Toulouse : Érès, pp. 39-52.
- Foucault, Michel. (1975). *Surveiller et punir Naissance de la prison*, Paris : Gallimard.
- Kihm, Christophe. (Juillet-Août 2004). Vidéosurveillance, Regard et identité. *Art Press*, N° 303, pp. 27-31.
- Knifton, Robert. (2010). You'll never walk alone : CCTV in Two Liverpool Art Projects. In Remes Outi & Skelton Pam (dir.), *Conspiracy Dwellings, Surveillance in Contemporary Art*, Newcastle : Cambridge Scholars Publishing, p. 90.
- Merleau-Ponty, Maurice. (1964). *Le visible et l'invisible*, Paris : Éditions Gallimard.
- Picard, Michel. (1986). *La lecture comme jeu*, Paris : Les Éditions de Minuit.
- Spurk, Jan. (2011). De la reconnaissance à l'insignifiance. In Aubert Nicole & Haroche Claudine (dir.), *Les tyrannies de la visibilité, Être visible pour exister ?*, Toulouse : Érès, p. 323-333.
- Vitali-Rosati, Marcello. (2014). *Égarements - Amour, mort et identités numériques*, Paris : Hermann.
- Wajcman, Gérard. (2004). *Fenêtre, Chroniques du regard et de l'intime*, Lagrasse : Verdier.
- Wajcman, Gérard. (2010). *L'Œil absolu*, Paris : Denoël.
- Weissberg, Jean-Louis. (1999). *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris : L'Harmattan communication.

À chaque interaction asynchrone, son outil pour communiquer au travers d'un écran

Micholet, Marie ; Duthoit, Eugénie

Laboratoire Praxiling, UMR5267 CNRS, Université Paul Valéry, Montpellier 3
marie.micholet@free.fr, eugenie.duthoit@univ-montp3.fr

1 Introduction.....	174
1.1 Contexte.....	174
<i>Figure 1</i>	175
<i>Figure 2</i>	175
1.2 Problématique.....	176
2 Cadre théorique de l'étude.....	176
2.1 Les interactions langagières et rôle socio-affectif des échanges.....	176
2.2 Structure des interactions et outils de communication numérique.....	177
3 Méthodologie.....	177
3.1 Observation et construction du corpus.....	178
3.2 Analyse des interactions.....	178
4 Résultats/ discussion.....	178
4.1 Les rituels dans les communications virtuelles.....	178
4.1.1 Les ouvertures de message.....	179
4.1.2 Les fermetures de message.....	179
4.2 Trajectoire des thèmes <i>topics</i> (<i>objets de la demande d'aide</i>) entre individualisation et généralisation.....	180
4.3 Présentation du contexte de l'activité dans lequel émerge le problème :.....	180
<i>Figure 3</i>	181
<i>Figure 4</i>	182
<i>Figure 5</i>	182
<i>Figure 6</i>	183
<i>Figure 7</i>	183
<i>Figure 8</i>	184
5 Conclusion et perspectives.....	184
Références bibliographiques.....	185

1 Introduction

L'intégration du numérique dans la formation est en train de modifier profondément l'enseignement universitaire, entre autres, par la mise en place de la formation à distance (Isaac, 2007). La formation à distance est vue comme privant les étudiants d'un contact interpersonnel entre les acteurs du contexte d'enseignement/apprentissage. Dans ce cadre, le tutorat en ligne a été mis en place afin d'apporter aux étudiants un soutien que plusieurs chercheurs ont étudié afin d'en déterminer des modèles de tutorat.

Le tutorat en ligne est ainsi défini comme l'accompagnement d'une personne en situation d'apprentissage à distance (Guillaume, 2009). Il revient donc à la personne chargée du tutorat de construire et de maintenir un environnement permettant une communication stable entre les différents acteurs de la formation sur les plateformes numériques de formation.

Notre étude vise à interroger les échanges, entre étudiants et tuteur, produits par le biais de l'écran d'ordinateur lors d'une formation institutionnelle à distance et en ligne. Les formations à distance proposent essentiellement des outils asynchrones, nous nous intéresserons donc aux interactions langagières diffusées dans le forum de discussions et par courrier électronique.

1.1 Contexte

Notre terrain d'observation est une formation de master 2 professionnel en grande partie à distance, mise en place dans une université française. Cette formation à distance est proposée grâce à Moodle, une plateforme d'enseignement en ligne. Cette plateforme permet la création d'un environnement pédagogique en ligne où interagissent les apprenant(e)s, les enseignant(e)s, et les tuteurs ou tutrices. Elle maintient le contact entre les différents acteurs de la formation en proposant des outils tel qu'un forum dédié à l'accompagnement des étudiants. Les étudiants ont également la possibilité de contacter les enseignants et le tuteur par courrier électronique.¹

Les deux outils pris en compte dans cette étude présentent des dimensions asynchrones et sont proposés par l'institution (c'est-à-dire l'université), ce qui les différencie, en revanche, est le caractère privé de l'un (mél) et le caractère public de l'autre (forum). En effet, le forum a un caractère public dans la mesure où il est accessible à toutes les personnes ayant reçu un droit d'accès par les enseignants ou la personne tutrice. C'est l'outil présenté comme l'outil privilégié lors d'échanges entre l'équipe pédagogique et les étudiants.

¹ Dorénavant mès

Nous pouvons ici échanger en asynchrone pour tout ce qui concerne la communauté d'étudiants du master. C'est l'un des moyens de me contacter et de me poser des questions. L'entraide entre étudiant(e)s de la promotion est aussi bienvenue dans ce forum pour partager ses méthodes de travail et autres. Pour des questions vraiment urgentes et plus personnelles, le courriel reste néanmoins un moyen efficace pour me contacter rapidement.

Ajouter une discussion

Discussion	lancée par	Réponses	Dernier message	
Ouvertures de cours		23		
Erreur dans la saisie de mes notes		2	mer. 9 avril	16:17
Je ne trouve pas l'emplacement habituel pour envoyer le devoir		4	mer. 9 avril	09:59
Info' Devoir		2	mar. 1 avril	06:06
Participation aux forums/Soutenance		1	lun. 31 mars	18:25
Info		2	dim. 2 mars	19:15
Pour information		0	ven. 28 févr.	21:09
Besoin de conseils juridiques		2	sam. 15 févr.	11:15

Figure 1

Dans le forum (fig 1) l'ouverture des fils de discussion sont à l'initiative du tuteur ou des étudiants. Marcoccia, (2004) décrit le cadre participatif très particulier des forums : « simple lecteur » « auteur occasionnel » « animateur » ainsi que les différents niveaux des formats de production «lecteur silencieux/participant occasionnel/animateur ». Ainsi le lecteur est libre de participer en choisissant dans la liste des échanges, le fil de discussion qu'il souhaite consulter et éventuellement y répondre en déposant un commentaire.

The screenshot shows an email client interface. At the top, there are several icons: a back arrow, a button labeled 'Supprimer le libellé', an information icon, a trash icon, a folder icon, a tag icon, and a 'Plus' dropdown menu. Below this is the subject line 'Re: problème M2' and a recipient field with a redacted name. The date '30/11/2012' is visible. The main body of the email contains the following text:

Bonjour

Catherine est dans le même cas que toi , mais de mon coté je ne peux pas faire grand chose car je ne peux pas poser de document pour tester le wiki.

J'ai donc lancer un appel aux autres étudiants pour voir s'ils ont une solution, et j'envoie un mail à [redacted] pour lui dire que vous êtes au moins deux à rencontrer un problème.

J'espère qu'une solution sera postée dans le forum

A plus tard

Le 29 novembre 2012 22:00, [redacted] a écrit :

Bonsoir,
je n'arrive pas à poster mon devoir dans le wiki sur le serious game, dans le cours

demain 13h, est la date butoir, je m'inquiète donc beaucoup. Je vais envoyer par mail à [redacted] mon devoir, mais j'espère qu'elle sera compréhensive, car cela fait 3 fois que j'essaye, impossible, il est noté "you can edit this page", comme si je n'avais pas accès au cours.

Pouvez vous m'aider?

bien cordialement

Figure 2

Le choix du logiciel de courrier électronique (fig 2) est laissé à la discrétion de l'étudiant, il est souvent à l'initiative de l'utilisation du mël pour interpeller le tuteur.

Le public de la formation est assez hétérogène dans leur parcours et leurs compétences. Le plus souvent salariés, ils ont besoin d'optimiser leur temps. Pour beaucoup de ces étudiants, il s'agira de leur première expérience de formation à distance via un campus virtuel. Nous y retrouverons des étudiants de profil différent, déterminé, désarmé, marginal ou hésitant (Glikman, 2002) qui ne se croiseront jamais physique, mais qui échangeront toute l'année au travers d'un écran. Selon l'auteur, les déterminés font très peu appel au service du tutorat de la formation, alors que les désarmés, à l'inverse, feront souvent appel au tutorat pour être remotivés, rassurés ou pour obtenir un soutien socio-affectif.

L'ensemble des échanges récoltés et analysés reflètent les problèmes que rencontrent les étudiants. Ils les expriment dans l'espace dédié à l'accompagnement des étudiants c'est-à-dire dans le forum où ils s'adressent au tuteur comme à leurs pairs, mais également dans les mès où les échanges sont interpersonnels.

1.2 Problématique

Le forum de communication est un espace ouvert au public et donc multi adressé alors que le courrier électronique est interpersonnel.

Dans cette communication, nous nous intéressons donc aux modalités d'individualisation des interactions langagières entre étudiants et le tuteur (avec dans certains cas, l'intervention de l'enseignant) dans un contexte de formation à distance et à leur portée socio-affective sur l'apprentissage. Pour ce faire, nous nous intéressons à deux outils mis à disposition des étudiants par l'institution : le forum proposé dans les espaces de cours de la plateforme d'apprentissage et les mès envoyés et éventuellement transmis sur l'adresse institutionnelle du tuteur. En partant du constat qu'il y a une complémentarité dans la mobilisation de ces outils par les étudiants, nous posons, dans un second temps, la question des trajectoires des messages du forum au mès et vise vers ça et du rôle du tuteur dans ces trajectoires.

2 Cadre théorique de l'étude

2.1 Les interactions langagières et rôle socio-affectif des échanges

En sciences du langage les interactions sont liées à l'activité de communication entre deux acteurs engagés dans une conversation. L'interaction est donc en lien avec l'acte social ou la médiation (Pera, 1999). Ces interactions interpersonnelles interviennent entre les différents interactants dans un domaine particulier, celui de la formation à distance sur une plateforme numérique de formation. Dans l'enseignement à distance, elles sont donc médiatisées par plusieurs types d'outils. Elles obéissent alors, à des règles établies et structurées, à un protocole préétabli (Ernst, et Fabre, 2004) en fonction des outils de communication utilisés par les intervenants.

Pour établir ces interactions en ligne entre deux usagers, il y a nécessité à s'approprier les outils propres à la communication virtuelle (Pera, 1999), (Paquine-Seguy, 2006). Il s'agira pour les tuteurs de jouer avec les possibilités qu'offrent la communication médiatisée et les langages associés pour s'adapter au locuteur pour « *faire circuler les signes de la présence* » (Jacquinot, 2002). C'est en cela qu'un scénario de communication permet la caractérisation des échanges entre les locuteurs et d'atténuer la complexité de l'interaction entre tâches, ressources et accompagnement tutoral (Mangenot, 2008). Dans la formation à distance, le rôle des interactions socio-affectives est alors de rompre l'isolement de l'apprenant, de personnaliser le soutien qu'il lui est apporté et de lutter contre l'abandon.

Le socio-affectif dans les échanges médiatisés favorise le processus de socialisation notamment dans les communautés virtuelles d'apprentissage. Il participe au lien social et l'on peut les

identifier dans les interactions intégrant des éléments de ritualisation (Goffman, 1974) comme la politesse ou le remerciement. Les échanges socio-affectifs concernent la politesse, le remerciement, le soutien, les messages d'entraide ou l'expression de frustration. L'intensité de ces échanges est évolutive selon plusieurs phases du remerciement, au soutien ou à l'entraide (Ciussi, 2009).

2.2 Structure des interactions et outils de communication numérique

Les interactions langagières médiées peuvent être différentes en fonction des interactants mais également en fonction des moyens de communication utilisés (Mangenot, Salam, 2010). En effet, le locuteur ne s'exprimera pas de la même façon si le média utilisé est public ou privé. L'interaction langagière aura donc des caractéristiques différentes en fonction du choix de l'outil. Ces communications numériques favorisent l'apparition de nouvelles formes de discours (Anis, 1998). Cela dépendra, de fait du contexte et du contrat de communication mis en place entre les interactants (Oudart, 2010). La structure de l'outil aura un effet sur la structure du message (Mangenot, Salam, 2010). Le locuteur ne s'exprimera pas de la même façon en fonction du contexte et du caractère public du forum ou privé du mël pour s'exprimer, et en fonction des règles posées par le tuteur.

Parmi les outils numériques mobilisés au service de la communication, nous observons un recourt massif au courrier électronique, aux forums et autres types de communication synchrones (Audran et Garcin, 2011). Ainsi, le forum propose des caractéristiques particulières en matière d'interaction et permet aux interactants d'établir des communautés (Celik et Mangenot, 2004). Son rôle va de la création de liens sociaux, aux activités de partage, à la coopération et à la collaboration en passant par la création de communautés d'apprentissage, lieu de co-construction des connaissances (Strioukova, 2006). Dans la formation à distance, les étudiants attendent de l'activité sur forum qu'elle permet un feedback de l'enseignant, des dépôts d'une consigne, des réponses aux questions des étudiants et un feedback des enseignants. Mais le caractère public du forum peut représenter un frein à la participation. L'interaction sur le forum ne va donc pas de soi dans les activités pédagogiques numériques. Il est parfois souhaitable de prévoir d'autres types d'interactions entre enseignants et étudiants, comme par exemple le mël plus personnel.

Le mël permet justement un contact individuel avec les apprenants, direct sans envahir l'espace personnel (Charnet, 2003). Il est utilisé par l'étudiant pour interpeller le tuteur qui doit y répondre de par le statut interpersonnel du message. Contrairement au forum il n'y a pas d'incitation particulière à son utilisation pendant la formation. L'utilisation du mël n'est utilisée, par le tuteur, qu'en cas d'activité proactive ou de relance individuelle des participants.

3 Méthodologie

La recherche porte sur les interactions langagières échangées pendant l'accompagnement des étudiants d'un master 2. Les données sont constituées par le recueil systématique des interactions langagières lors de communications entre étudiants et tutrice. Nous empruntons l'un des outils de l'ethnographie, l'observation participante, d'où nous avons tiré nos questions de recherche et notre problématique. Notre corpus s'est ainsi construit au fur et à mesure de la pratique de l'observation de l'activité tutorale.

Notre corpus s'est ainsi construit à partir de données brutes recueillies pendant une période de six mois, de la rentrée universitaire à la fin du premier semestre. Nous admettons ici que les activités langagières se déplacent d'un outil à l'autre en fonction des demandes et des besoins essentiellement à l'initiative des étudiants dans un tutorat réactif. Le corpus d'une collection de discussions constituées des questions des étudiants et des réponses apportées par le tuteur.

3.1 Observation et construction du corpus

L'observation participante a permis en tant que tutrice en ligne et chercheuses, d'approcher le terrain de façon « naturelle ». Les étudiants ont été prévenus de façon informelle, lors de conversations synchrones dès le début de l'année du fait de la récolte systématique des échanges effectués par courrier électronique et dans le forum de l'accompagnement tutoral. Ils sont alors tout-à-fait conscients du statut du tuteur les accompagnant ainsi que de l'objet de la recherche en cours, c'est-à-dire « les interactions tutorales ».

Le choix d'une observation participante des interactions entre le tuteur et les étudiants au travers de deux types de communication (mèl et forum) est voulu pour appréhender la multi modalité des interactions par écran interposé. Ainsi nous avons retenu les conversations produites par le biais de ces deux outils où nous pouvions observer les traces du questionnement des étudiants et des réponses du tuteur en retour.

Une première observation a été menée afin d'identifier les éléments nous permettant la constitution de la collection de données susceptibles de faire émerger des différences d'utilisation du forum et du courrier électronique en fonction du niveau socio-affectif convoqué par les interactants. Nous observerons la manière dont l'outil et le contenu des messages permettent d'identifier les marqueurs de l'affectif dans l'échange étudiants/tutrice.

3.2 Analyse des interactions

Des éléments de discussion touchant au domaine socio-affectif sont présents dans les interactions langagières pour rendre les échanges moins impersonnels. Ils sont issus d'un ensemble de stratégies dont l'utilisation des formules d'adresse, des pronoms personnels « tu » ou « vous » et « je » ou « nous », de formules de clôture appropriée et de formules impliquantes (Gaillat, 2006). De même, les interactions langagières peuvent être différentes en fonction du choix entre le forum public et le mèl privé (Mangenot et Salam, 2010).

Nous sommes donc partis de ces deux constats afin d'établir nos propres options d'analyse des éléments constituant notre corpus.

Nous avons procédé à une première analyse permettant d'identifier les rituels de communication dans les échanges questions/réponses de notre corpus. Puis une lecture systématique de l'ensemble des discussions retenues a permis l'analyse des éléments d'ouverture et de fermeture des messages en fonction de l'outil et marquant la volonté d'établir un lien de proximité. Nous souhaitons mettre en évidence un éventuel lien entre le niveau socio-affectif et le moyen de communication choisi. Cependant, cette première analyse, si elle a été intéressante pour traduire le bon fonctionnement des relations sociales par l'utilisation des codes de la politesse, elle ne nous a pas permis de rendre compte des modalités de mobilisations des outils mis à disposition en fonction d'une situation donnée.

Dans une deuxième analyse, nous avons sélectionné un échange de deux jours entre deux ou trois interactants sur le même thème et dans les deux outils mis à disposition. L'objectif était alors d'observer le trajet d'un même sujet dans le temps et dans l'espace et les marqueurs du lien socio-affectif.

4 Résultats/ discussion

4.1 Les rituels dans les communications virtuelles

Lorsque nous avons entrepris l'analyse des interactions émanant des forums et des courriers électroniques, notre première question portait sur une possible différence d'utilisation des règles de politesse en fonction de l'outil sachant, que l'un des outils est public et donc à la vue de tous

et l'autre plus interpersonnel offrant une plus grande liberté pour exprimer son ressenti. Nous avons donc fait porter notre analyse sur les modalités d'ouverture et de fermeture des messages. Car ces items sont les premiers éléments visibles permettant d'analyser la mise en place d'un lien socio-affectif pour l'accompagnement et l'entraide dans la communauté d'apprentissage.

4.1.1 Les ouvertures de message

Nous avons noté que l'ouverture des messages, dans le forum, consiste à l'utiliser des expressions comme « *bonjour* » ou « *bonsoir* » dans la plupart des messages, marque de la politesse que l'on trouve dans tout discours régi par des normes tacitement établies dans le contrat social d'échange, ce qui est le cas dans un forum institutionnel. Dans plus des trois quarts des cas les interactants lui associent une extension de type « *à tous* », « *à toutes et à tous* », « *tout le monde* » ou l'usage du prénom que ce soit entre étudiants ou avec la tutrice. Plus rarement nous avons repéré l'expression « *salut à tous* » évoquée par les étudiants entre eux. Nous pouvons relever deux exceptions avec les expressions « *keep cool baby* » (etu23) et « *No soucy etu23* » (etu3), utilisées par deux étudiants qui s'interpellent l'un l'autre, il s'agit d'un registre plus familier mais qui amènera une remarque rectificative de etu23 « *En premier lieu, j'espère que tu ne m'en veux pas d'avoir utilisé une certaine légèreté de ton... Après coup, je me suis dit qu'il aurait été préférable de dire "keep calm and carry on", à l'anglaise...* » (etu3) revenant ainsi sur la familiarité dont il dit avoir fait preuve. Dans les mès, nous retrouvons le même registre d'expression, mais plus personnalisé car les échanges sont interpersonnels ainsi nous retrouvons « *bonjour* » et « *bonsoir* » associé au prénom, l'utilisation de « *Madame* » est utilisée lorsqu'une tierce personne est interpellée en copie en même temps qu'à la personne tutrice.

4.1.2 Les fermetures de message

Les fermetures de message sont beaucoup plus diversifiées que les ouvertures de message. En effet, dans le forum comme dans les mès une grande variété d'expression est mobilisée par les étudiants comme par la tutrice. Nous remarquons que ces clôtures sont essentiellement situées dans la phase 1 de la classification de l'intensité des liens socio-affectifs de Ciussi (2009), mais également en phase 2 ce qui n'est pas le cas des ouvertures de message. Ainsi certaines expressions viennent du rituel classique de la politesse « *cordialement* », « *bien cordialement* » parfois avec une note de proximité « *bien à vous* », « *bien à toi* » ou encore très respectueuse « *mes salutations* » « *respectueusement* », mais nous retrouvons finalement peu d'expressions de remerciement. Nous pouvons également noter des marques d'ancrage temporel pour « coller » au réel comme par exemple « *bonne journée, soirée ou week end* », « *à jeudi* », « *à demain* », « *à bientôt* », « *à plus tard* », qui contribuent à créer un lien qui s'inscrit dans la durée et marque la présence. Par ailleurs, nous pouvons déceler dans les fermetures, des éléments que nous pouvons classer en phase 2 de la classification de Ciussi (2009). Ainsi avons-nous repéré des marques d'encouragement, « *bon courage* », « *bonne chance* », voir les prémisses d'une personnalisation du message dans un mès, « *bon voyage* » qui suggère que l'étudiant et la tutrice ont échangé sur des sujets au-delà de la formation proprement dite. Et une marque liée à la constitution de lien dans le forum avec l'expression « *au plaisir d'échanger ensemble J* » (etu25) qui semble monter une certaine satisfaction de la présence d'interacteurs pour des futurs échanges.

Dans cette première phase d'analyse, nous avons pu mettre en évidence que les formes de politesse, rituels de communication, traduisent la mise en place d'un contrat social renforçant ainsi la cohésion du groupe (Picard, 1996). Ce constat est confirmé par l'observation des signatures des messages dont plus de la moitié dans le forum et les deux tiers dans les mès sont signés par le prénom de l'interlocuteur aussi bien du côté des étudiants que du côté de la personne tutrice marquant ainsi la volonté de créer du lien. Si cette analyse n'est pas suffisante

pour distinguer les choix effectués entre forum et mël, en fonction du niveau socio-affectif voulu pour l'interaction, elle montre, en revanche, les premières marques de présence de la constitution du lien sociale. C'est en procédant à une analyse du corps des messages avec un zoom sur les marqueurs socio-affectifs et les termes d'adresse que nous chercherons à découvrir les éléments marquant le choix de l'un ou l'autre des outils et /ou un glissement d'un outil à l'autre en fonction de l'intensité socio-affectif souhaité par les interactants.

4.2 Trajectoire des thèmes *topics* (objets de la demande d'aide) entre individualisation et généralisation.

Nous avons vu, dans la première partie de l'analyse, que la portée socio-affective des échanges dépendait largement de dynamiques de généralisation et d'individualisation, prises en charge par les participants dans les ouvertures et fermetures de messages.

Dans un second temps, nous avons donc fait le choix de sélectionner un échange multi participants développé en fonction des objets de demande d'aide (ODA). L'objectif est de voir dans quelles modalités les ODA sont transférés d'un outil à un autre.

En repérant des ODA communs dans le forum et dans les mël, nous avons reconstitué a posteriori la trajectoire d'un ODA du point de vue de la temporalité des échanges : c'est-à-dire, date et heure de production du message².

A partir de cette sélection et de cette reconstitution a posteriori, nous avons alors réalisé une analyse séquentielle de l'échange, en nous intéressant particulièrement aux modalités de mobilisations des outils mis à disposition par l'institution. En effet, la configuration technique, du forum et du mël, confère de manière systématique, un participant parle après l'autre, une construction séquentielle des interactions médiées par un écran (Mondada, 1999).

4.3 Présentation du contexte de l'activité dans lequel émerge le problème :

Dans cette partie, nous décrivons un exemple de reconstitution a posteriori d'une demande d'aide et de sa trajectoire entre le forum et le mël. La formation à distance observée est organisée de manière hebdomadaire : autrement dit, une semaine est consacrée à une unité d'enseignement. L'enseignant, responsable de l'UE, propose alors à ses étudiants une activité, dans le temps de la semaine, qui sera évaluée. La conversation retenue pour cet article est donc relative à une activité que les étudiants devaient réaliser dans un temps limité, en accord avec le calendrier de la formation.

L'activité en question, à l'origine d'un problème pour deux étudiants, est alors organisée par l'enseignant sur un « wiki » de Moodle. Ce « wiki », permet de mettre en place une activité d'écriture collaborative avec possibilités de modifier un certain nombre de pages web. L'outil garde, par ailleurs, un historique des différentes modifications.

Le 29/11/14 Message par mël

Deux étudiants interpellent la tutrice dans deux messages presque simultanés mais indépendants avec une même ODA. Les étudiants sont identifiés par le Nom-Prénom associé à leur adresse universitaire. D'un point de vue de la temporalité, ces deux messages initiaux ont tous deux été envoyés dans la soirée du 29/11/12, l'un à 22h, l'autre à 22h34.

Les deux messages ont été envoyés de manière indépendante.

Il est intéressant de constater que les deux messages envoyés à la tutrice présentent un sujet presque semblable : “*Problème M2G Module 3*” pour Etu5 et “*Problème de dépôt de travail*”

² L'heure de production étant la seule donnée visible dans notre corpus recueilli, c'est-à-dire fournie de manière automatisée par le fournisseur d'accès mël et l'environnement

dans le wiki” pour Etu3. Dans les deux cas, l’étudiant s’adresse à la tutrice afin d’exposer un problème et de trouver une solution. Dans le premier cas, le module d’activité est identifié, dans l’autre cas, c’est l’activité problématique qui est identifiée dans le sujet.

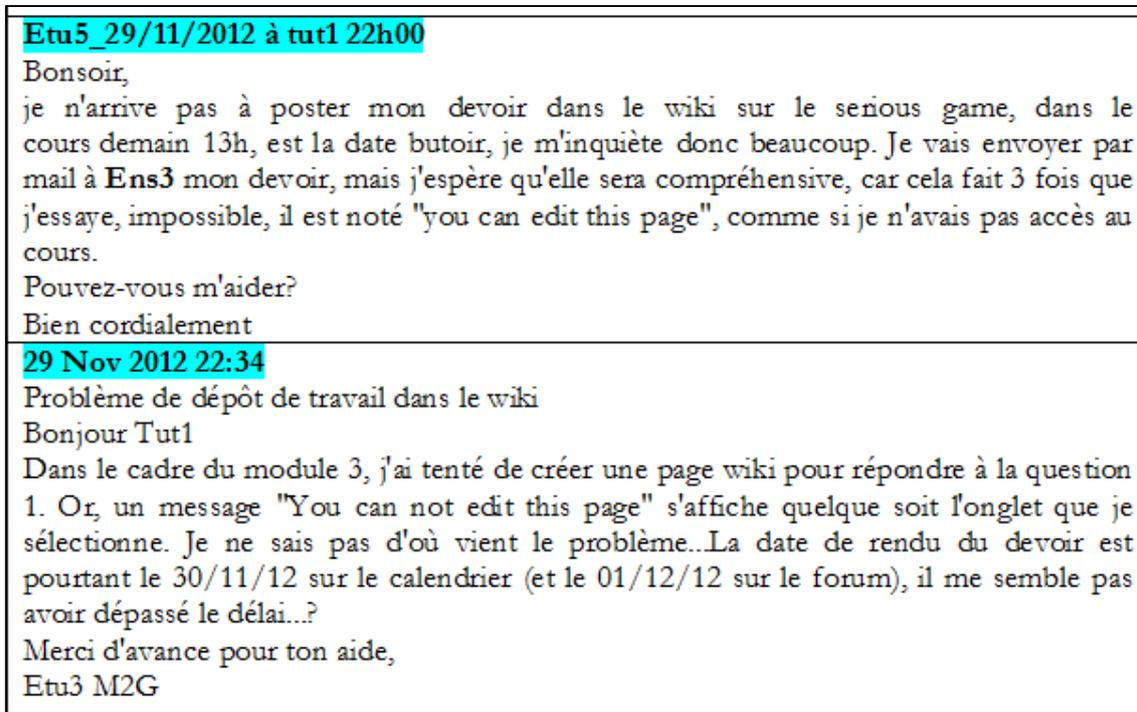


Figure 3

L’exposition du problème dans les deux méls fait état des mêmes éléments :

- Expression personnalisée de la difficulté : “*Je n’arrive pas à(...)*” (Etu5) , “*j’ai tenté de*” (Etu3).
- Rappel des contraintes académiques, du calendrier universitaire (“*demain 13h est la date butoir*”, “la date du rendu du devoir est pourtant le 30/11/12 sur le calendrier (et 01/12/12 sur le forum : ce qui montre d’ailleurs que l’étudiant a consulté le forum avant de contacter le tuteur)
- Description du problème ou plus précisément de ce que renvoie l’écran quand l’étudiant veut réaliser l’activité : dans ce cas un message en anglais : “*you can edit this page*” (Etu5) et “*You can not edit this page*” (Etu3) (qui a priori est le même, même si un étudiant semble ne l’avoir pas copié à l’identique)
- Expression personnalisée de la crainte et l’incertitude : “*je m’inquiète donc beaucoup*” (Etu5), “*Je ne sais pas d’où vient le problème*” (Etu3)
- La demande d’aide est dans les deux cas thématifiée et fortement personnalisée.

30/11/12 à 9h34 Transfert de l’ODA sur le forum par le tuteur.

A la suite de ces deux demandes d’aide, la tutrice semble ne pas avoir une réponse toute faite. Elle prend en charge le problème, le traduit afin de le transférer sur le forum dans une perspective de généralisation.

Par Tutrice, vendredi 30 novembre 2012, 09:34
Bonjour à tous
Deux étudiants ont des difficultés à déposer leur travail dans la page du wiki du cours de Ens3 module 3
Pour moi la page ne pose pas de problème mais je ne peux pas déposer de document pour tester le wiki. L'un d'entre vous a t-il une solution ? Merci de la déposer dans ce forum.
De mon coté je préviens Ens3.
Bonne journée
Tut1

Figure 4

Ce passage de l'individuel au général, dans le cadre d'un même contexte se fait néanmoins en préservant le souci d'individualisation initiale des étudiants concernés par le biais de différents procédés tels que :

- Anonymisation des étudiants concernés ("*Deux étudiants ont des difficultés*") qui contribue à la mise en place d'une confidentialité et donc d'une relation de confiance ;
- Prise en charge personnelle de la démarche par le tuteur : "*Pour moi...mais je ne peux pas*";
- Annonce de la démarche suivie : requête transmise dans le forum mais également transmise à l'enseignant ;
- Reformulation du problème : (« *des difficultés à déposer leur travail dans la page du wiki* »)

La tutrice marque ainsi à la fois un lien et une distance avec le message initial des deux étudiants. Cette nouvelle requête multi-adressée à l'ensemble de la promotion est réalisée dans un souci d'efficacité (Duthoit, et al., 2011) : les étudiants à qui la tutrice s'adresse ont, en toute vraisemblance, été susceptibles soit d'avoir été confrontés au problèmes et d'avoir trouvé par eux-mêmes une solution.

30/11/12 – 9h40 et 9h42 Réponses individualisées aux étudiants, Retour vers le mail.

Tutrice 30/11/2012 à Etu5 9h40
Bonjour Etu5
Etu3 est dans le même cas que toi, mais de mon coté je ne peux pas faire grand chose car je ne peux pas poser de document pour tester le wiki.
J'ai donc lancé un appel aux autres étudiants pour voir s'ils ont une solution, et j'envoie un mail à madame Ens3 pour lui dire que vous êtes au moins deux à rencontrer un problème. J'espère qu'une solution sera postée dans le forum
A plus tard, Tut1

Date Fri, 30 Nov 2012 09:42
Bonjour Etut3
Etu4 est dans le même cas que toi, mais de mon coté je ne peux pas faire grand chose car je ne peux pas poser de document pour tester le wiki. J'ai donc lancer un appel aux autres étudiants pour voir s'ils ont une solution, et j'envoie un mail à Ens3 pour lui dire que vous êtes au moins deux à rencontrer un problème. J'espère qu'une solution sera postée dans le forum, Etu4 a envoyé son travail par mail à Ens3.
A plus tard
Tut1

Figure 5

La tutrice répond individuellement aux deux étudiants. Notons que les messages sont similaires mise à part l'adresse "Bonjour Etu5" ou "Bonjour Etu3" qui est, elle, individualisée dans un mèl. La première phrase "Etu3 est dans le même cas que toi", "Etu5 est dans le même cas que toi" traduit, toujours dans ce cadre d'individualisation, une volonté de rassurer et de montrer à l'étudiant qu'il n'est pas isolé face à son problème. Enfin, un message est ajouté pour Etu3, à qui la tutrice indique que Etu5 enverra son devoir par mail.

30/11/12 – 9h51 Envoi d'un message à l'enseignant et message retour de l'ens3 à 14h06

Fri, 30 Nov 2012 09:51 De : tut1 A Ens3
Sujet : Problème de dépôt de travail dans le wiki
Bonjour
Deux étudiantes ont des difficultés à déposer leur travail dans la page du wiki de votre cours Module3
Pour moi la page ne pose pas de problème mais je ne peux pas déposer de document pour tester le wiki.
je pense qu'elles vont vous contacter par mail
Bonne journée
tut1 ? Tutrice en ligne

30 Nov 2012 14h06 de Ens3 à tut1
Bonjour,
si cet accès est refusé seulement à deux étudiantes, cela me semble bizarre.. Dans le pire des cas, pouvez-vous récupérer les deux travaux et me les envoyer par mail ?
Merci
Ens3

Figure 6

Quelques minutes après avoir répondu personnellement aux étudiants, la tutrice écrit à l'enseignant pour lui exposer le problème et la prévenir du problème. Comme sur le forum envers les autres étudiants, la tutrice prend en charge une partie de la recherche de solutions en montrant les limites sur la plateforme auxquelles elle est confrontée et qui ne lui permettent pas de trouver la solution (« pour moi la page ne pose pas de problème mais je ne peux pas déposer de documents pour tester le wiki »).

30/11/12 – 11h32 Réponse d'un étudiant sur le forum,

Par Etu23, vendredi 30 novembre 2012, 11:32
Bonjour à tous,
J'ai déposé mon wiki depuis un certain temps, sans problème. Cependant, pour le devoir 1 de Ens2, j'ai rencontré une difficulté au moment de le déposer (hier); j'avais des messages incompréhensibles (pour moi), et Ens2 m'a dit l'avoir finalement reçu sous forme de brouillon. Je le lui ai donc envoyé par ma messagerie perso, en pièce-jointe (la messagerie ENT affichant aussi des soucis pour les pièces-jointes).
Tout ceci pour dire qu'il y a peut-être un bug au niveau du serveur...
A bientôt
Etu23

Figure 7

Un peu plus tard dans la journée, un autre étudiant de la promotion (Etu23) répond à la tutrice au message qu'elle avait posté un peu plus tôt dans la matinée sur le forum. Celui-ci semble ne pas avoir de réponses aux problèmes précis des deux étudiants dont la tutrice s'est faite la porte-parole dans ce cas précis. En revanche, l'étudiant fait le récit d'un autre problème relatif à la plateforme Moodle. Notons qu'il fait l'état de « *messages incompréhensibles* » qui ne sont pas sans rappeler, même si l'activité est tout-à-fait autre, les rétroactions en anglais à l'origine du questionnement des deux étudiants concernés par le problème sur le wiki. Enfin, l'étudiant propose des éléments de réponse en imputant au « *serveur* » l'ensemble des problèmes.

30/11/12 _16h31 et 20h23 réponse par mël de la tutrice résolution du problème

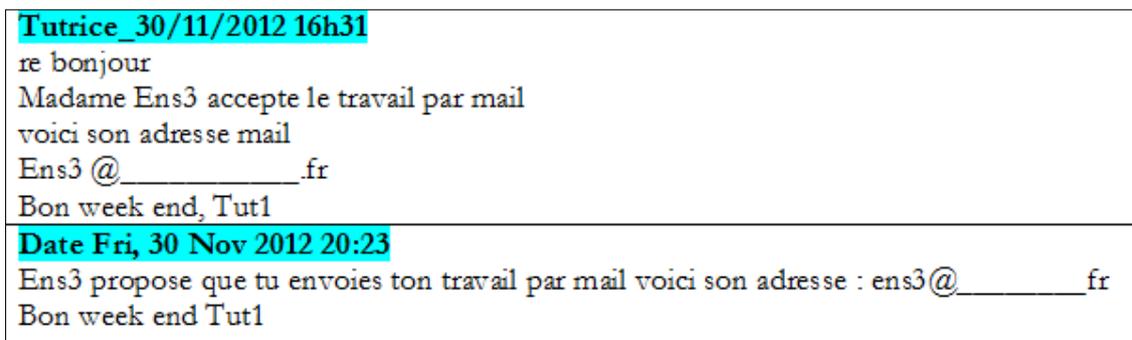


Figure 8

Cette interaction multi-située autour du problème initial du « wiki » et prise en charge par la tutrice est clôturée par un message de cette dernière qui propose aux étudiants d'envoyer leur travail par mail :

- En ce qui concerne Etu5 qui, nous le rappelons, s'était déjà proposé d'envoyer le devoir directement à l'enseignante, la tutrice témoigne d'une acceptation de cette solution intermédiaire déjà proposée par l'étudiant : « *Madame Ens3 accepte le travail par mail* » ;
- En ce qui concerne Etu3, la tutrice personnalise le message de l'enseignante, qui ne l'était pas, en laissant entendre que l'enseignante s'adresse directement à l'étudiant dans le discours indirect : « *En3 propose que tu envoies ton travail par mail* ».

Dans les deux cas, il y a encore une « traduction » en vue d'une personnalisation du message initial de l'enseignante.

5 Conclusion et perspectives

Notre question initiale interrogeait les échanges entre étudiants, tuteur et enseignants par le biais de deux outils asynchrones proposés par l'institution dans le cadre d'une formation à distance.

Une première analyse des rituels de politesse nous a permis de rendre compte de la place des relations sociales dans une communication à distance.

Une seconde étude de cas singulier, traduite par la reconstitution a posteriori de la temporalité des échanges et l'observation des trajectoires d'objets de demande d'aide entre le forum et le mël, nous montre que le lien socio-affectif entre étudiants et tuteur relèverait bien plus de l'espace entre individualisation et généralisation rendue possible par les moyens de communication proposés que d'un choix personnel de mobilisation de tel ou tel outil en fonction d'un contexte, d'un thème ou d'une volonté.

Avec une certaine prudence relative à une étude de cas singulier, certaines pistes de réflexion semblent émerger. En effet nous avons noté un éclaircissement sur le rôle du tuteur, qui endosse dans le cas observé un vrai rôle de médiateur. Cette démarche du tuteur semble efficace dans la

mesure où une réponse vérifiée auprès des responsables institutionnels est proposée aux étudiants.

Si une réponse est bien proposée aux étudiants, l'origine du problème technique n'a néanmoins toujours pas été comprise par aucun des participants à cette discussion à la fin de notre observation participante (tout au moins dans le cadre de participation auquel nous avons accès dans ce corpus). Il semble qu'en définitive les étudiants travaillaient probablement sur la même page, or le wiki de Moodle ne permet pas de travailler simultanément sur la même page. Le fait que les deux étudiants aient écrit presque simultanément en revanche à la tutrice valide en partie cette hypothèse.

Enfin, nous avons préféré nous focaliser sur une trajectoire pour ce papier, alors que bien d'autres ont émergé de notre corpus, comme par exemple le passage d'un objet de demande d'aide du forum puis pris en charge à titre plus individuel par un étudiant dans un mél adressé à la tutrice.

Références bibliographiques

- Anis, J. (1998). Texte et ordinateur : l'écriture réinventée ? Bruxelles: De Boeck.
- Audran, J et Garcin, C. (2011). Apprendre en ligne, une question de participation ? Recherche et formation (68 pp 63-78).
- Celik, C et Mangenot, F. (2004). La communication pédagogique par forum : caractéristiques discursives. Les Carnets du Cediscor, 8 , pp. 75-88.
- Charnet, C. (2003). Le mël, outil à tout faire ? Réflexions sur pratique didactique à distance. Spécial colloque TICE article n°87 . ISDM.
- Ciussi, M. (2009). Etude des processus de socialisation dans les communautés virtuelles d'apprenants : Du conflit à l'entraide. Education Formation , 29-40.
- Duthoit, E., et al. (2011) "Entraide en ligne: le cas d'un forum de discussion utilisé en tant que ressource externe au contexte d'apprentissage." Actes du colloque Échanger pour apprendre en ligne (EPAL 2011).
- Ernst, C., et Fabre, H. (2004). Contrôle des interactions dans un dispositif de télé-tutorat. colloque TICE Méditerranée, Nice.
- Glikman, V. (2002). Apprenants et tuteurs : une approche européenne des médiations humaines. Education permanente n°152
- Goffman, E. (1974). Les rites d'interactions. Minuit
- Guillaume N. (2009) Un modèle d'animation : vision synthétique des fonctions tutorales. Tutorales, la revue de t@d, la communauté de pratiques des tuteurs à distance, n° 2, février 2009. (10 pages) Accéder au document <http://jacques.rodet.free.fr/tutoral2.pdf> consulté en septembre 2012.
- Isaac H (2007), L'université numérique, Rapport Mission Université numérique à madame Valérie Pécresse Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche
- Jacquinet, G. (2002). Absence et présence dans la médiation pédagogique ou comment faire circuler les signes de la présence. Dans R. Guir, Pratiquer les TICE. Former les enseignants et les formateurs aux nouveaux usages. Bruxelles: De Boeck.
- Mangenot, F, Salam, P-L. (2010). Quelles normes langagières dans les échanges pédagogiques en ligne ? Une étude de cas. Dans O. Bertrand, & I. Schaffner, Quel français enseigner ? (pp. 53-72).
- Mangenot, F. (2008). La question du scénario de communication dans les interactions pédagogiques en ligne. Grenoble: Colloque JOCAIR (Journée Communication et Apprentissage Instrumentés en Réseau).
- Marcoccia M. (2004) « L'analyse conversationnelle des forums de discussion : questionnements méthodologique ». Les carnets du Cediscor 8/2004, mise en ligne le 01 novembre 2006 <http://cediscor.revues.org/220>
- Mondada, L., (1999). Formes de séquentialité dans les courriels et les forums de discussion. Une approche conversationnelle de l'interaction sur Internet. Revue Alsic. Vol. 2, n° 1. URL : <http://alsic.revues.org/index1571.html>

- Oudart, A.-C. (2010). Rôle des écrits d'accompagnement et construction de la relation d'apprentissage dans un environnement numérique. Dans G. e. Leclercq, Dispositifs de formation et environnements numérique. Hermès.
- Paquine-Seguy, F. (2006). Entre interactivité, dispositif et médiation : que devient l'usage prescrit dans les cours en ligne. Colloque International ENJEUX et USAGES des TIC 13-15 septembre.
- Peraya, D. (1999). Médiation et médiatisation : le campus virtuel n°25,. Hermès.
- Picard D. (1996) « La ritualisation des communications sociales » in Communication et langages n° 108, 1996 pp 102-115
- Strioukova, I. (2006). L'usage de forum de discussion comme une pratique située dans le cadre d'une FOAD. In Innovations, usages, réseaux.

Les traces culturelles dans l'identité numérique

Nabti, Karima

Université Alger 2, Maitre assistante à l'Ecole Nationale Supérieure Vétérinaire
k_nabti@yahoo.fr

1 Introduction.....	188
2 Corpus et méthodologie	188
3 Présentation de l'image de soi dans les espaces virtuels	189
3.1 Présentation de l'image de soi dans l'interaction interculturelle synchrone	189
3.2 La présentation de l'image de soi dans les interactions interculturelles asynchrones ..	190
4 Les traces culturelles à travers l'identité numérique.....	191
4.1 Les traces culturelles à travers l'identité numérique dans les échanges synchrones	191
4.2 Les traces culturelles à travers l'identité numérique dans les échanges asynchrones...	193
5 Conclusion.....	195
Références bibliographiques	195

1 Introduction

Nous nous proposons de mettre en évidence d'une part la présentation de soi dans les espaces virtuels et plus précisément les différentes manières par lesquelles les interlocuteurs construisent « leur image de soi » dans un univers à la fois virtuel et interculturel et, d'autre part, les indices permettant l'identification des traces culturelles des participants présents dans ces espaces discursifs en ligne.

Notre étude repose sur un corpus composé de deux types d'interactions en ligne, synchrones (discussions en ligne instantanées) et asynchrones (discussions en ligne différées). L'intérêt du corpus doublement constitué réside dans la possibilité de repérer les différents profils qui interagissent dans deux types d'environnement où se forment les communautés dites virtuelles. Les points divergents entre ces deux types résident au niveau de la synchronisation des échanges, l'anonymat des participants, l'instabilité du cadre participatif, la disponibilité des échanges (archives).

Une communauté virtuelle est vite constituée dans ces lieux d'échanges. Elle est formée d'un groupe d'individus qui partage un univers symbolique dans lequel se reconnaissent tous les membres de la communauté. Cette dernière ne répond aux mêmes normes territoriales que dans une situation de face à face. Elle est, par excellence, le lieu de la diversité des profils culturels. En effet, dans les cyberespaces, les interlocuteurs appartiennent, non seulement, à différentes cultures, mais aussi, ont des identités différentes. Ces identités dites numériques sont variables, multiformes et porteuses de marqueurs culturels.

Par ailleurs, plusieurs recherches, menées dans le domaine des sciences du langage, ont défini l'identité virtuelle ou numérique comme étant une collection de traces postées par les interlocuteurs consciemment ou inconsciemment. Cette identité se manifeste à travers des données associées souvent au discours utilisé ou bien au choix du pseudonyme.

2 Corpus et méthodologie

La démarche adoptée est empirique et purement interactionniste. Elle consiste à observer les interactions dans leur contexte d'origine avant de les extraire pour les analyser. La première étape du recueil d'un corpus dans une perspective interactionniste est de procéder d'abord par l'étape d'observation qui permet de déterminer le fonctionnement d'une interaction dans son environnement d'énonciation, autrement dit, dans son contexte.

La seconde étape repose sur une observation persévérante appelée aussi *observation persistante* (H. Atifi et M. Marcoccia, 2005 : 2) qui consiste à examiner l'organisation des tours de paroles et le déroulement de l'interaction dans son contexte et à repérer les instances à analyser. Certes, il s'agit d'échanges médiatisés par ordinateur et il existe plusieurs types de discussion en ligne à savoir : le tchat, la messagerie instantanée, la visioconférence par internet, le courrier électronique, le forum de discussion, la liste de diffusion, le blog.

Ces différents types de discussion en ligne sont ensuite scindés en échanges différés et échanges instantanés qui ont des caractéristiques différentes. Certains se définissent comme des discussions en ligne (forums de discussion, chat, messagerie instantanée), d'autres comme des échanges épistolaires (mails, messages de diffusion) et d'autres, encore, sont à caractère audio et visioconférence.

Notre positionnement pour une approche interactionniste nous oblige à opter pour l'observation des échanges qui relèvent de la conversation graphique. Nous nous intéressons donc aux échanges synchrones et asynchrones. Nous limitons notre analyse au *chat* et aux *forums de discussion*.

3 Présentation de l'image de soi dans les espaces virtuels

La présentation de soi se manifeste dans les deux types d'échanges en ligne. Elle diffère d'un cadre participatif à un autre et d'un dispositif de discussion en ligne à un autre.

3.1 Présentation de l'image de soi dans l'interaction interculturelle synchrone

Dans les interactions interculturelles synchrones, les interlocuteurs échangent en temps réel et à partir de lieux différents des messages dans le but de maintenir une relation qui se veut harmonieuse entre eux. Chacun des participants négocie les tours de parole pour être à la fois émetteur et récepteur et aucune personne externe à ce circuit de la communication ne gère ni la distribution des tours de paroles ni la durée de l'intervention. La relation entretenue est souvent horizontale c'est-à-dire de type égalitaire attestée par la présence des termes d'adresse du genre « mon ami », « mon cher », « mon frère », « mon chéri »...et l'utilisation de certains relationèmes.

Même si les interlocuteurs appartiennent à des cultures différentes, nous constatons une tendance à faire preuve d'une certaine disponibilité à comprendre la culture de l'autre. Les différences culturelles n'entraînent pas forcément des situations conflictuelles dans ce type d'échanges en ligne. L'analyse des énoncés met au jour plus de tournures coopératives lorsque certaines pratiques de la culture de l'autre sont ignorées. Les interlocuteurs découvrent la culture de l'autre avec intérêt. Les extraits des échanges suivants le montrent clairement.

Il s'agit de deux interlocuteurs qui ont la même origine algérienne et plus précisément kabyle mais qui vivent dans des pays différents. Le premier interlocuteur s'est bien imprégné de la culture française et utilise une expression française qui est méconnue par l'interlocutrice algérienne vivant en Algérie.

Exemple A :

A. wali: *je vais mettre ma viande dans le torchon*

B. nab: *pour la congeler*

A. wali: *va savoir !!*

B. nab: *en plus avec ce frois je te dis pas !*

A. wali: *hiyhihi*

B. nab: *je suis sérieuse*

B. nab: *haha*

A. wali: *la viande c'est mon corps*

B. nab: *la couette*

A. wali: *le torchon c'est le lit*

Il s'agit de l'expression « *mettre ma viande dans le torchon* » qui signifie « *aller se coucher ou se reposer* ». En fait, la viande désigne le corps de l'individu, quant au torchon, il désigne le drap. Cette expression est donc utilisée pour exprimer la fatigue du corps qui va se mettre au repos. Après avoir donné un autre sens à cette expression par l'interlocuteur B qui a compris qu'il s'agit de mettre la viande au congélateur, le locuteur A va alors tenter d'expliquer l'expression. Quant au rire, il dénote un comportement plutôt indulgent qui entraîne une réplique formulée sous la forme d'un acte de langage assertif : « *je suis sérieuse* ».

A partir de cet exemple, nous remarquons que les interlocuteurs utilisent des stratégies explicatives lorsque l'un se rend compte d'une incompréhension ou confusion de sens attribué à l'une des interventions. En effet, les interlocuteurs entretiennent une relation consensuelle et évitent alors les situations conflictuelles. Nous supposons que cette façon de procéder dans les

échanges en ligne synchrone est due à la relation qui est préétablie entre les interlocuteurs. S'ils se connaissent et s'ils ont l'habitude de *chater* en ligne, ils sont dans une relation plutôt consensuelle, et si l'un ignore quelques référents culturels de l'autre, il se sent obligé de se mettre dans une position de domination par rapport aux informations qu'il va apporter à l'autre. Nous pouvons dire également que le fait de ne pas connaître la culture de l'autre ne constitue pas une menace pour la face des interlocuteurs. L'éthos dans cet exemple est un éthos de proximité consensuel malgré la différence culturelle, en plus le rire qu'il soit moqueur ou ironique il permet de rapprocher les interlocuteurs et d'apaiser les esprits.

3.2 La présentation de l'image de soi dans les interactions interculturelles asynchrones

Dans les échanges différés, l'anonymat des co-énonciateurs est de règle. Dans le péritexte des forums de discussion, la présence de certains référents géographiques n'implique aucunement une quelconque appartenance aux lieux ou espaces mentionnés. Autrement dit, à partir du toponyme on ne peut déduire le gentilé d'un participant à l'interaction.

Contrairement à la relation qui est déjà préexistante dans les interactions synchrones, les interactants dans les forums de discussion entretiennent des relations particulières. Ces relations prennent forme tout au long des échanges. Elles sont alors soit fraternelles, amicales soit carrément conflictuelles. Il en est de leur éthos qui se construit au fur et à mesure du déroulement des interventions.

La présentation de l'image des interlocuteurs dans cet espace anonyme est particulière. Nous pouvons à partir de l'exemple A ci-dessous dégager quelques aspects.

Il s'agit d'un locuteur qui donne une image très positive de soi. En effet, il tente de se valoriser quitte à indisposer les autres interlocuteurs et à s'exposer à d'éventuelles critiques.

Exemple B :

- *farah*

Posté le: 08.11.2005, 04:20:45 Sujet du message: Re: et...

Oui ok j'ai compris isli ton discours, Dire que dans les pays arabes ils sont tous arabe ethniquement et physiologiquement est totalement faux, rien qu'en irak. On a des turkmènes, des kurdes, des perses vers la frontière iranienne,.. Pareil en syrie. Tu confonds exprès ? Arabité et islamité et tu confond l'islam en tant que culture et l'islam en tant que religion. Les pays Liban, Syrie, Egypte, Palestine sont des pays où il y a des chrétiens, et se disent chrétiens et arabes.

Le reste de ton délir ??

Il y a une différence physiologique alors, la quelle, entre arabe et Kabyle stp? Comment sont les arabes et quels arabes ? libanais, saoudien, syriens ? Précise ? ils ont la même physiologie ces derniers?. Donc c'est un critère de différenciation de catégorisation, de ségrégation ? un kabyle qui parle de physiologie kabyle.. C'est le comble, bientôt tu vas nous sortir pure race , race arienne.. ? les kabyles qui n'entrent pas dans ces critères physiologiques Kabyle, tu vas les exclure de la Kabylie de demain, parce que j'en connais pas mal qui ressemble à des saoudiens ? et c'est quoi les comportements ou rites admises par toi dans la future Kabylie ?merci pour les Kabyles différents. C'est lamentable. C'est un discours empreint à JM le Pen ? Tu t'en inspires visiblement. Si ça ce n'est pas un discours fascisme et raciste qu'est ce que c'est,

- *Isli*

Quand je vais à Annaba, à Oran ou ailleurs dans le sud, on me reconnaît comme étant Kabyle à vue d'oeil.

Les algériens comme tu dis, forment donc une "race à part", pour peu qu'on appartienne à ce pays, donc le constat est sans appel: TOUT LE MONDE DOIT SE RESSEMBLER. C'est quoi cette logique Farah?

Quand je vois un mec ou une Nana d'Oran, de Skikda ou de Tamanrasset, je sais tout de suite que ce n'est pas un(e) Kabyle...

Les Oranais ont un teint qui les rapprochent plus des habitants de la frontière du côté Marocains, ils ont presque le même parler... je peux énumérer plein d'autres exemple...pour te dire qu'une "physionomie" Algérienne n'existe pas!

A partir de cet exemple l'image construite par le locuteur *Isli* est différente de celle que lui attribuent les autres participants à la discussion. En effet, il tente de revendiquer son identité amazighe (berbère) tout en la différenciant de la culture arabe et musulmane. Le locuteur va jusqu'à dire qu'ethniquement et physiologiquement il est différent des arabes. C'est une façon de dresser une image de soi axée sur des particularismes physiques : « *moi je ne ressemble pas à un saoudien* ».

- *Quand je vois un mec ou une Nana d'Oran, de Skikda ou de Tamanrasset, je sais tout de suite que ce n'est pas un(e) Kabyle...*
- *Les Oranais ont un teint qui les rapprochent plus des habitants de la frontière du côté Marocains, ils ont presque le même parler...*

La spécificité qui se dégage de ces deux exemples est liée à l'anonymat des participants. A la prudence de l'un s'oppose l'esprit provocateur de l'autre. L'image que l'un se construit s'oppose à celle des autres interlocuteurs. Ce profil est caractérisé par une affirmation identitaire assumée. Cette affirmation étant l'objet du sujet de discussion va l'encourager davantage à présenter des arguments, des répliques incendiaires, des offenses, des jugements pour prouver que son image ne pourrait pas être déstabilisée par les autres participants.

4 Les traces culturelles à travers l'identité numérique

Malgré la multiplicité de l'identité numérique, il existe des traces qui permettraient d'identifier plus au moins certaines informations sur le profil de l'interlocuteur, ses préférences et son comportement ainsi que son point de vue. Pendant que F. Georges (2009, 2) en dénombre trois ensembles de signes :

- L'identité déclarative : données saisies par l'utilisateur (nom, photo, date de naissance...)
- L'identité agissante : se constitue du relevé explicite des activités de l'utilisateur par le système (x et ami avec y) par exemple).
- L'identité calculée : se manifeste par des variables quantifiées produites d'un calcul du système (nombre d'amis, nombre de groupes...).

D'autres (O. Ertzscheid, 2013, 13-27) ont relevé celles qui permettraient d'interpréter certaines informations et de dresser approximativement le profil, les préférences, le comportement ainsi que le point de vue de l'interlocuteur. Ces traces sont :

- **Traces « profilaires »** : il s'agit de traces qui décrivent le locuteur, c'est-à-dire, ce que dit l'internaute de lui-même (qui il est).
- **Traces « navigationnelles »** : il s'agit plutôt de traces comportementales, autrement dit, ce que l'internaute lit, ce qu'il commente, où il va... (comment il se comporte).
- **Traces « inscriptibles »** : il s'agit de traces déclaratives, une pensée qui se manifeste à travers ce qu'écrit le locuteur, ce qu'il publie ... (ce qu'il pense).

4.1 Les traces culturelles à travers l'identité numérique dans les échanges synchrones

Dans les interventions des interlocuteurs des échanges synchrones, nous retrouvons ces traces culturelles qui apparaissent explicitement ou implicitement.

Exemple 1 :

A. christophe dit : alors au faites as tu vu notre nain de president , lol

B. kahina dit : il est parti en vacance avec le manequin

B. kahina dit : il est gaté

B. kahina dit : lui

A. christophe dit : oui en effet

A. christophe dit : carla brunis

B. kahina dit : ouiiiiiiiiiiiiii

B. kahina dit : elle est canon

A. christophe dit : ben oui il ce prive de rien le cochon

B. kahina dit : mais il faut bien qu'il profite tant qu'il est president

Ces propositions d'O. Ertzscheid, appliquées à quelques extraits des interactions montrent la présence des trois types de traces. Les premières dites profilaires se manifestent au niveau du prénom, de la photo ou de l'avatar. Pour des raisons d'éthique nous avons préféré ne pas révéler l'identité de leurs auteurs (exemple 1).

Les traces navigationnelles, quant à elles, sont moins fréquentes dans notre corpus. Les interlocuteurs postent dans ce cas des liens de sites, de vidéos pendant la discussion ou renvoient vers des documents qui peuvent nous fournir d'utiles renseignements les concernant. Le lien envoyé dans cet échange concerne les vacances du président au Brésil avec sa femme ainsi que les vacances de son gouvernement durant la période des fêtes de Noël. Dans cet article comme l'indique le titre « Les vacances ne sont pas pour tout le monde en Sarkofrance »¹, il est question des vacances du président qui ne se prive pas alors que les français n'ont pas ces moyens pour partir en vacances.

Les marques discursives, embrayeurs et déictiques, sont assez révélatrices de l'identité de l'internaute.

Enfin pour ce qui est des traces inscriptibles, la position politique de l'interlocuteur A se manifeste à travers les deux adjectifs péjoratifs qu'il utilise : « nain » et « cochon ». En effet, ces deux qualificatifs sont des indices du positionnement politique par rapport au Président.

Exemple 2 :

A. Sophie : j'ai trouvé le diapo que tu m'as envoyé

A. Sophie : je pense que ça doit être super drôle

A. Sophie : mais je dois t'avouer qu'n truc m'a échappé!!

B. Baya : koi

B. Baya: quelle diapo

B. Baya : j'envoie beaucoup

A. Sophie : le truc des chaussures c'était bien parce qu'on a frappé bush avec

A. Sophie : là où on voit des paires de chaussures déposées devant une bâtisse

A. Sophie : et où il est écrit confèrenc e de presse de bush

A. Sophie : ensuite mosqué!

A. Sophie : bush était dans une mosqué

¹ <http://sarkofrance.blogspot.fr/2008/12/les-vacances-ne-sont-pas-pour-tout-le.html>

Dans ce second extrait, les deux interlocuteurs débattent au sujet d'une caricature publiée dans un journal que le locuteur B a envoyée à A. Nous avons ici une information sur le type de blog que consulte notre locuteur. Il s'agit de traces navigationnelles qui indiquent que le locuteur B suit l'actualité à travers des blogs d'amateurs de la photo et de l'art.

Par ailleurs, le contenu des messages émis par l'interlocuteur A laisse apparaître des indications sur la méconnaissance de la pratique de la prière chez les musulmans. En effet, le locuteur A ne voit pas le rapport entre conférence de presse organisée par le président américain Georges Bush et la mosquée. L'ignorance des pratiques religieuses musulmanes (la prière se fait sans chaussures dans la mosquée), pourrait indiquer la non appartenance à cette religion.

Exemple 3 :

B. kari : dis tu écris sur quelle rubrique sur el watan?

A. Mus : Aucune, je travaille au pôle enquêtes-reportages

A. Mus : Aujourd'hui, j'ai publié un reportage sur le Maroc

B. kari : sur le journal d'aujourd'hui?

B. kari : ok je vais y jeter un coup d'oeil

A. Mus : Mon reportage s'intitule "Un déjeuner pacifique à Zoudj Bghal"

Dans ce troisième extrait, c'est à travers le contenu que se dessinent les traces profilaires. En effet, nous avons des informations sur le profil de l'interlocuteur A qui se révèle journaliste dans la rubrique « enquête-reportage » du journal algérien appelé « El Watan ».

A travers ces trois exemples, nous avons en effet, une identité numérique qui se manifeste à travers trois types de traces qui permettent de nous renseigner sur l'identité des locuteurs sur la toile internet. D'une part, les traces profilaires favorisent parfois l'identification de l'origine culturelle des interlocuteurs à travers leur nom ou le pseudo. Ces informations sur le profil des interlocuteurs sont des moyens qui permettent de nous situer par rapport à l'origine de nos interlocuteurs. D'autre part, les indices ou traces navigationnelles nous renseignent sur les liens et les documents internet que consultent nos interlocuteurs, des liens qui font parfois référence à la culture d'origine ou aux habitudes navigationnelles de nos interlocuteurs.

4.2 Les traces culturelles à travers l'identité numérique dans les échanges asynchrones

Afin d'illustrer les marqueurs qui permettent d'identifier les traces culturelles à travers le discours de l'interlocuteur dans un espace asynchrone, nous avons repris quelques exemples dans lesquels se manifestent l'ensemble de ces marqueurs.

Exemple 4 :

A. SamDZ : yawadi malek (traduction : qu'est ce qui t'arrive) arabe Classque est constante dans le temps hna ystkamlek moin chere khamem (ici il te reviendra moins cher, réfléchis)

B. Jamel75 : Kheli (traduction : laisse) l'arabe classique de côté...Wah'rania rahi h'arba (traduction : l'oranais a fuit) un peu...!

A. SamDZ : ana koulch hrab rani freestyle khalat tasfa rah el wahed ki yahdar m3aya yandar bah ymavez je suis d'ou exactement (traduction : pour moi tout m'a échappé, je suis libre et je mélange tous les accents et celui qui me parle ne saura pas d'où je suis).

B. Jamel75 : Même moi, j'arrive pas à trouver si t'es plus oranais ou plus algéroise...!

A. SamDZ : loukan (traduction : si) l'intervalle hbas (traduction : s'est arrêté) enter Oran et ALger 3lah elhaya rahi akber

B. Jamel75: Awaah...ntia rak chey3a...Goulili winta l'Bled...! (traduction: tu vas quand au bled?)

A partir de cet extrait nous constatons que le locuteur profite de ce lieu de rencontre pour parler en arabe. Il s'agit de traces inscriptibles dans lesquelles l'identité se révèle à travers la langue utilisée. Ce forum leur donne l'occasion de s'exprimer dans leur langue maternelle. Mais les énoncés utilisés par le locuteur A, ne nous renseignent pas sur l'origine exacte de l'interlocuteur. Ce qui entraîne l'installation du doute dans les répliques de l'interlocuteur B, (**B. Jamel75** : *Même moi, j'arrive pas à trouver si t'es plus oranaise ou plus algéroise...!*), dans lequel il s'interroge sur l'origine de son interlocuteur. La marque du féminin pour désigner le locuteur A est une autre trace qui apparaît aussi bien dans les termes : *oranaise/algéroise* que dans le démonstratif en arabe « *ntia* » « toi » qui est une marque féminine. Quant au locuteur A, il ne révèle à aucun moment son identité. Il utilise une sorte de masquage pour ne pas donner d'indices profilaires, mais la variété de l'arabe dialectal utilisée renferme des indices du parler de l'ouest algérien.

Dans cet extrait de notre corpus asynchrone les indices de l'appartenance identitaire apparaissent plus nettement.

Exemple 5 :

- **Icerfan** : *Prochaine étape : La Nationalité Kabyle aux enfants dont les deux parents sont Kabyles (on verra dans un siècle ou deux pour ceux qui n'ont qu'un seul parent Kabyle, promis!).*

- **Icerfan** : *Quant à ceux qui se sont contentés de naître en Kabylie, bah, vous pouvez toujours attendre ! Fallait faire un peu plus d'effort les gars !*

- **philosophe** : *Et pour ceux qui sont issus d'une mère kabyle, d'un père arabe mais qui sont nés en France ???*

- **falastinya** : *salam!*

une nationalité implique l'appartenance à une nation, et jusqu'à preuve du contraire la Kabylie n'est pas une nation mais une région d'Algérie.

- **farah** : *Et oui c'est une région, qui même s'il y a un désir séparatiste il faudra changer le nom avant : Kabylie vient de kabaïles : tribut en langue Arabe. Si c'est un jour le cas, et il y a séparation, y a pas de raison, nous aussi les Algérois on veut notre autonomie : nationalité algéroise c'est plus jolie quand même, passeport bleu comme la mer méditerranée. Et kheireddin Barberousse le fondateur du port d'Alger et de la ville, aura enfin à nouveau les honneurs qui lui sont dû, faut dire de surcroît qu'il a repoussé et empêché les flottes espagnole et portugaise de nous conquérir, pire nous coloniser. Avis aux autres régions : oranaise, constantinoise, sahraoui...Peut être ainsi, on sera enfin tous plus heureux.*

- **falastinya** : *mais bien sûr Farah, et comme ça les occidentaux auront gagné leur pari: diviser pour mieux régner!!!*

il ne faut pas entrer dans ce cercle infernal, nous n'en serions que lourdement atteints.

- **Farah** : *il ne faut pas entrer dans ce cercle infernal, nous n'en serions que lourdement atteints.*

J'espère que c pas à moi que tu adresses ce conseil , aussi précieux qu'il soit, car je ne suis pas adepte de séparatisme ni de division, je suis plutôt pour « l'union fait la force » c ce que j'ai voulu dire mais autrement/(cercle, contagion, réaction en chaine..), mais c bien que tu sois plus explicites, de la même façon que ça explicite mes dires pour ceux qui m'auraient lu au "1er degré ".

L'interaction traite ici du thème de « nationalité kabyle ». Nous supposons qu'à partir du choix de certains pseudonymes, les locuteurs montrent de prime abord un intérêt particulier à la nationalité kabyle en s'inscrivant dans ce forum. Ensuite, certains de ces participants choisissent des pseudonymes qui font référence à la culture kabyle, comme *Icerfan* (sens : des pièges ou des trous) et *Isli* (sens : le marié) qui sont aussi des traces profilaires. Ils peuvent indiquer qu'il s'agit de locuteurs qui sont d'origine kabyle et qui revendiquent leur identité à travers ce choix. De plus, l'un des interlocuteurs utilise à la fin de chaque message une signature personnalisée : « *isli, nationalité Kabyle* », cette signature vient pour appuyer davantage son appartenance à la culture kabyle. En effet, le locuteur *Isli* utilise un vocabulaire qui le ferait classer dans le groupe des kabyles.

Quant aux traces navigationnelles, nous avons dès le début la référence à un article du journal algérien «Le Quotidien d'Oran», un article qui aborde la question de la nationalité et à partir duquel les participants profitent pour le transformer en un autre sujet et aborder la question de la nationalité kabyle. Cet article nous renseigne sur les sujets qui intéressent nos participants et particulièrement l'identité kabyle.

Enfin les traces inscriptibles, dans cet extrait sont très évidentes. Les locuteurs donnent leurs avis et opinions sur la question de leur origine kabyle. Ils expriment leur identité en la distinguant de celle des arabes comme l'indique l'énoncé suivant : « *Prochaine étape : La Nationalité Kabyle aux enfants dont les deux parents sont Kabyles (on verra dans un siècle ou deux pour ceux qui n'ont qu'un seul parent Kabyle, promis!)* ».

5 Conclusion

A travers cette analyse, nous constatons que l'image de soi des participants se manifeste différemment dans les deux dispositifs de discussion en ligne. En effet, les interlocuteurs entretiennent des relations fondées sur le consensus, pour la simple raison. Ces relations sont basées sur le respect mutuel malgré la méconnaissance de la culture de l'autre qui n'est donc ni un obstacle, ni un handicap mais plutôt un moyen qui permet de se mettre dans une position d'apprentissage et de découverte d'une autre culture. Au contraire, dans la rencontre interculturelle asynchrone, l'anonymat des participants influence sur la relation qu'ils entretiennent. Non seulement, ils ne connaissent pas l'origine de l'autre, mais aussi ils sont face à un étranger sur tous les plans : méconnaissance de la culture, de la langue, du sexe... Cet anonymat provoque souvent une relation dans laquelle une distance s'installe face à l'inconnu. Quant à l'image que construisent les participants des forums de discussion d'eux mêmes, c'est à l'évidence la plus valorisante mise en évidence par des traits positifs.

En ce qui concerne l'identité numérique des participants, elle est révélée par des traces que nous retrouvons soit dans le contenu des messages soit dans la partie qui concerne la présentation du locuteur. Alors que les participants à une discussion synchrone se connaissent, en dehors de leurs pseudonymes et de leur photo ou avatar, aucune autre indication n'est donnée dans la partie du profil mais des marques sont vite repérées dans le contenu des messages. Les interlocuteurs n'hésitent pas à donner des informations les concernant dans leurs échanges. Au contraire, dans les discussions asynchrones où l'on est face à l'inconnu anonyme en dehors du pseudonyme, de la date d'inscription au forum et de l'avatar aucune autre information n'est révélée dans la partie descriptive du profil des participants. Si le contenu de leur message nous renseigne moins sur leur profil, il leur arrive de se trahir et de donner leur origine par le biais de la langue utilisée.

Quant aux traces navigationnelles, elles sont plus présentes dans les échanges asynchrones où les locuteurs prennent plus de temps pour aller puiser une source dans un autre site. Il s'agit plus d'une question de disponibilité. Souvent ces traces nous permettent de repérer les documents que consultent les participants et qui nous renseignent sur leur identité.

Les traces inscriptibles révèlent les prises de position des interlocuteurs sur un sujet précis et mettent en évidence leurs traits de caractère.

Références bibliographiques

Abdallah-Preteuille, Martine. (2005). *L'éducation interculturelle*. Paris : Ed. PUF.

Amossy, Ruth., (2010). *La présentation de soi, ethos et identité verbale*. Paris, PUF.

Atifi, Hassen. & Marcoccia, Michel. (2006). « Communication médiatisée par ordinateur et variation culturelle : analyse contrastive de forums de discussion français et marocains ». *Discours, cultures, comparaison*, N°9, 59-73.

- Atifi, Hssan. (2004), « La variation culturelle dans la communication en ligne : Analyse ethnographique des forums de discussions marocains » in *Langage & société* N° 104, éd. Maison des sciences de l'homme, Paris,
- Develotte, Christine. & Kern, Richard. & Lamy, Marie-Nöelle. (2011). *Décrire la conversation en ligne, Le face à face distanciel*, Lyon : ENS éditions.
- Ertzscheid, Olivier. (2013). *Qu'est ce que l'identité numérique ?*. Marseille : Éditeur : OpenEdition Press.
- Georges, Fanny. (2009). « Identité numérique et Représentation de soi : analyse sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 », *Réseaux : Web 2.O*, vol. 2, n°154, p. 165-193.
- Herring, Susan. (2004). « Computer mediated discourse analysis : an approach to researching Online communities » in S.A Barab, R. Kling, JH gray dir. *Designing for virtual communities in Service of Learning*, Cambridge, CUP, 338-376.
- Verbunt, Gilles. (2011), *Penser et vivre l'interculturel*. Lyon : Chronique sociale.

Les notifications dans le quotidien des 18-25 ans : comment manifester son attention à autrui dans le régime de la dispersion ?

Pierre, Julien

Laboratoire GRESEC, Université de Grenoble – Alpes
julienpierre@live.fr

1 Contextes.....	198
2 La dispersion appareillée par les notifications	199
2.1 Les pratiques numériques des 18-25 ans.....	199
2.2 Le registre des notifications	200
3 Bricolages attentionnels.....	202
3.1 Des applications-tierces aux systèmes d'exploitation.....	203
3.2 Des réglages à la régulation	203
3.3 Des comportements aux conventions sociales	203
4 Conclusion.....	204
Références bibliographiques	205

1 Contextes

De nombreuses enquêtes font état du taux d'équipement des individus en matière de téléphonie : en juin 2012, le CREDOC comptabilise 88% d'individus possédant un téléphone mobile¹. Les taux les plus forts se situent chez les adolescents et les jeunes adultes : 88% chez les 12-17 ans et 99% chez les 18-24. Cette enquête dévoile aussi la croissance du taux d'équipement des téléphones intelligents, dits « smartphones » : si 29% de la population est équipée d'un tel appareil, la croissance la plus importante se situe dans les mêmes tranches d'âge (24% chez les 12-17 ans, avec une progression de 46% par rapport à 2011, et 54% chez les 18-24 ans, avec une progression de 19%). Des résultats similaires apparaissent en termes de fonctionnalités, au niveau des SMS, de la navigation ou du téléchargement d'applications. De tels chiffres appellent à se pencher sur les usages : au vu de l'intensité des données échangées, quelle incidence cette connectivité peut-elle avoir sur les activités quotidiennes ? Quels usages se forment avec cette multiplication des contacts instrumentés ?

Dans l'imaginaire collectif, souvent forgé par des discours médiatiques, la connectivité est représentée comme une rupture du lien social : la figure du joueur introverti, le mal-être adolescent, les risques de cyberprédation sont régulièrement convoqués comme repoussoir d'une socialisation appareillée par la technique. Pourtant, des sociologues et des chercheurs en sciences de l'information et de la communication attestent d'une potentialité dans la construction de soi et son rapport au monde : les dispositifs sociotechniques d'information et de communication numériques (DISTIC ; Appel *et al.*, 2010) permettent de construire une identité (Denouël, 2011 ; Georges, 2007, 2009, 2010), une présence numérique (Merzeau, 2009) ; de conduire des interactions (Coutant & Stenger, 2010), de partager avec une communauté (Casilli, 2010), de développer des stratégies relationnelles (Cardon & Delaunay-Téterel, 2011). Ces pratiques sont particulièrement ancrées chez les adolescents (Livingstone, 1999 ; Fluckiger, 2006 ; boyd, 2014) ou chez les individus situés à la marge des normes sociales (Granjon & Denouël, 2010). Tous s'accordent à dire que le sujet se construit dans les interactions sociales, y compris quand elles sont « supportées » par les réseaux sociaux numériques (Martuccelli, 2002 ; Coutant & Stenger, 2010), et que la subjectivation relève plus d'un processus d'intersubjectivation, y compris avec l'objet technique (Voirol, 2013). Mais tous s'accordent également à dire que s'il y a des risques sociaux, par exemple en termes de réputation ou de reconnaissance (Granjon, 2011), la vigilance doit aussi porter sur les risques d'exploitation commerciale ou de performance technique (Cardon, 2013). Les individus se retrouvent à la fois en capacité de poursuivre le processus d'intersubjectivation tout en se plaçant sous les contraintes techniques et économiques des opérateurs des DISTIC numériques. De plus, la population des 18-25 ans se retrouve à la croisée de plusieurs relations d'interdépendance. Les usages ancrés pendant l'adolescence sont influencés par les pratiques familiales et les normes socioprofessionnelles (qu'ils découvrent dans leurs premiers stages et dans les études supérieures). De la même manière, ces usages vont se poursuivre en entreprise et dans leurs futurs foyers. Ces usages en formation sont donc le signe avant-coureur de transformations sociales. Ils conditionnent les possibilités d'action dans de multiples sphères sociales : en formation, au travail, à domicile et en public. Notre hypothèse est alors que les usages du numérique des 18-25 ans reflètent une reconfiguration des rapports entre sphères sociales, au sein desquelles le sujet tente de négocier ses activités.

Des travaux exploratoires ont montré la saillance d'un adossement usage – fonctionnalité que nous voulons prendre comme terrain : il s'agit de ce que nous appelons le « registre des notifications ». En effet, tous les DISTIC numériques proposent différentes manières d'alerter l'utilisateur à l'arrivée d'un nouveau message. La particularité de ces notifications réside dans le surgissement d'une information au cours d'une activité conduite par l'utilisateur. La plupart du

¹ Enquête « Condition de vie et aspirations – La diffusion des technologies d'information et de communication dans la société française (décembre 2011) », CREDOC

temps, ces notifications sont hors contexte : ne cadrant pas avec l'activité en cours, elles sont perçues comme des nuisances. Comme le rappelle C. Licoppe, « par définition, la notification advient, apparaît, surgit, et elle occasionne donc potentiellement des interruptions ». Néanmoins, en écho à cette tension entre contraintes et capacités, le sociologue fait remarquer que pour les acteurs, les notifications leur permettent aussi « de rester dans le coup, de coller au mouvement d'activités polymorphes et toujours en évolution » (Licoppe, 2009 : 77-78). Son élève, C. Datchary, a observé « la dispersion dans les situations de travail » (Datchary, 2011). Ses analyses rejoignent celles de l'anthropologue culturelle S. Broadbent (2011) ou encore celle de la sociologue I. Berrebi-Hoffmann (2009) : l'attention des travailleurs est sans cesse dispersée entre de multiples activités professionnelles (et leurs temporalités propres) et les injonctions sociales (amicales, familiales, médiatiques, gouvernementales). Un employé doit gérer de multiples dossiers ou appels de collaborateurs, clients, fournisseurs ; il peut devoir organiser à distance les aléas domestiques (retour des enfants, rendez-vous médicaux, paiement des factures, etc.) ; il peut vouloir communiquer avec ses amis (par téléphone ou internet) ; il peut s'engager dans des discussions sur l'actualité, etc. De même, à domicile, il peut ramener – mentalement ou concrètement – du travail, ou raconter ses activités et leurs enjeux à ses proches. Cette dispersion est multipliée par les TIC en même temps que celles-ci permettent de maintenir un lien avec l'extérieur de la sphère professionnelle. En termes de logique sociale, elle dévoile une « imbrication du registre d'actions » (Berrebi-Hoffmann, 2010) et une reconfiguration des rapports entre les espaces sociaux : le mur de la vie privée appliquée à l'école ou à l'entreprise ne semble plus aussi légitime. Nous proposons de poursuivre cette analyse, située dans la sociologie du travail, en l'inscrivant dans la lignée de notre hypothèse : selon nous, la dispersion est également valable dans d'autres sphères, notamment scolaire. Et c'est justement en regard d'une multiplication des activités que nous invitons à considérer les notifications comme un moyen pour l'individu de maintenir une attention, à soi et aux autres, dans les situations de « dispersion ».

Nous présenterons donc en première partie l'ensemble des systèmes de notification dans les DISTIC numériques, dévoilant comment ils participent au régime de la dispersion. Ce dernier étant également présentée par ses auteurs comme une compétence, une deuxième partie sera consacrée à montrer le bricolage attentionnel que doivent construire les usagers.

2 La dispersion appareillée par les notifications

Un double terrain alimente notre réflexion : le premier concerne un groupe d'utilisateurs en situation préprofessionnelle, le second englobe les dispositifs proposant des fonctionnalités de notification.

2.1 Les pratiques numériques des 18-25 ans

Notre étude se déroule au sein de l'Observatoire des pratiques numériques des 18-25 ans de la Chaire « Digital natives » commanditée par Orange et pilotée par Grenoble École de Management². Une première enquête en 2013 portait sur l'observation des pratiques de dix étudiants en première année d'école supérieure de commerce (ESC) : des entretiens collectifs ont permis de faire remonter une série d'hypothèses, confrontée à l'observation des pratiques en binôme (l'étudiant A note les actions de l'étudiant B). Ces résultats ont ensuite été présentés à dix-sept étudiants de diverses filières universitaires qui ont confirmé avoir ce même genre de pratiques (connexion du lever au coucher, tension affective et cognitive articulée entre plaisir et contrainte, activités numériques comme palliatif à l'ennui, mais elles-mêmes génératrices

² Avec d'autres chercheurs en sciences de l'information et de la communication, nous travaillons à identifier des logiques affectives récurrentes dans les usages numériques dans l'ensemble des activités du quotidien. Voir notamment Martin-Juchat & Pierre (2013) pour une perspective managériale et Dumas, Martin-Juchat & Pierre (2014) pour une perspective pédagogique.

d'ennui). En 2014, nous avons élargi le groupe d'étudiants (quarante membres, issus de diverses structures : ESC, IUT, UFR) et les terrains d'observation par binôme (vingt-cinq personnes et quatre-vingt-quinze carnets de bord relatant des situations en cours, à la bibliothèque, en déplacement, à domicile, pendant des moments conviviaux). L'un des objectifs de la Chaire est de repérer les usages en formation dans une génération qui sera bientôt en situation de travail, et d'exigence de services. Il s'agit alors de voir quelles représentations et quelles compétences les jeunes usagers du numérique construisent afin de leur proposer des innovations pédagogiques ou marketing. Il ressort de nos études un ensemble de paradoxes, entre naturalisation des usages et lucidité critique sur les pratiques, entre contraintes des modèles économiques et fonctionnels et plaisir de la nouveauté et de la praticité, entre injonctions socioprofessionnelles et volonté de s'échapper par le divertissement ou la non-connexion. Il ressort également une routinisation des activités socionumériques : des rites de non connexion, ou inversement des rites de présence à distance se mettent en place lors de soirées ou de réunion de travail, tandis que d'autres visent à un éveil au monde, par la lecture des actualités provenant de différents espaces sociaux (les amis, l'école ou l'université, le monde des affaires, de la politique, du sport ou de la culture). Au final, ces rites visent à organiser l'attention portée aux autres : on s'informe des autres et on alimente le face-à-face avec des actualités provenant des interactions médiatisées. Les notifications sont alors le signe médiatique de cette attention (tel le « poke » de *Facebook*, cette petite tape virtuelle sur l'épaule de l'ami).

2.2 Le registre des notifications

Les notifications peuvent se distinguer selon l'espace de leur saillance et selon l'interaction à laquelle elles invitent³.

Les notifications sont un mécanisme informatique déjà ancien puisque, même au sein des machines relativement primitives, les composants s'alertaient mutuellement de leur bon fonctionnement. Dans le système d'exploitation des ordinateurs et des téléphones, des dispositifs existent pour notifier divers messages à l'utilisateur. Les logiciels informent également des opérations de maintenance. Dans le cadre de la communication médiatisée par ordinateur, les plateformes web et les serveurs de SMS distribuent les notifications entre émetteurs et récepteurs (« vous avez un nouveau message »). Les répondeurs et boîtes vocales des téléphones proposent la même fonctionnalité : maintenir un signal jusqu'à une interaction. Ce mécanisme est en cours d'implantation dans les navigateurs web. Il repose principalement sur « l'onglétisation » de la navigation (Licoppe, 2009 : 99), c'est-à-dire l'action d'afficher, cacher et circuler entre plusieurs documents dans une même application. Entre autres exemples, il est ainsi possible d'afficher sur l'onglet le nombre de courriels non lus. En raison de la dimension des écrans de téléphones mobiles, les applications ne peuvent afficher des onglets : les notifications doivent donc être plus saillantes. Leur design est alors envisagé de manière systémique avec le reste du système d'exploitation. Au sein de l'organisme chargé de sa standardisation (le W3C) et à travers la liste de diffusion du groupe de travail, le mécanisme des notifications est l'objet d'une négociation : d'une part entre les concepteurs de sites et applications et les développeurs des navigateurs, chacun cherchant à maîtriser l'apparence visuelle, le contenu et les interactions proposés au sein de ces notifications. Et d'autre part entre les principaux éditeurs, chacun cherchant à faire correspondre le registre de notifications avec

³ L'analyse que nous proposons sur les notifications est doublement alimentée : d'une part en étudiant les spécifications des principaux mécanismes informatiques du mobile et du web ; d'autre part en analysant les discours que tiennent les ingénieurs et concepteurs à propos de ces spécifications. Deux lieux de négociation et de promotion ont particulièrement été étudiés : en premier lieu, les spécifications maintenues par le W3C et les listes de discussion (<http://www.w3.org/TR/notifications/> et <http://lists.w3.org/Archives/Public/public-web-notification/>). Les documentations techniques des différents opérateurs ont également été consultées (Apple, Google, Facebook). En second lieu, les entretiens et déclarations médiatiques des ingénieurs et concepteurs : plusieurs sites web sont réputés pour la participation de ces acteurs, dument authentifiés (www.quora.com, www.stackoverflow.com entre autres exemples).

son propre cadre de fonctionnement (Pierre, 2014a) : *Apple* propose par exemple de centraliser toutes les notifications sur ces propres serveurs avant de les distribuer sur les terminaux. Ses concurrents ne souhaitent pas partager une telle architecture, préférant un modèle de distribution plus indépendant.

La spécification technique d'une notification web montre bien la problématique du contexte d'un message.

“A notification allows alerting the user outside the context of a web page of an occurrence, such as delivery of email.”
<http://www.w3.org/TR/notifications/>

La notification inviterait à sortir de l'action en cours et à conduire une activité dans un autre contexte. Néanmoins, la réponse attendue n'est pas forcément synchrone, et le dispositif peut intégrer des modalités de réponse décalée. Il y a ainsi plusieurs formes de notifications inscrites dans le cadre de fonctionnement des dispositifs :

- **Message push** : Les messages sont mis en attente sur les serveurs, qui poussent le message quand le destinataire est connecté. C'est à ce moment qu'il reçoit une notification (une pastille sur l'icône de l'application de messagerie, une fenêtre ponctuelle ou pop-up, une sonnerie). De nombreux protocoles de télécommunication reposent sur la technologie push (courriels, boîte vocale, messagerie des réseaux socionumériques, flux RSS).
- **Accusé de réception** : l'émetteur peut être informé quand son message a été livré au destinataire. Les clients de courriers électroniques proposent cette fonctionnalité, de même que les applications SMS des téléphones mobiles. Certains réseaux socionumériques intègrent depuis peu des accusés de réception.
- **Messagerie instantanée** : les services de téléphonie par internet ou de clavardage permettent de signifier dans un premier temps la connexion ou déconnexion d'un membre du carnet d'adresses, et dans un second temps, l'action en cours de l'interlocuteur (« ...est en train d'écrire »).
- **Rendez-vous** : certains éditeurs de jeux en ligne conçoivent le modèle ludique de leur application en fonction de rendez-vous (appointment game). La notification vient alors conclure une action réalisée quelques minutes ou quelques heures plus tôt. Dans les jeux dits de collecte (comme FarmVille), le joueur dispose d'un catalogue d'actions – semer, récolter – ayant chacune une longueur définie. La planification des actions requiert un bref engagement (quelques clics pour planter ou ramasser), et invite le joueur à anticiper l'échéance. Des services de messagerie ou de gestion des tâches proposent également au récepteur de remettre l'action à plus tard.

L'ensemble de ces notifications tend aujourd'hui à converger dans des tableaux de bord occupant une place centrale dans le système d'exploitation, et où se télescopent de multiples contextes d'énonciation : un résumé est souvent proposé, ainsi qu'un décompte numérique. Toutefois, les usages peuvent aller à l'encontre du cadre de fonctionnement imaginé par les concepteurs du dispositif (Flichy, 2004), à tel point qu'émergent de nouveaux services marchands en résonance avec ces usages stabilisés. C'est notamment le cas de l'appropriation des SMS : la vocation opérationnelle dédiée à la gestion du service a été abandonnée au profit d'une télécommunication interpersonnelle. Le protocole SMS prévoit ainsi un faible nombre de caractères et une distribution instantanée des messages, permettant de satisfaire les attentes sociales. Les SMS permettent ainsi de résoudre la distance (« Je pars du travail. A tout de suite »), en maintenant le contact (« Salut, ça va ? »), en rassurant les interlocuteurs (« Je suis bien rentré »), en favorisant la coordination (« RDV à 16h devant le ciné »). Les courriels et les services de messagerie, instantanée ou asynchrone, permettent également cette communication phatique ou coordinatrice.

Le registre des notifications se complète alors par la nature de l'engagement à laquelle elles invitent. Nous reprenons ici la « boussole attentionnelle » développée par le sociologue D. Boullier (2009, 2012).

- Fidélisation : les bases de données disposent d'informations permettant de singulariser les clients en leur proposant des offres commerciales adaptées à leur historique d'achat. Les messages visent ainsi à maintenir l'attention à l'égard d'une marque.
- Alerte : la surcharge informationnelle produit une concurrence entre les messages qui nécessitent de se distinguer par des saillances émotionnelles. L'alerte doit être suffisamment forte pour capter l'attention.
- Immersion : les jeux vidéo proposent des expériences totales où le joueur est plongé dans un univers virtuel. Son attention est alors entièrement focalisée sur l'activité ludique, et le dispositif cherche à gommer les stimuli extérieurs.

« L'attention est ici synonyme d'une absorption totale dans cette autre existence, et la fidélité en est une condition. Mais pour d'autres, grâce à l'offre de "casual gaming", de jeu ordinaire, rapide et intermittent, on peut offrir une expérience brève et non engageante, proche des offres des mondes de l'alerte, avec intensité, mais sans fidélité abusive trop captivante. L'industrie du jeu vidéo a compris qu'elle ne pouvait se limiter à son public de "hardcore gamers", fidèles habitués vivant toujours intensément leur passion et qu'elle devait gagner de nouveaux publics à plus faible intensité et à plus faible durée. »

- Projection (Boullier, 2014) : chacun projette sur un plateau une représentation de son monde, une intériorité qui dans le même temps est rendue publique. C'est à la fois une stratégie de défense de sa singularité et une démonstration à l'adresse des audiences. Les profils des réseaux socionumériques sont des vecteurs de projection d'une identité numérique.

Les notifications peuvent s'inscrire dans une dynamique sociale : avec la projection de soi, l'individu cherche à attirer l'attention des autres, comme les marques dans le registre de la fidélisation. Avec les alertes, l'individu reçoit les notifications d'un ensemble d'émetteurs l'invitant à des engagements de nature variée, d'une immersion complète et des formes de dispersion sur lesquelles nous allons revenir. Toutefois, l'indistinction entre les émetteurs et la nature de ces notifications (Pierre, 2014b) ajoute des perturbations à leur saillance : dans un même espace s'affichent des publicités, des actualités, des messages techniques et des messages amicaux.

3 Bricolages attentionnels

L'extension du registre des notifications doit s'apprécier en regard des espaces et des moments sociaux dans lesquels interviennent les messages et les interactions qu'ils appellent. Les notifications surgissent dans un contexte, et invitent à agir dans un autre. Elles ont autant une incidence en termes d'attention cognitive que d'attention sociale : dans les deux cas, elles contribuent à des formes de dispersion, mais tandis que la première peut être considérée comme une perturbation et appelle des aménagements, la deuxième s'inscrit dans une logique sociale et dévoile des potentialités. Dans ce cas également, la dispersion requiert de l'individu qu'il mette en place des bricolages attentionnels afin de préserver le maintien de soi et le souci des autres : nous en présentons ici les essais tels que manifestés par les membres de la population étudiée.

Les notifications agissent en créant un « lieu propre » (De Certeau, 1980), un espace conquis par stratégie et à partir duquel une organisation peut se projeter à destination de ces cibles. Les usagers vont alors tenter de se réapproprier ce lieu. Face aux notifications, plusieurs tactiques sont déployées. Fragmentaires, ces usages se forment chez des individus isolés, ou agissant collectivement en bonne intelligence face aux stratégies, ou bien encore peuvent avoir comme origine d'autres entreprises qui vont chercher à occuper une place sur le marché. Nous en présentons ici une typologie : le bricolage se fait en combinant un choix d'application, de

réglages ou de comportements (anticipation ou rétrogradation). En regard des choix manifestés, nous verrons dans quelles mesures les concepteurs adaptent leur stratégie.

3.1 Des applications-tierces aux systèmes d'exploitation

Sur les places de marché mises en place par les principaux éditeurs de système d'exploitation pour téléphone mobile à destination des développeurs et des utilisateurs, plusieurs centaines d'applications proposent de modifier les notifications de l'appareil. Les places de marché d'extension de navigateurs disposent également d'un large catalogue. Après installation, il est possible de gérer les temporalités (rappel ou rejet) ou l'environnement sonore ou visuel ; il est possible de centraliser ou déléguer les messages, en relation avec de nombreux fournisseurs de services ou d'autres appareils. Sur les navigateurs web, la principale extension logicielle s'attache à filtrer les messages publicitaires. L'utilisateur peut alors choisir dans ce catalogue quelles applications ou extensions installer. Le succès de ces applications-tierces est mitigé : l'adhésion provient en général d'early adopters et en dehors d'applications de cartographie, de jeu ou de socialisation, le marché des applications modifiant le système d'exploitation reste assez faible. En conséquence, certains éditeurs préfèrent implémenter ces nouveaux mécanismes directement dans leur programme informatique⁴. Ainsi, parmi les étudiants interrogés, un très faible nombre avait délibérément choisi d'installer ces tierces-parties logicielles (14,2%).

3.2 Des réglages à la régulation

Il peut sembler paradoxal d'avoir un si faible taux d'installation d'applications alors que toutes les personnes interrogées déclarent avoir été sensibilisées aux questions de vie privée (au collège, mais surtout au lycée). Néanmoins, elles déclarent cette sensibilisation largement insuffisante au vu de l'intensité de leurs pratiques et des enjeux de la socialisation médiatisée (entretiens 2013) : pour la plupart, ces sensibilisations sont animées par des gendarmes ou des juristes, dont les discours n'abordent pas les processus de l'intersubjectivation. Pour l'heure, seuls des dispositifs comme le B2i sont opérants, même s'ils ne permettent que d'attester la maîtrise de routines logicielles (ouvrir un document par exemple). Plusieurs étudiants interrogés attendent de l'institution scolaire qu'elle les accompagne dans un usage raisonné des DISTIC numériques : qu'il s'agisse d'une meilleure gestion de l'attention en cours quand l'enseignant est concurrencé par l'appareillage numérique de ses apprenants ou qu'il s'agisse des mécanismes informatiques ou des partenariats économiques des dispositifs qu'ils utilisent.

Par dépit, les étudiants interrogés investissent cet apprentissage en jouant sur les leviers qui leur paraissent accessibles : les réglages des appareils et des logiciels. Motivés de surcroît par les changements dans les politiques de confidentialité des principaux fournisseurs de services (messagerie, réseaux sociaux), les usagers cherchent à équilibrer au mieux de leurs pratiques le partage et le secret. Ils déterminent ces réglages soit par leur propre expérience, soit par celles de leurs pairs avec qui ils échangent fréquemment sur ces questions, soit en lisant des didacticiels en ligne. Plusieurs sites proposent en effet un ensemble de « bonnes pratiques » pour gérer son identité numérique, sa réputation, sa confidentialité en ligne. Toutefois, ces guides didactiques sont d'une part assez minces (« les 10 conseils à suivre pour... ») et d'autre part majoritairement orientée vers un démarche marketing (« être plus visible des recruteurs »).

3.3 Des comportements aux conventions sociales

Indépendamment d'un bricolage des appareils, les personnes interrogées attestent également de tactiques dans leurs propres comportements. En fonction de leurs abonnements sociaux,

⁴ Les systèmes à base Linux ont été les premiers à proposer un centre de notifications (NotifyOSD). Des applications-tierces ont ensuite mis cette fonctionnalité au service des autres systèmes d'exploitation (comme Growl par exemple). A partir de 2011, Mac OS, iOS et Android vont à leur tour proposer leurs propres centres de notifications

commerciaux, ludiques, et en fonction de leurs emplois du temps, les utilisateurs anticipent sur les notifications qu'ils pensent recevoir. Lors d'entretiens avec des étudiants joueurs (appointment game), ceux-ci témoignent de l'élaboration d'une même tactique : on projette une échéance courte à l'approche de l'intercours (5 minutes), une échéance moyenne en vue de la fin des cours (2 heures), une échéance longue pendant la nuit (8 heures). L'analyse de discours des concepteurs de ces jeux montre la volonté de faire coïncider le modèle ludique et l'agenda des joueurs. Une anticipation similaire se dégage aussi dans la réponse aux sollicitations portées par les notifications : les usagers interrogés estiment l'attention qu'ils doivent porter à leur réponse et, en fonction de leur engagement du moment, décident d'interagir dans l'immédiat (réponses courtes) ou de manière asynchrone (réponses longues). Les notifications provenant des liens hiérarchiques sont perçues comme exigeant une réponse longue et immédiate. Les usagers catégorisent également les individus selon l'attention qu'ils veulent leur porter : tandis qu'il est possible de répondre brièvement aux liens faibles (phatique ou coordination), voire même de ne pas leur répondre du tout (messages commerciaux émanant d'une recommandation par les pairs), les liens forts (familiaux ou amicaux) appellent une attention forte. Les étudiants vont ainsi temporiser leur réponse : « Quand j'ai un message de ma mère, je préfère lui répondre après les cours ; elle mérite mieux que ça » (Q., 19 ans, étudiant en ESC1, 2013).

Considéré comme un « fil à la patte » (A., 21 ans, IUT, 2014), le mobile cristallise des représentations de plus en plus négatives en raison des injonctions portées par les notifications. Plusieurs témoignages révèlent une volonté de déconnexion. Si quelques étudiants hésitent à encore à se séparer de leurs mobiles, plusieurs tactiques individuelles ou sociales apparaissent : des utilisateurs font le choix d'adopter un appareil moins contraignant. Ils passent du smartphone (téléphone malin) au dumbphone (téléphone idiot), et ne font plus la course à l'innovation technique ou marchande. Beaucoup d'étudiants n'ont montré qu'un très faible intérêt pour les forfaits très haut débit, qu'ils se représentent comme le vecteur d'une aliénation. Leur coût est aussi rédhibitoire. Socialement, des rites de déconnexion apparaissent : en soirée, pendant les moments conviviaux, les amis s'interdisent l'usage du mobile. Toutefois, cette tendance est à opposer à celle où les convives s'appareillent pour partager un moment avec des amis à distance. Ainsi, en fonction des contextes semblent se dessiner des conventions sociales pour l'appareillage à adopter.

4 Conclusion

À la multiplicité du registre des notifications équivaut la multiplicité des situations de communication dans lesquels elles peuvent survenir : la disparité des émetteurs, de leurs messages, des engagements auxquels ils invitent, et des contextes de réception. Ce registre ne fait que refléter l'ordinaire de la vie sociale, celui d'une intersubjectivation située entre plusieurs espaces sociaux, et les perturbations et gains de compétences qu'il provoque sont à resituer dans le régime plus global de la dispersion. À l'aune de cette multiplicité se mesure également les efforts consentis pour équilibrer les notifications dans le régime de la dispersion.

Les notifications couvrent un registre formel et attentionnel très varié : si les dispositifs sociotechniques permettent à l'individu de notifier et être notifié d'une quantité d'actualités – en provenance ou à destination d'un ensemble hétérogène d'entités, ils restent néanmoins le vecteur d'un assujettissement par leurs contraintes et leurs finalités. Les usagers vont néanmoins faire avec ces contraintes pour poursuivre un processus d'intersubjectivation multisitué, cherchant par diverses tactiques à préserver l'intégrité contextuelle de situations de communications dispersées. Ces pratiques restent cependant au niveau du bricolage, et les usagers manifestent des attentes en termes de formation et d'accompagnement par les institutions scolaires ou universitaires.

L'individu participe à une multitude de contextes interactionnels avec leurs propres contraintes sociotechniques. Pour chaque de ces situations, il co-construit un « cadre privatif » (Pierre, 2013).

Références bibliographiques

- Allard, Laurence & Vandenberghe, Frédéric. (2003). Express yourself ! Les pages perso entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité. *Réseaux*, n°117, 191-219.
- Appel, V., Boulanger, H. & Massou, L. (2010). *Les dispositifs d'information et de communication. Concept, usages et objets*. Bruxelles : De Boeck
- Berrebi-Hoffmann, Isabelle (éd.). (2009). *Politiques de l'intime. Des utopies sociales d'hier aux mondes du travail d'aujourd'hui*. Paris : La Découverte
- Berrebi-Hoffmann, Isabelle. (2010). Les métamorphoses de l'intime. *Empan*, vol.1, n°77, 13-17.
- Boullier, Dominique. (2009). Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion. *Réseaux*, n°154, 232-246.
- Boullier, Dominique. (2012). Composition médiatique d'un monde commun à partir du pluralisme des régimes d'attention. In : Chardel, Pierre-Antoine, Gossart, Cédric & Reber, Bernard. (éd.), *Conflit des interprétations dans la société de l'information. Éthique et politiques de l'environnement*, Paris : Hermès éditions
- Boullier, Dominique. (2014). Médiologie des régimes d'attention. In : Citton, Yves. (éd.), *L'économie de l'attention. Ultime horizon du capitalisme ?* Paris : La découverte
- boyd d. (2008), *Taken Out of Context. American Teen Sociality in Networked Publics*. Berkeley : University of California
- Broadbent, Stefana. (2011), *L'intimité au travail. La vie privée et les communications personnelles au travail*. Paris : FYP
- Cardon, Dominique. (2008). Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0. *Réseaux*, n°152, 93-136
- Cardon, Dominique & Delaunay-Téterel, Hélène. (2006). La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics. *Réseaux*, n°138, 15-71
- Casilli, Antonio. (2010). *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?* Paris : Seuil
- Certeau (de), Michel. (1980). *L'invention du quotidien. Tome un, Les arts de faire*. Paris : Gallimard
- Coutant, Alexandre & Stenger, Thomas. (2010). Processus identitaire et ordre de l'interaction sur les réseaux socionumériques. *Les Enjeux de l'information et de la communication*
- Datchary, Caroline. (2011). *La dispersion au travail*. Toulouse : Octarès Éditions
- Denouël, Julie. (2011). Identité. *Communications*, n°88, 75-82
- Denouël, Julie & Granjon, Fabien. (2010). Exposition de soi et reconnaissance de singularités subjectives sur les sites de réseaux sociaux, *Sociologie*, n°1
- Dumas, Aurélia, Martin-Juchat, Fabienne & Pierre, Julien. (2014). Logiques affectives et usages non pédagogiques du numérique en situation de cours. *Colloque TICEMED'09*, Toulon, Avril 2014
- Ertzscheid, Olivier. (2009). L'homme, un document comme les autres. *Hermès*, n° 53, 33-40
- Flichy, Patrice. (2004). L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société. *Réseaux*, n°124, 17-51
- Foucault, Michel. (2001), *L'herméneutique du sujet. Cours au Collège de France. 1981-1982*. Paris : Gallimard
- Georges, Fanny. (2007). Approche statistique de trois composantes de l'identité numérique dans Facebook. In : Combès, Yolande & Bouquillion, Philippe. (éd.). *Les industries de la culture et de la communication en mutation*, Paris : L'Harmattan
- Georges, Fanny. (2009). Représentation de soi et identité numérique. *Réseaux*, n°154, 165-193
- Georges, Fanny. (2010). *Identités virtuelles. Les profils utilisateur du web 2.0*. Paris : Questions théoriques
- Goetz, Rose. (2004), « Paul Ricœur et Michel Foucault », *Le portique*, n°13-14
- Granjon, Fanny. (2009). De quelques pathologies sociales de l'individualité numérique. Exposition de soi et autoréification sur les sites de réseaux sociaux. *Réseaux*, n°167, 75-104

- Granjon, Fanny. (2012). *Reconnaissance et usages d'Internet. Une sociologie critique des pratiques d'informatique connectée*. Paris : Presses des Mines
- Licoppe, Christian. (2009). « Pragmatique de la notification », *Tracés*, n°16
- Martin-Juchat, Fabienne & Pierre, Julien. (2013). *Usages affectifs des TICN par la jeune génération. Les services en ligne pour tromper l'ennui au travail ?* Colloque Org&Co, Nice, octobre 2013
- Martuccelli D., (2002), *Grammaire de l'individu*, Paris, Gallimard.
- Merzeau, Louise. (2009). *Présence numérique, les médiations de l'identité. Les enjeux de l'information et de la communication*
- Pierre, Julien. (2013). *Le cadre privatif : des données aux contextes. Approche interdimensionnelle des enjeux de médiation de la vie privée*. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication sous la direction de F. Martin-Juchat et soutenue publiquement le 19/04/2013. Université de Grenoble – Alpes.
- Pierre, Julien. (2014a). Le régime de la dispersion : quand les notifications s'invitent dans la vie privée. In : Citton, Yves. (éd.). *L'économie de l'attention. Ultime horizon du capitalisme ?* Paris : La découverte
- Pierre, Julien. (2014b), Le régime d'indistinction des dispositifs identitaires. *16^{ème} colloque CREIS-Terminal*, 04 avril 2014, Nantes
- Ricœur, Paul. (1990). *Soi-même comme un autre*, Paris : Seuil

Étude du développement de pratiques socio- relationnelles et de normes communicationnelles dans le cadre de la pratique du jeu vidéo en ligne *League of Legends*

Rollandin, Marion

Laboratoire GRIPIC, CELSA-Paris Sorbonne
marionrollandin@gmail.com

Image 1 : En haut : détail d'un écran de jeu - 1 : icônes des personnages équipiers - 2 : arrivée en jeu - 3 : carte représentant l'arène permettant de se repérer et de voir les alliés et ennemis - 4 : fenêtre de discussion - 5 : gestion du personnage : caractéristiques, objets, compétences, barre de vie et de mana. En bas - 6 : personnage représenté - 7 : personnage en jeu - 8 : le Nexus. 208
Image 2 : Règle numéro 1 du code de l'invocateur qui introduit la notion de « bon équipier » 210

1 Devenir un « invocateur » : découverte de l'univers et des enjeux.....	210
1.1 Déterminer le cadre primaire et s'ajuster à la situation de communication	211
1.2 Appréhension du rôle et soumission du corps à un apprentissage	211
<i>Image 3 : Profil d'un joueur dans l'écran de gestion.....</i>	<i>212</i>
1.3 Apprendre à communiquer le temps d'une partie	212
<i>Image 4 : Ecran de fin de partie.....</i>	<i>213</i>
<i>Image 5 : Outils de signalisation durant la partie : flèche pour « j'arrive », point d'exclamation pour « danger », point d'interrogation pour « ennemi disparu », drapeau pour « aidez moi ».</i>	<i>213</i>
2 Amorce d'une relation : trouver des équipiers.....	214
2.1 Fonctionnalités et espaces facilitant la recherche d'équipiers	214
<i>Image 6 : Emplacement de la liste d'amis, dans un volet sur la droite</i>	<i>215</i>
2.2 La communication vocale, modalité essentielle pour jouer en groupe	216
2.3 Communiquer son désir de stabiliser la relation	216
3 Entretenir une relation dans le temps	217
3.1 Une situation de polytopie synchronique générant un engagement limité	217
3.2 Satisfaire les attentes en soignant son éthos discursif et comportemental	218
3.3 Progresser ensemble vers des objectifs similaires	218
Références bibliographiques	219

L'objet central de cet article est l'arène de bataille en ligne multijoueurs *League of Legends*, considérée comme un espace conduisant au développement de pratiques socio-relationnelles et de normes communicationnelles. Créé en 2009 par la société *Riot Games*, il permet à deux équipes de cinq joueurs de s'affronter dans un espace représentant une arène, au cours de parties de quarante-cinq minutes. Chaque joueur choisit un personnage aux caractéristiques visuelles et compétences spécifiques en début de partie. La première équipe à détruire la structure centrale du camp adverse, appelée le Nexus, remporte la victoire.



Image 1 : En haut : détail d'un écran de jeu - 1 : icônes des personnages équipiers - 2 : arrivée en jeu - 3 : carte représentant l'arène permettant de se repérer et de voir les alliés et ennemis - 4 : fenêtre de discussion - 5 : gestion du personnage : caractéristiques, objets, compétences, barre de vie et de mana. En bas - 6 : personnage représenté - 7 : personnage en jeu - 8 : le Nexus.

Le jeu offre un espace de gestion en amont et en aval de la partie et un espace de jeu spécifique lors de la partie. L'activité s'ancre dans le quotidien des joueurs, car un entraînement régulier est nécessaire pour progresser. Différents moments se distinguent dans la pratique : la découverte de l'environnement proposé, l'entraînement, et la compétition. Ils correspondent à différents modes de jeu : tutoriel, progression/entraînement et classé et ils donnent lieu à des pratiques socio-relationnelles et des formes de communication différentes.

Quelque soit le mode, l'enjeu pour le joueur est de développer des tactiques, des savoir-faire lui permettant de gagner, par la maîtrise des outils et sa capacité à collaborer. La collaboration

apparaît comme essentielle. Selon *Riot Games*, cela augmente les chances de victoire : « Dans League of Legends, la réussite passe par la communication et le travail d'équipe »¹. Dès lors, le joueur est incité à trouver des équipiers réguliers. Je m'appuie sur le postulat qu'il cherche à avoir une pratique ludique et socio-relationnelle qui soit la plus gratifiante possible. Ainsi, il doit maîtriser le dispositif, développer ses compétences personnelles mais aussi apprendre à interagir avec les autres, qui seront ses équipiers le temps d'une partie ou dans une temporalité prolongée. Je considère que l'usage d'un dispositif relevant de la communication médiatisée, c'est-à-dire d'« une production de représentations, incarnées dans des textes, eux-mêmes configurés dans leurs propriétés formelles par les traits de leur support médiatique » nécessite de la part du sujet une adaptation de sa manière quotidienne de communiquer et d'agir pour pallier à la non visibilité des corps, la matérialisation de l'échange à l'écran, etc. C'est pourquoi je mobilise un cadre théorique inscrit dans le champ de la communication médiatisée, dans la lignée des travaux sur les « écrits d'écrans » (Souchier et al., 2003 ; Tardy & Jeanneret, 2007 ; Davallon, 2012), en y articulant des théories issues de la communication en face à face avec l'adaptation de concepts issus notamment des théories goffmaniennes, comme la métaphore théâtrale (Goffman, 1973) et les cadres de l'expérience (Goffman, 1991). Cet ensemble théorique permet l'analyse des ajustements permanents mis en œuvre par les sujets leur permettant de communiquer et de prendre part à l'activité proposée dans l'espace médiatisé matérialisé à l'écran à partir du modèle de l'interaction en face à face. L'enquête menée, inscrite en Sciences de l'information et de la communication, suit une méthodologie ethno-sémiotique articulant deux études fonctionnant en symbiose.

D'une part, a été effectuée une analyse sémio-pragmatique du jeu pour décrire les situations créées et appréhender les conditions idéales d'utilisation présupposées par l'institution. D'autre part, une étude interactionnelle de terrain a été réalisée. Elle se compose d'une phase d'observation participante sur un an durant lequel j'ai endossé le double rôle de chercheur-joueur en prenant part à de nombreuses parties, côtoyant les joueurs par l'intermédiaire du jeu². Six entretiens menés en auto-confrontation la complètent avec des personnes sélectionnées durant la phase d'observation, non pas en fonction de déterminants sociaux particuliers mais sur la base des expériences que j'ai partagées avec eux. Cela a permis de donner des interprétants supplémentaires à mon analyse et d'éviter une surinterprétation de ma part concernant l'intentionnalité des joueurs. Cette méthode s'appuyant sur l'analyse du dispositif, de situations de jeu que j'ai moi-même expérimentées, et de discours de joueurs côtoyés et observés, m'a permis de comprendre comment un joueur s'inscrit dans le dispositif et définit les normes communicationnelles et comportementales à respecter durant la pratique, à partir de ces interprétations d'informations mises en scène à l'écran, afin de rester un équipier acceptable aux yeux des autres usagers. En effet, à travers ses actes et ses discours, il se construit un éthos, une image qui va influencer sur les rapports sociaux, comme l'évoque Amossy (Amossy, 2010 : 6). La société conceptrice incite le joueur à se rapprocher de l'usager modèle pour qui a été conçu le dispositif. Ce joueur fictif à partir duquel ont été conçues les règles représente l'équipier idéal si on se réfère au « code de l'invocateur », qui contient des recommandations sur le comportement et les discours à avoir dans la perspective d'augmenter ses chances de gagner des parties et de trouver des équipiers. Si l'on considère le cas des joueurs cherchant à progresser dans la pratique³, l'éthos qu'ils renvoient doit se rapprocher au plus près de celui de cet usager modèle, à savoir un éthos favorisant les interactions avec les autres joueurs : celui du « bon équipier », expression qui apparaît dès la règle numéro 1 « Jouez en équipe ».

¹ Site officiel de League of Legends <<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/chat-commands/>>

² Je n'ai pas rencontré physiquement les joueurs, la pratique se faisant uniquement à distance.

³ J'ai constaté durant mon enquête que la plupart du temps, les joueurs jouent pour faire progresser leurs compétences et pour gagner. Cependant, cela n'est pas une constante. Il peut arriver qu'ils décident de jouer pour d'autres raisons le temps d'une partie (pour se détendre en ne respectant pas les règles par exemple).



Image 2 : Règle numéro 1 du code de l'invocateur qui introduit la notion de « bon équipier »⁴

L'objectif est de voir comment le joueur développe des savoir-faire et fait preuve de réflexivité quant à la situation de communication, afin de négocier sa position et ses relations, en gérant le dispositif qui conditionne ses interactions ainsi que son éthos, déterminant sa pratique socio-relationnelle avec les autres usagers. Je traite dans un premier temps du joueur qui découvre le jeu et fait ses premiers pas en jouant avec des inconnus. Il s'ajuste à la situation, détermine ses possibilités d'action et de communication tout en appréhendant le rôle qu'on lui propose d'endosser. Dans un second temps, il est question de l'amorce des relations et des processus mobilisés lorsque des joueurs décident de jouer ensemble. L'enjeu est de créer une ambiance favorable dans un laps de temps court pour favoriser les chances de victoire, de maîtriser des codes concourant à faire évoluer la relation, et de s'adapter à l'utilisation de la communication vocale. Dans un troisième temps, j'aborde le cas des joueurs se constituant en équipe afin de participer à des parties dites « classées », l'insertion dans un classement permettant une comparaison des compétences collectives avec les autres équipes. L'enjeu confronte les joueurs à la nécessité de gérer leur engagement qui se veut limité, leur éthos respectif, mais aussi de réussir à progresser ensemble et conserver les mêmes objectifs pour faire perdurer la relation.

1 Devenir un « invocateur » : découverte de l'univers et des enjeux

Avant de jouer, le sujet définit la situation de communication afin de comprendre les possibilités d'action et de communication envisagées par l'institution conceptrice. En effet, par son appréhension des discours présents sur le site internet officiel permettant de télécharger le logiciel d'installation du jeu, puis par l'utilisation du dispositif de jeu, il rencontre des traces de l'institution et perçoit l'« ostension d'une intention communicationnelle lisible » (Jeanneret, 2008 : 61), ce qui signifie qu'ils sont porteurs d'une intention de communication et de représentations de ce que doit être la communication dans le programme d'activité proposé,

⁴ Source : < <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/summoners-code/>

permettant au sujet de déterminer le cadre primaire de l'activité. Puis, il appréhende un rôle et soumet son corps à un apprentissage pour communiquer à travers le dispositif. Enfin, le jeu nécessite de se familiariser avec les outils et les maîtriser afin de mieux gérer ses interactions. Je prends en considération ici le joueur découvrant le jeu et participant à des parties où des équipiers sont attribués aléatoirement grâce à une fonctionnalité du dispositif.

1.1 Déterminer le cadre primaire et s'ajuster à la situation de communication

Lorsqu'un sujet se confronte à l'utilisation du dispositif médiatisé, il entre dans un régime d'interaction appelé l'ajustement, c'est-à-dire qu'il « s'engage dans un corps-à-corps avec un dispositif de communication et interprète la situation (c'est-à-dire qu'il la comprend et la juge) en mobilisant des représentations de cette situation et en déployant un travail réflexif sur sa posture [...] » (Jutant, 2011 : 13). Cela l'amène à déterminer le cadre de l'activité et les enjeux de celle-ci. En se rendant sur le site officiel du jeu ou en observant un joueur engagé dans la pratique, un « cadre primaire de l'activité » (Goffman, 1991 : 30) ludique est perceptible grâce à l'inscription à l'écran d'éléments particuliers : graphismes, diégèse de l'univers, personnages, modes de jeu, champs lexicaux, règles du jeu et conseils pour bien débiter⁵. Ce cadre est un élément structurant de l'activité qui permet de savoir comment se comporter. Il conforte la représentation que le sujet pouvait avoir « en se plaçant dans la perspective de quelqu'un engagé dans un programme d'activité » (Davallon, in Souchier et al., 2003) l'amenant à adopter une attitude ludique (Genvo, 2013 : 44). Ainsi, une joueuse mentionne avoir vu des images qui montraient « des graphismes et un côté coloré » et avoir vraiment perçu le cadre ludique en discutant avec un joueur :

« Ce qui m'a vraiment fait le déclic, c'est quand mon frère m'a dit, tu sais si tu te mets dans les herbes, on te voit pas ! Et la je me suis dis, putain, les mecs ont quand même réfléchis à plein de trucs ! »⁶.

1.2 Appréhension du rôle et soumission du corps à un apprentissage

A son premier usage du dispositif, le sujet choisit un pseudonyme qui l'intègre au scénario fictionnel. La fictionnalisation expose les enjeux de l'activité et suggère un rôle à endosser durant l'activité, celui d'« Invocateur ». Selon la diégèse, ce dernier est un mage qui a la capacité d'invoquer un personnage pour combattre dans une arène, en collaborant avec ses alliés et en réduisant ses ennemis à néant. Ce rôle correspond à un « modèle d'action préétabli que l'on développe durant une représentation et que l'on peut présenter ou utiliser en d'autres occasions » (Goffman, 1973 : 23) et induit ainsi une attitude particulière, ludique, cohérente avec le cadre de l'activité défini. Ainsi, si le joueur ne veut pas être considéré par les autres comme un « *grieffplayer* » (Holin, Sun, in Beau, 2008 : 69), un « déviant » (Becker, 1985), il va suivre une ligne d'action qui respecte au mieux les enjeux de l'activité. Ses premiers actes sont conditionnés par le tutoriel, puis par une phase de progression du compte de jeu du niveau 1 au niveau 30, stade qui débloque le mode de jeu « classé » qui intègre le joueur dans le classement. La progression de plusieurs mois s'avère essentielle pour que le corps acquiert des automatismes pour contrôler le personnage par la maîtrise de l'enchaînement de touches du clavier associée au maniement de la souris. Durant cette phase, le joueur laisse des indices de son passage, qui sont transformés « en inscription, puis de l'inscription en tracé, [...] le passage graduel du monde de la causalité à celui de l'expression - qui rend possible une lecture des uns par les autres » (Jeanneret in Galinon-Méléneq, 2011 : 72). Ce passage correspond à la mise en scène des indices par le dispositif sous la forme d'un profil. Ce dernier, consultable par les autres joueurs, permet la construction d'une image du sujet en question, qui correspond à son

⁵ Ils sont présents sur le site sous l'intitulé « guide du débutant » et mis en évidence dans le discours d'escorte du mail d'accueil destiné au nouveau joueur, le guidant dans ses premières interactions médiatisées dans le jeu.

⁶ Extrait d'entretien du 13.03.13 - durée 1h57

« éthos préalable » (Amossy, 2010 : 77). Ainsi, des traces « manifestant [...] de l'investissement du Sujet » (Georges, 2010 : 46) et de ses compétences de jeu sont interprétées par les futurs interlocuteurs et vont conditionner les échanges ultérieurs.

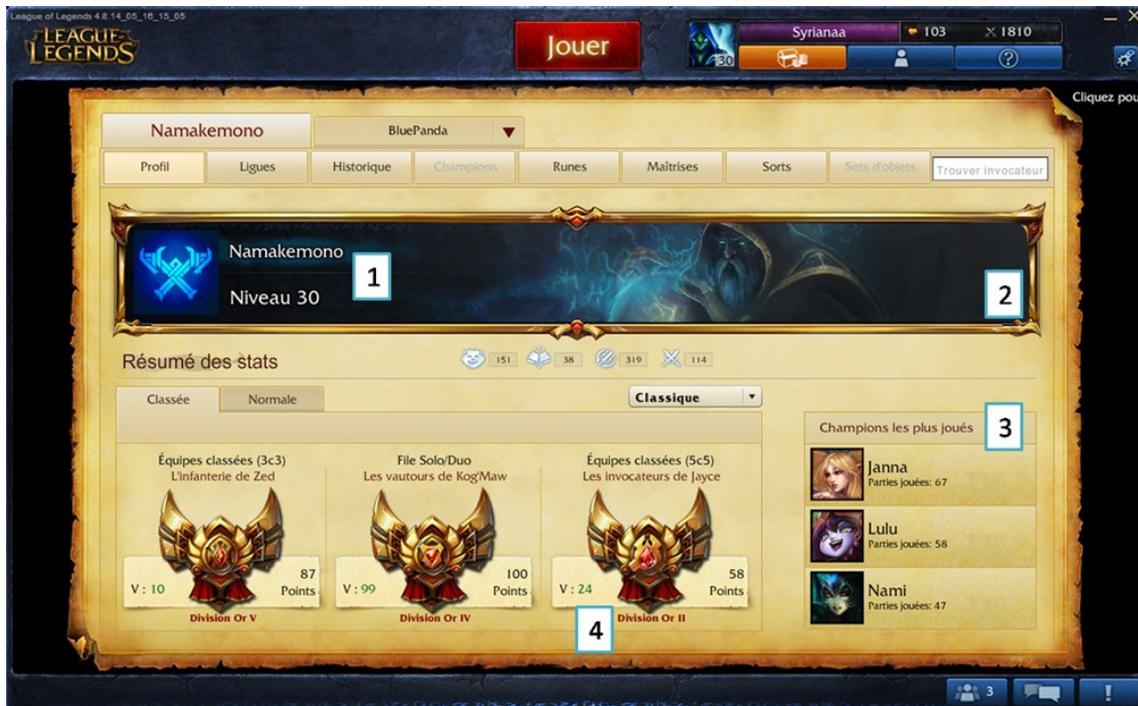


Image 3 : Profil d'un joueur dans l'écran de gestion

De nombreux éléments sont significatifs (la signification n'est pas la même si l'observateur est un joueur novice ou un joueur plus avancé) et renseignent sur sa pratique :

- 1 : Pseudonyme et niveau. Ici le joueur est niveau 30 ce qui est le maximum
- 2 : un cadre doré indiquant ses performances dans le classement à la saison précédente (la notion de saison est ici liée à la scène compétitive)
- 3 : la liste des champions les plus joués indiquent qu'il préfère les rôles aidant l'équipe
- 4 : les icônes dorées indiquant un classement « Or » pour la saison actuelle indique de très bonnes compétences de jeu individuelles et en équipe.

1.3 Apprendre à communiquer le temps d'une partie

Le dispositif médiatisé conditionne la communication à l'écran et mobilise un imaginaire de la conversation où les usagers peuvent communiquer, sans que ce ne soit une obligation, à l'image du fauteuil éponyme (Patrin-Leclerc, 2011 : 16). Deux outils permettent d'échanger avec les équipiers de la partie. Le premier est une fenêtre de discussion où les joueurs peuvent se saluer, échanger des stratégies, discuter, etc. Les propos s'affichent les uns à la suite des autres, pris en charge par les pseudonymes en temps réel, dans une matrice rappelant les caractéristiques d'un dialogue en face à face (Fournout, 2012 : 24). Cet outil est disponible dès la phase de sélection des personnages, ce qui permet à chacun de déterminer la fonction⁷ qu'il va jouer dans la partie. Il est ensuite intégré dans l'écran de jeu lorsque la partie commence, et apparaît une dernière fois lorsque la partie est terminée, afin que les joueurs puissent commenter leurs actions, se féliciter dans le meilleur des cas, ou se faire des reproches, voire s'insulter.

⁷ Les personnages ont des fonctions différentes, ce qui détermine ce qu'ils font au cours de la partie : protéger leurs équipiers, encaisser les dégâts ou en faire. Généralement, les joueurs s'entendent pour revêtir au moins chacune des fonctions et avoir une équipe équilibrée.



Image 4 : Ecran de fin de partie

1 : statistiques

2 : nom des participants à la discussion, ici les deux équipes qui viennent de s'opposer. Les pseudonymes apparaissant en grisé sont ceux qui ont quitté cet écran

3 : la fenêtre de discussion où se déroulent les échanges

L'écrit semble recréer du relationnel et réintroduire de la distance entre les joueurs, ce qui est rendu plus perceptible pas la simultanéité de l'affichage. On peut distinguer un second outil qui permet de ne pas suspendre par l'écriture de messages l'activité de contrôle du champion qui nécessite déjà l'utilisation du clavier : il consiste à utiliser des symboles associés à un son, permettant de demander de l'aide ou de signaler un danger.



Image 5 : Outils de signalisation durant la partie : flèche pour « j'arrive », point d'exclamation pour « danger », point d'interrogation pour « ennemi disparu », drapeau pour « aidez moi ».

Le joueur doit apprendre la signification de ces codes, les reconnaître et les utiliser à bon escient, afin de ne pas induire en erreur son équipe. Il est fréquent de voir certains utiliser le signe « j'arrive » dans la perspective d'apporter son aide, puis finalement décider de ne pas le faire, sans le signaler, ce qui met la personne attendant son aide dans une mauvaise posture pouvant conduire à la mort du personnage. Il est également possible de communiquer en dehors des parties, par l'intermédiaire de l'outil fenêtre de discussion, ce qui a son utilité pour la recherche d'équipiers.

2 Amorce d'une relation : trouver des équipiers

Lors d'une partie, certains joueurs peuvent reconnaître leurs compétences respectives et souhaiter rejouer ensemble. Jouer de manière régulière avec un ou plusieurs partenaires améliore le suivi de stratégies et la coordination des actions de l'équipe. Cela évite aussi de se trouver dans une équipe où les joueurs choisis aléatoirement par le dispositif sont peu investis dans la partie, problème souligné par un joueur :

« La plupart du temps j'avais quelqu'un qui me saoulait, un AFK, ce genre de truc, du coup ça m'a découragé, j'ai fait bon ben tant pis »⁸.

Ce découragement l'a incité à chercher des équipiers réguliers avec la même considération du jeu que lui. Dans cette perspective, le dispositif offre des outils pour entretenir le contact en amont et en aval des parties. Cependant le sujet doit également communiquer son désir de stabiliser la relation. Connaître à l'avance les membres de son équipe permet de superposer à la communication écrite une autre modalité : la communication vocale par le biais d'un logiciel spécifique.

2.1 Fonctionnalités et espaces facilitant la recherche d'équipiers

Pour prolonger une expérience avec un joueur rencontré lors d'une partie, le dispositif met à disposition une fonctionnalité appelé « liste d'amis ». Y « ajouter un joueur » fait apparaître son pseudonyme dans la liste, le transformant en un « signe passeur » (Souchier et al., 2003) ayant une dimension à la fois symbolique et opératoire (Bonaccorsi in Barats, 2013 : 130). La dimension symbolique se trouve dans le lien établi avec le joueur, permettant de voir par un indicateur graphique le moment où celui-ci se connecte, et la dimension opératoire réside dans la possibilité de faire une action, à savoir de l'inviter dans une partie ou d'amorcer un échange écrit « en un clic ».

⁸ Extrait d'entretien du 13.02.13, durée 2h10. AFK ou *Away From Keyboard* est utilisé pour désigner ici un joueur s'absentant de derrière l'écran, condamnant son équipe à se battre à 4 contre 5 et réduisant les chances de victoire.

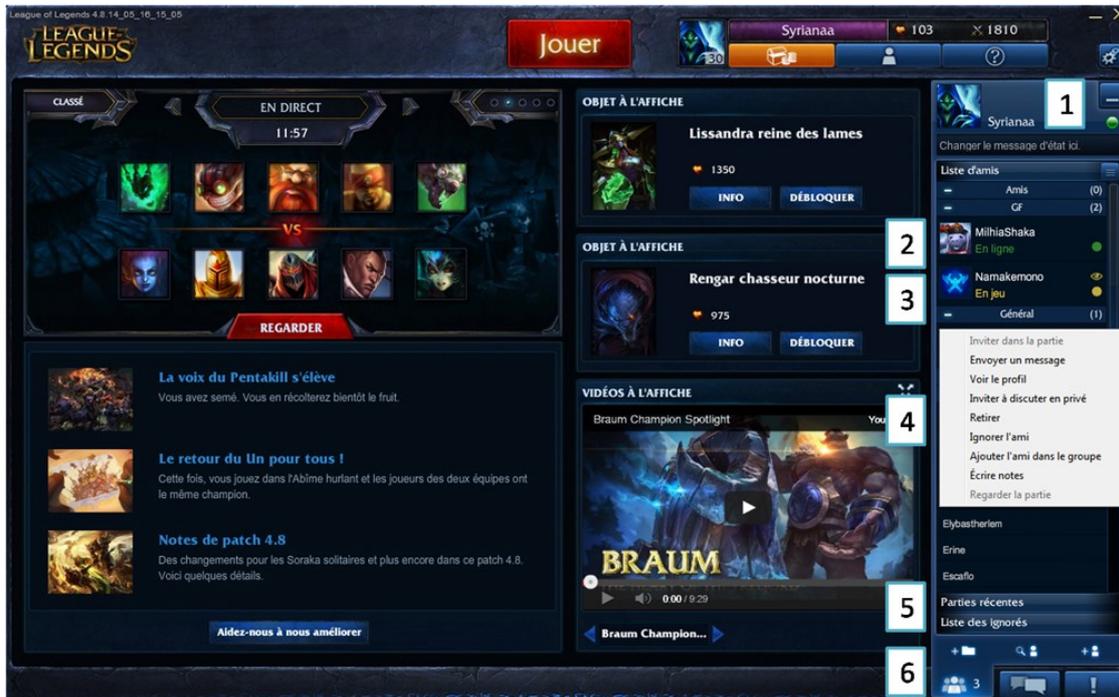


Image 6 : Emplacement de la liste d'amis, dans un volet sur la droite

- 1 : pseudonyme du joueur qui regarde sa liste d'amis. Un symbole (rond) définit la disponibilité
- 2 : ami en ligne, précision en toute lettre en vert + symbole rond vert,
- 3 : ami en jeu, précision en toute lettre en jaune + symbole rond jaune
- 4 : actions qu'il est possible de faire en effectuant un clic droit sur un pseudonyme (envoyer un message, retirer le joueur de la liste, l'ignorer, l'inviter à jouer, etc.)
- 5 : onglets permettant d'accéder aux pseudonymes des joueurs rencontrés dans les parties récentes et aux pseudonymes des joueurs ignorés
- 6 : icônes indiquant : le nombre d'amis en ligne, la gestion des groupes d'amis, la recherche d'un pseudonyme ami, l'ajout d'un pseudonyme dans la liste.

Il est ainsi possible de contacter un joueur avec lequel on a apprécié jouer. Les parties impliquant des équipes de cinq, j'ai constaté que si deux joueurs décident de jouer ensemble, ils essaient de compléter leur groupe avec des sujets issus de leur liste d'amis respective, ceux-ci étant estimés comme plus « fiables » qu'un joueur attribué aléatoirement par le dispositif. Cela permet de penser des stratégies en amont, de se mettre d'accord sur le personnage que chacun va choisir. Des équipiers peuvent être trouvés par le biais des salons de discussions ou du forum officiel. Ceux-ci communiquent dans ces espaces leur désir de trouver des équipiers. Le choix d'intégrer un joueur par cet intermédiaire passe par une analyse de son éthos préalable, *via* son profil et ses résultats récents afin d'estimer ses performances, de déterminer son style de jeu, *etc.* Si on fait une brève analyse des messages des joueurs recherchant un groupe dans ces espaces, on constate une information récurrente : ils disposent des logiciels de communication vocale. Une des personnes que j'ai questionnée sur ce phénomène m'expliqua :

« Si tu n'as pas de logiciels pour parler vocalement, ça n'a pas d'intérêt de chercher un groupe ici, tu pourras pas être plus réactif et prévoir des stratégies aussi facilement. Autant utiliser la fonction de constitution d'équipe aléatoire ! Etre prêt à communiquer et avoir le matériel et les logiciels adéquats, c'est vraiment la moindre des choses ! »⁹.

⁹ Propos recueilli lors d'un échange informel écrit avec un joueur invité à rejoindre mon équipe, suite à son message de recherche de groupe dans un salon de discussion, 23.06.13.

Ainsi, l'utilisation de la voix pour échanger apparaît comme primordiale lorsque les groupes se constituent à l'avance.

2.2 La communication vocale, modalité essentielle pour jouer en groupe

Trouver des équipiers au préalable permet ainsi d'utiliser un logiciel de communication vocale. Le plus utilisé durant notre enquête fut le logiciel *Skype*¹⁰. La communication vocale permet de signifier ses intentions et d'établir des tactiques plus facilement, d'augmenter la réactivité et même d'évoluer ensemble dans un cadre secondaire (Goffman, 1991 : 52) en déterminant d'autres objectifs que la victoire : défier un autre joueur pour savoir qui tuera le plus d'ennemis, choisir cinq personnages aux fonctions similaires pour voir si cela peut fonctionner, etc. L'utilisation de la voix a un impact sur l'éthos. Même si les usagers ne sont pas en mesure de faire correspondre la voix à un corps physique, ils peuvent cependant la relier à un pseudonyme. La voix d'un interlocuteur permet de confirmer le sexe, donne des indications sur l'âge, l'origine géographique, etc. Elle rapproche la situation d'un échange en face à face, accentuant la sensation de présence. Le passage à cette modalité entraîne parfois des situations embarrassantes, comme pour cette joueuse qui découvre lors du passage à la communication vocale que l'équipier aux propos écrits séducteurs était en fait un jeune de quatorze ans, dont la voix n'avait pas mué :

« Tu as quand même 25 ans ! Là tu te dis qu'avec Skype, car c'est quand même un peu particulier, tu crée quand même une relation, ta voix, tu partage du temps, des confidences aussi. Car moi il m'arrive quand je joue de faire des confidences à deux balles. Mais si tu veux je me dis, je partage l'intimité d'un gamin qui n'est même pas majeur. Donc ça m'a profondément dérangé et j'ai dit à ce gamin là, car pour moi du coup c'était un gamin, j'ai dit si tu veux on continue à jouer mais Skype tu oublies. Parce que je m'imaginais la scène où sa mère rentre dans sa chambre, ouais il est sur Skype avec une fille qui a 25 ans ! »¹¹.

Le jeu soumettant les joueurs à une certaine tension émotionnelle, contrôler ses émotions négatives sans que cela ne nuise à l'ambiance de la situation devient complexe : j'ai souvent joué avec des joueurs énervés par leur manque de performance ou par le mauvais déroulement de la partie qui coupaient leur micro afin de laisser libre court à leurs émotions, en criant, en insultant les équipiers ou les ennemis, et parfois même en jetant leur matériel. D'autres se sentent obligés de se justifier lorsqu'une mauvaise action leur fait « perdre la face » (Goffman, 1974 : 14) mettant en doute leurs compétences : dès que leur personnage meurt, ils trouvent une raison, allant de la non assistance des équipiers à un problème de connexion, mais n'admettent jamais que cela puisse être de leur faute. L'échange écrit ne disparaissant pas au profit du vocal, les deux modalités coexistent, créant une superposition de situation de communication pouvant résoudre des situations « délicates » : à la fin d'une partie, si un des joueurs s'avère peu performant ou agréable, les autres membres peuvent prétendre vocalement un arrêt de l'activité, tout en s'écrivant leur désir de la poursuivre une fois que le joueur non désiré aura été éconduit.

2.3 Communiquer son désir de stabiliser la relation

Lorsqu'un lien est amorcé entre les joueurs, il est essentiel de le stabiliser en envisageant des moments d'expériences communes. J'ai mis en évidence au cours de ma pratique plusieurs tactiques pour stabiliser la relation : expliciter ses horaires, planifier des phases de jeu avec ses équipiers, échanger les numéros de téléphone pour prévenir le groupe de sa connexion, etc. J'ai

¹⁰ Les joueurs utilisent leur micro mais n'ont pas recours à l'utilisation de la webcam, laissant dans la non visibilité la gestuelle engagée lors de la pratique.

¹¹ Extrait d'un entretien du 13.03.13 - durée 1h57

également constaté qu'une participation régulière est essentielle pour entretenir un lien avec un autre joueur, sous peine de le voir jouer avec d'autres. En effet, des mouvements dans les relations s'observent lorsque des usagers ne participent plus à l'activité temporairement : ne pas se connecter pendant plusieurs semaines ne met pas en suspens la vie médiatisée des autres joueurs. Ils vont continuer à rencontrer de nouveaux joueurs au cours de leur pratique, tisser des liens et éventuellement commencer à prendre des habitudes de jeu avec d'autres groupes, ou remplacer le joueur absent par un autre. J'ai moi-même expérimenté ce phénomène lors de mon déménagement, entraînant un arrêt de mon activité de jeu pendant trois semaines. A mon retour, mes équipiers habituels, que j'avais avertis de mon absence temporaire, avaient chacun trouvé d'autres groupes avec qui ils avaient pris de nouvelles habitudes de pratique. Je n'ai donc pas joué avec eux à nouveau, ce qui m'amena à recommencer la procédure de recherche d'équipiers.

3 Entretien d'une relation dans le temps

Les pratiques socio-relationnelles des joueurs sont apparues dans mon analyse comme complexes à gérer dans le temps : se connecter en même temps est essentiel mais pas suffisant, encore faut-il évoluer ensemble. Pour cela, je m'appuie ici sur l'analyse des relations qui s'établissent dans le temps, avec des membres réguliers qui décident de constituer une équipe stable¹² s'entraînant plusieurs jours par semaine afin d'essayer de se mesurer aux autres équipes. L'évolution collective implique de gérer les particularités de la communication médiatisée, à savoir la situation de polytopie dans laquelle elle les place, provoquant un engagement limité dans l'activité. On observe une certaine porosité entre la vie quotidienne et la séquence de vie médiatisée. De plus, l'éthos des joueurs évolue durant la relation, s'enrichissant sur l'aspect discursif et comportemental. Enfin, des normes de l'univers professionnel sont mobilisées afin d'améliorer les performances de l'équipe. Cependant, la rupture de la relation peut être atteinte si un des joueurs n'évolue plus ou si les membres du groupe ne suivent plus les mêmes objectifs.

3.1 Une situation de polytopie synchronique générant un engagement limité

Si l'on se réfère aux travaux de Goffman sur la métaphore théâtrale qui compare les lieux de la rencontre en face à face à la structure d'un théâtre où évoluent des acteurs, on distingue plusieurs régions à l'interaction : la région antérieure « pour désigner le lieu où se déroule la représentation » (Goffman, 1973 : 106) et la région postérieure « ou coulisse comme un lieu, en rapport avec la représentation donnée, où l'on a toute latitude de contredire sciemment l'impression produite par la représentation » (Goffman, 1973 : 111). Celle-ci correspond à l'endroit où « l'acteur peut se détendre, [qu'il] peut abandonner sa façade, cesser de réciter un rôle, et dépouiller son personnage » (Goffman, 1973 : 111). Si on applique cela à l'activité médiatisée, le joueur se trouve à la fois « sur scène », engagé dans une interaction à travers le dispositif de jeu mais aussi « dans les coulisses » où il peut se détendre et mener une autre activité. On assiste à une superposition de scène d'interaction dans une même temporalité, situation que je qualifie de polytopie synchronique, qui renforce la complexité du rôle à tenir : j'étais une joueuse qui menait en parallèle une activité de recherche impliquant une prise de notes au cours des parties, alors que d'autres devaient répondre au téléphone, parler à leurs enfants ou leur conjoint, etc. Cela implique de gérer son engagement dans l'activité pour continuer à assumer son rôle d'Invocateur et conserver un éthos de « bon équipier ». Ces activités extérieures conduisent à une diminution de l'attention cognitive et de l'implication

¹² Dans la partie 2, il était question d'équipiers qui formaient un groupe pour prendre part à des parties de jeu. Les équipiers ne sont pas obligatoirement les mêmes dans le groupe, et il n'est pas obligatoire d'être 5, le dispositif complétant automatiquement l'équipe de jeu. Dans cette partie 3, Là, je traite du cas de joueurs formant un groupe de 5, s'entraînant régulièrement, qui utilisent la fonctionnalité « créer une équipe », ce qui leur permet d'affronter d'autres équipes dont les joueurs seront potentiellement entraînés à jouer ensemble, et à coordonner leurs actions.

corporelle dans la pratique. Or « [si] l'engagement d'un individu [est] insuffisant ou excessif, il lui faudra en gérer les manifestations et minimiser les effets perturbateurs sur l'entourage » (Goffman, 1991 : 339). Ainsi, chacun développe des tactiques pour gérer son engagement limité, pour que cela ne soit pas perçu par les autres et ne nuise pas trop à l'activité.

3.2 Satisfaire les attentes en soignant son éthos discursif et comportemental

Si un joueur côtoie régulièrement ses équipiers, son éthos va s'étoffer sur les plans discursif et comportemental¹³. L'enjeu pour chacun est de présenter une image de soi qui corresponde aux attentes des autres membres du groupe, à savoir celui du « bon équipier ». S'écarter de ces attentes peut susciter de la méfiance, voire un rejet. J'ai constaté que si certains membres de l'équipe communiquent vocalement, la norme est de le faire aussi, où du moins d'être en mesure d'écouter les échanges, dans le cas où le joueur serait dans l'incapacité de communiquer (par timidité, pour ne pas gêner son entourage si l'ordinateur est dans la pièce familiale, etc.). Certains m'ont confié qu'ils prétextaient souvent ne pas avoir de micro ou avoir un matériel défaillant, dans le but de pouvoir être au début un observateur auditif des échanges « pour cerner l'ambiance ». Un des principes en vigueur est d'adopter un comportement non égocentrique favorisant la progression de l'équipe : je me suis entraînée pendant plusieurs semaines avec un groupe (dont trois joueurs se connaissaient dans la vie quotidienne) dans le but de créer une équipe compétitive. Or, un des trois joueurs n'arrivant pas à comprendre ce principe s'est vu éconduire du groupe par ses amis lorsque nous avons créé l'équipe. Le comportement attendu est donc la coopération, l'implication envers l'équipe et l'entraide, que ce soit dans les actes ou les propos. J'ai constaté que l'aspect discursif de l'éthos pouvait évoluer de manière défavorable notamment en raison d'activités hors-cadre. Celles-ci étant à l'origine de la diminution de l'engagement du joueur, elles peuvent introduire une porosité incontrôlable. Il est fréquent lorsque l'équipe est engagée dans un match, qu'un joueur n'ayant pas eu le temps de couper son micro laisse entendre à ses coéquipiers des propos échangés avec son entourage qui contrastent avec la représentation de son image. Lorsque cet échange parallèle cesse et que le joueur se recentre sur la conversation médiatisée, un malaise peut s'installer : il peut alors tenter de clarifier la situation en se justifiant.

3.3 Progresser ensemble vers des objectifs similaires

J'ai constaté le recours à des normes communicationnelles rappelant le fonctionnement des équipes de joueurs professionnels, lorsque les joueurs créent leur équipe pour participer au mode « classé », modifiant la pratique sur l'aspect relationnel, temporel et stratégique. Les relations ne se créent plus en fonction d'affinités mais plutôt sur la compétence. Ainsi, certains joueurs écartent volontairement leurs amis de la pratique compétitive, si ceux-ci n'ont pas le niveau :

« Je joue avec de nombreux amis que je fréquente dans la vie de tous les jours. Mais lorsqu'il est question d'équipe classée, je ne fais pas dans le sentiment, je privilégie les gars compétents aux gars sympas »¹⁴.

Des processus de recrutement (entretien, période test, etc.) pour choisir les membres d'une équipe peuvent intervenir. J'ai subi un entretien, lorsque j'envisageais de rejoindre une équipe exclusivement féminine, ressemblant à un entretien d'embauche avec des questions portant sur mes qualités, mes défauts, mes aspirations, etc. On me demanda même si je n'étais pas enceinte, ce qui nuirait à la régularité des entraînements ! En effet, pour garantir un temps de jeu collectif suffisant, les joueurs planifient leur session d'entraînement. La communication vocale durant les

¹³ Goffman s'intéresse aux dimensions comportementales de l'éthos et Amossy aux dimensions discursives (Amossy, 2010 : 7). Dans mes recherches, je considère ces deux aspects de l'éthos.

¹⁴ Propos d'un joueur recueilli lors d'une discussion vocale informelle portant sur le choix des groupes de jeu le 06.05.13.

parties devient plus rigoureuse, avec une régulation des échanges en instaurant des tours de parole ou en désignant un joueur chargé d'énoncer les stratégies. Après chaque partie, des « débriefings » permettent d'analyser les points forts et les points faibles de chacun, afin d'encourager une amélioration. Si un joueur est souvent absent, ne respecte pas les tours de parole, ou bien est à l'origine des défaites, il prend le risque d'être éconduit et remplacé. Plusieurs joueurs m'expliquèrent que cette tension de la non pérennité des relations provoquaient chez certains des difficultés à s'adapter à la dynamique du groupe et à montrer leurs compétences. La séparation d'un ou de plusieurs membres de l'équipe peut également survenir lorsque leurs objectifs divergent : certains peuvent ne plus être intéressés par l'aspect compétitif, ce qui les amènera à fréquenter d'autres groupes, perdant ainsi petit à petit leur relation. Lorsque les groupes se séparent, j'ai constaté que la rupture de la relation survient rapidement, les joueurs passant rapidement à autre chose. Ce phénomène est facilité par les possibilités du dispositif et la mise à disposition d'un grand nombre de joueurs pouvant devenir de potentiels équipiers, et ce, pour les différents modes de jeu existants.

Pour conclure, les pratiques socio-relationnelles et les normes communicationnelles sont différentes en fonction du mode de jeu, des objectifs, et des habitudes de pratique. Afin de comprendre comment communiquer à travers un dispositif médiatisé informatisé comme celui du jeu, le joueur fait preuve de réflexivité en s'appuyant sur ce qu'il sait de la communication, que ce soit des expériences en face à face ou non, et effectue des ajustements vis-à-vis des éléments qu'il peut interpréter à l'écran. Il se familiarise avec les outils de communication et acquiert un certain nombre de savoirs, qu'il engage lors de ces relations avec d'autres joueurs, afin d'améliorer la symbiose lors des parties. On observe alors la nécessité d'entretenir l'expérience commune pour développer un lien social. Cette expérience partagée reste le meilleur moyen d'entretenir la relation tant que les objectifs de pratique sont les mêmes. A partir de mes analyses, je considère que les relations sociales développées à l'écran s'avèrent peu pérennes, sauf si les sujets décident de se rencontrer en face à face, s'engageant alors dans des relations qui transcendent le cadre du jeu.

Références bibliographiques

- Amossy, Ruth. (2010). *La présentation de soi - Ethos et identité verbale*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Becker, Howard. (1985). *Outsider : étude de sociologie de la déviance*, Paris : A-M. Métailié.
- Bonaccorsi, Julia. (2013) « Chapitre 6, Approches sémiologiques du web ». In Barats, Christine (dir.). *Manuel d'analyse du web*, Paris : Armand Colin.
- Davallon, Jean (dir.). (2012). *L'économie des écritures sur le web, volume1 : traces d'usage dans un corpus de site de tourisme*, Cachant : Lavoisier.
- Fournout, Olivier. (2012), *Théorie de la communication et éthique relationnelle*, Cachan : Éditions Lavoisier.
- Genvo, Sébastien. (2013), *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, H.D.R : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Walter Jacques : Université de Lorraine
- Georges, Fanny. (2010). *Identités virtuelles. Les profils utilisateurs du web 2.0*, France : Questions théoriques.
- Goffman, Erving. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La présentation de soi*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving. (1974). *Les rites d'interaction*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving. (1991). *Les cadres de l'expérience*, Paris : les Éditions de Minuit.
- Holin, Lin, Sun, Chuen-Tsau. (2008). Griefffplayers : les empêcheurs de jouer en rond. In Beau, Franck (dir.), *Culture d'Univers - Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP éditions.
- Jeanneret, Yves. (2008). *Penser la trivialité- volume 1 la vie triviale des êtres culturels*, Paris : Lavoisier.
- Jeanneret, Yves. (2011). Complexité de la notion de trace. In Galinon-Méléneq, Béatrice, *L'homme trace - Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris : CNRS Éditions.

- Jutant, Camille. (2011). *S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle*, Th. Doct. : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction d'Yves Jeanneret et Bernard Schiele : Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Université du Québec à Montréal.
- Patrin-Leclerc, Valérie. (2011). La communication revisitée par la conversation. *Communication & Langages*, n°169, p15-22.
- Souchier, Emmanuel, Jeanneret, Yves, Le Marec, Joëlle (dir.). (2003). *Lire, écrire, récrire*. Paris : Bibliothèque publique d'information.
- Tardy, Cécile, Jeanneret, Yves (dir.). (2007). *L'écriture des médias informatisés - espace de pratiques*. Paris : Lavoisier.

#pdfdebate : une tentative de débat politique sur Twitter

Schneebeli, Célia

Université de Bourgogne / Centre Interlangues (EA 4182)
celia.schneebeli@u-bourgogne.fr

1 Introduction.....	222
2 #pdfdebate : spécificités discursives du débat et transposition à la CMO	222
2.1 #pdfdebate : un débat atypique	222
2.2 Twitter et le discours des <i>tweets</i>	222
2.3 Le débat comme type d'interaction.....	223
2.4 Débat oral VS débat sur Twitter.....	224
3 Mise en œuvre technique du débat et fonctionnalités de Twitter	225
3.1 Utilisation et développement des fonctionnalités de Twitter.....	225
3.2 Le <i>hashtag</i>	226
3.3 @, marqueur d'adressivité	227
3.4 Limites des fonctionnalités de Twitter en matière d'interaction.....	227
4 Structure globale de l'échange.....	228
4.1 Gestion du temps	228
4.2 Gestion des tours de parole.....	229
5 Conclusion.....	231
Références bibliographiques	232

1 Introduction

Le 20 Juin 2008 s'est ouvert #pdfdebate, premier débat présidentiel organisé sur Twitter. A l'initiative d'une fondation privée, ce débat d'un nouveau genre devait opposer jusqu'au 24 Juin, et par comptes Twitter interposés, un représentant de chacun des deux candidats à la présidentielle américaine de 2008 et être animé par la créatrice d'un blog politique alors très en vue.

L'initiative, restée sans véritable postérité, n'a pas manqué de susciter remarques et commentaires, pour beaucoup négatifs ou au mieux sceptiques. Plus que sur le fond, l'essentiel des critiques s'est concentré sur la forme, et plus particulièrement sur l'incompatibilité technique entre le service utilisé, Twitter, et l'exercice, le débat politique.

Celui-ci s'est en effet révélé très compliqué à suivre, bridé par le format contraignant des *tweets* et surtout rendu confus par les limitations techniques imposées par l'interface elle-même, qui n'était (et n'est toujours) pas conçue pour gérer la coprésence à l'écran des débatteurs en tant que telle. La modératrice elle-même s'exclame au bout de quelques heures de débat que le format des *tweets* qui se croisent lui donne mal à la tête.

A la lumière des théories de l'analyse du discours en interaction et des conversations, ainsi que de la « Computer Mediated Discourse Analysis » (analyse des interactions virtuelles ou CMO – Communication Médinée par Ordinateur), nous tenterons d'analyser plus en détail les raisons d'un tel échec. Pour cela, nous nous intéresserons à la structure globale de l'échange et à sa mise en œuvre technique, tant du point de vue de l'exercice particulier (le débat), que des spécificités du service choisi pour l'accueillir, c'est-à-dire Twitter.

2 #pdfdebate : spécificités discursives du débat et transposition à la CMO

2.1 #pdfdebate : un débat atypique

C'est Personal Democracy Media, fondation privée dédiée à l'étude des rapports entre la politique et les nouvelles technologies, qui est à l'origine de #pdfdebate. Elle entend alors proposer le premier débat organisé intégralement sur Twitter, plus exactement via les comptes Twitter des trois protagonistes : Michael Nelson, qui représente Barack Obama, Liz Mair, qui représente John McCain, et l'éditorialiste Ana Marie Cox, qui occupe la fonction de modératrice. Bien sûr, ces trois comptes étaient, et sont toujours, des comptes publics, les *tweets* composant le débat étaient donc visible de tout internaute désireux de le suivre.

Contrairement à un débat oral, dont il est par nature aisé de délimiter le corpus puisqu'il englobe toutes les interactions entre les participants ayant lieu entre l'ouverture et la fermeture du débat, qui a lieu dans un même lieu et généralement dans un laps de temps limité, délimiter le corpus constituant #pdfdebate est délicat. En effet, le débat s'étale sur cinq jours et les trois protagonistes, pendant ce temps, continuent à utiliser leur compte pour écrire des *tweets* qui n'y sont pas liés, ce qui complique la recherche et la sélection des *tweets* a posteriori. Pour circonscrire le corpus du débat, le plus simple et pertinent est alors de le limiter aux *tweets* qui portent le *hashtag* officiel, « #pdfdebate » et émanent de l'un des trois participants, et ce à partir du moment où la modératrice déclare le débat ouvert. On récolte ainsi 68 *tweets*, émis entre le 21/06 à 15h56 et le 24/06 à 15h59.

2.2 Twitter et le discours des *tweets*

Lancé en 2006, le service utilisé pour accueillir le débat, Twitter, est un site de *micro-blogging*, c'est-à-dire qu'il met à la disposition de l'utilisateur une page sur laquelle il peut « poster » des courts messages limités à 140 caractères (les fameux « *tweets* »).

Comment décrire le discours de Twitter ? Sa caractéristique principale, par rapport au discours des débats politiques traditionnels, qui sont du domaine de la communication orale, est d'appartenir à ce que les anglophones appellent « CMD », « computer-mediated discourse », souvent traduit en français par « Communication Médiée par Ordinateur » –« CMO »-. Susan C. Herring, pionnière de l'analyse de ce type de discours, la définit comme « la communication produite quand des êtres humains interagissent en se transmettant des messages par le biais d'ordinateurs branchés en réseau » (« the communication produced when human beings interact with one another by transmitting messages via networked computers », Herring, 2001 : 612).

Herring classe les discours virtuels selon deux critères principaux. Le premier est celui du « synchronisme », qui repose sur l'obligation ou non qu'ont les utilisateurs d'être connectés en même temps pour participer à l'échange (Herring, 2001 : 615). Dans le premier cas, par exemple sur les messageries instantanées ou tout type de *chat* en temps réel, on parle de discours synchrone. Dans le second cas, que Herring nomme « systèmes de CMO asynchrones » (Herring, 2001 : 614) et qui est celui de Twitter, les utilisateurs n'ont pas besoin d'être connectés simultanément pour communiquer. Le site enregistre en effet le(s) *tweet(s)*, dont l'affichage reste permanent sur le compte de l'auteur. Les utilisateurs peuvent donc se répondre sans être présents en même temps, ce qui est d'ailleurs souvent le cas dans le débat, parfois explicitement. Ainsi, dans un *tweet* posté à 10h51 le 21/06, la modératrice précise qu'elle reprendra ses questions à Liz Mair quand celle-ci sera de retour, tout en demandant à Michael Nelson de continuer à répondre. Et le 22/06 au matin, c'est Michael Nelson qui est absent le temps de revenir d'une excursion à Mount Vernon.

Par conséquent, le temps de réponse entre les *tweets* est très variable. Seules deux réponses sont postées dans la minute, tandis que six autres réponses sont postées deux à dix minutes après le *tweet* initial, et encore 16 autres entre 11 minutes et une heure. Le temps de réponse moyen est de presque trois heures et le plus grand écart entre deux *tweets* se répondant est de 19 heures et quatre minutes (le *tweet* de Liz Mair posté à 12h44 le 21/06, qui répond à une question d'Ana Marie Cox postée le 20/06 à 17h40).

Pour décrire le discours de Twitter, il faut impérativement combiner ce premier critère à un second, qui est celui de la possibilité ou non d'interagir pendant la production du message. Herring parle de transmission « unidirectionnelle » (« one-way ») quand le message est transmis en une seule fois et dans son intégralité sans que le destinataire puisse savoir si un message est en train de lui être écrit, et de transmission bidirectionnelle (« two-way ») quand le destinataire peut entendre ou percevoir le message pendant qu'il est produit (Herring, 2001 : 615). Le second type de transmission est celui de la communication orale, et donc celui du débat télévisé ou face à des spectateurs, mais aussi de certains systèmes fonctionnant avec des écrans séparés, où chacun voit l'autre taper son message au fur et à mesure. Twitter appartient en revanche à la première catégorie, celle de la transmission unidirectionnelle, puisque les *tweets* ne sont affichés qu'une fois rédigés et envoyés (« postés ») par l'utilisateur.

Au final, on peut donc qualifier le discours de Twitter de discours asynchrone et unidirectionnel.

2.3 Le débat comme type d'interaction

Le débat peut être considéré comme un type spécifique d'interaction. Voici comment Catherine Kerbrat-Orecchioni définit ce type d'interaction par opposition à la discussion :

Le débat est une discussion plus organisée, moins informelle : il s'agit encore d'une confrontation d'opinions à propos d'un objet particulier, mais qui se déroule dans un cadre « préfixé » (...) – sont ainsi en partie déterminés la longueur du débat, la durée et l'ordre des interventions, le nombre des participants, et le thème de l'échange. En outre, un débat comporte généralement un public, et un « modérateur » chargé de veiller à son bon déroulement [...]. Le

débat tient donc à la fois de la discussion (par son caractère argumentatif), et de l'interview (par son caractère médiatique). (1990 : 118)

On retrouve bien, dans le débat organisé sur Twitter, le cadre participatif typique du genre puisqu'il oppose deux débatteurs, qu'il comporte un public (comme on l'a dit, tout internaute pouvait consulter les *tweets* relatifs au débat puisqu'ils étaient postés sur des comptes publics), et enfin un modérateur, qui a ici pour charge principale d'orienter la discussion, en coupant ou cadrant les répliques et en lançant des questions.

Le public, dans les deux cas, n'a pas le droit à la parole directe. Un utilisateur de Twitter demande d'ailleurs s'il sera possible de dialoguer directement avec les débatteurs, question qui reste sans réponse :



On note cependant que tout au long du débat, le public des utilisateurs se cantonne majoritairement à une position de spectateur. L'essentiel des 67 *tweets* qui utilisent le hashtag #pdfdebate et émanent d'autres utilisateurs que les trois protagonistes officiels sont en effet non pas des tentatives de participation au débat mais des commentaires sur celui-ci ou bien des messages qui en font la publicité.

Le public a néanmoins une place indirectement reconnue puisqu'une partie des questions du débat est reprise de questions postées par d'autres utilisateurs sur le compte Twitter de la modératrice :



En outre, comme dans un débat traditionnel, le but des débatteurs est bien d'emporter l'adhésion du public (et des électeurs potentiels), qui est finalement l'enjeu véritable. Comme l'écrit Robert Vion : « [I]une des caractéristiques du débat concerne l'existence d'un public. C'est ce dernier qui constitue le véritable enjeu, c'est lui qu'il faut convaincre car il paraît peu probable de pouvoir convaincre son adversaire » (Vion, 1992 : 138-139). C'est bien pour convaincre le public que les deux représentants expliquent les positions de leurs candidats sur différents sujets et, surtout, postent de multiples liens consultables immédiatement par les internautes.

2.4 Débat oral VS débat sur Twitter

On peut déjà, à partir de cette première approche du débat et du service choisi pour l'accueillir, Twitter, procéder à une première comparaison synthétique :

Twitter	Débat oral
-asynchrone	-synchrone
-unidirectionnel	-bidirectionnel / multidirectionnel (si plus de deux débatteurs)
-taille des messages limitée	-taille des messages en théorie non limitée (limites fixées en pratique par le modérateur)
-messages archivés (disponibles pendant le débat)	-messages non-archivés (non disponibles pour les débatteurs)
-interaction publique	-interaction publique
-possibilité d'inclure d'autres formats de communication (par des liens)	-possibilité théorique d'inclure d'autres formats de communication (rare en pratique)

D'autres différences ne tiennent pas spécifiquement au type de discours qu'est le débat, ni au type de service qu'est Twitter, mais tout simplement aux propriétés intrinsèques du discours virtuel comparé au discours oral. Par exemple, comme le relève Herring, un échange qui a lieu par CMO sera nécessairement plus rapide qu'un échange écrit (par exemple par courrier) mais plus lent qu'un échange oral (Herring, 2001 : 614).

L'ensemble de ces caractéristiques rend le déroulement du débat sur Twitter foncièrement différent d'un débat oral traditionnel. Ainsi, à 11h37, le 22/06, les deux débatteurs, Liz Mair et Michael Nelson postent au même moment une réponse à la modératrice mais sur deux sujets différents. Celle-ci répond à 12h02 à Mair, puis à 12h04 à Nelson, développant deux sujets de conversation différents en même temps. Une telle chose serait impossible dans un débat bi-directionnel où les débatteurs auraient accès simultanément et en temps réel aux messages de leurs acolytes pendant leur production.

3 Mise en œuvre technique du débat et fonctionnalités de Twitter

3.1 Utilisation et développement des fonctionnalités de Twitter

Comme l'explique Jean Burgess, Twitter est né d'un objectif (répondre à la question « Que faites-vous ? ») tout aussi limité que ses fonctionnalités (suivre les comptes de ses amis), qui n'incluaient guère l'interaction directe (Burgess, 2011). Ces fonctionnalités se sont améliorées et élargies à mesure que l'utilisation du service par les utilisateurs s'est elle aussi répandue et étendue. Honeycutt et Herring notent que cette évolution simultanée et réciproque des fonctionnalités de Twitter et de son utilisation par les internautes, est particulièrement liée à l'envie d'interagir, but pour lequel le site n'a donc pas été originellement conçu (Honeycutt & Herring, 2009 : 1).

Une des fonctions primitives les plus intéressantes de ce point de vue est la fonction « répondre » ajoutée en-dessous des *tweets*. Il suffit pour un utilisateur de cliquer dessus pour répondre à un *tweet* par un nouveau *tweet* et former ainsi une « conversation ». Les protagonistes du débat l'utilisent à de multiples reprises, de façon plus ou moins heureuse comme c'est le cas ici :



Ana Marie Cox utilise la fonction « répondre » pour converser avec Michael Nelson. Le *tweet* d'Ana Marie Cox apparaît donc en dessous de celui de Michael Nelson, dans une « conversation » qui peut être affichée ou masquée par l'utilisateur. Il est par ailleurs intéressant de noter ici que le *tweet* initial de Michael Nelson est posté pendant le débat mais concerne ses activités privées et non le débat. Ana Marie Cox l'utilise néanmoins pour lui répondre et le ramener dans le débat, avec un *tweet* qui est dont à la fois hors et dans le débat (seule la réponse de Cox porte d'ailleurs le *hashtag* « #pdfdebate »).

Hormis cette fonction, les innovations techniques les plus importantes en termes d'interaction notées à la fois par Burgess et par Herring et Honeycutt, sont l'utilisation systématisée du *hashtag* (#) et de l'arobase (@).

3.2 Le *hashtag*

L'utilisation du *hashtag* ou « mot-dièse » (traduction peu utilisée comme le note Paveau, 2013, nous préférons donc utiliser l'anglicisme courant) sur Twitter date de 2007 et d'un article publié sur le blog d'un spécialiste américain des nouvelles technologies, Chris Messina (Messina, 2007). Il fonctionne comme un mot-clé précédé du signe « # » qui permet de regrouper les messages au contenu similaire et donc de coordonner une discussion entre un nombre plus ou moins grand d'utilisateurs (Bruns & Burgess, 2011 :1).

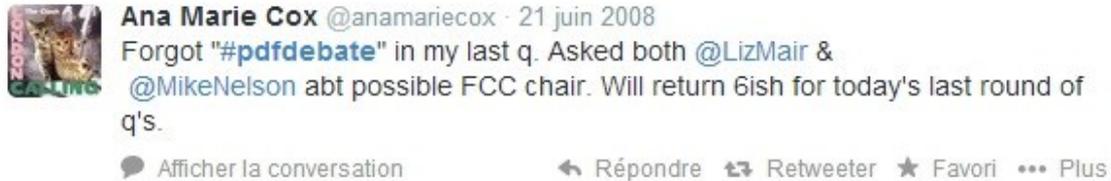
Un *hashtag* « #pdfdebate » a donc été créé pour le débat. Mike Nelson l'utilise par exemple ici pour intégrer son *tweet* (non adressé à quelqu'un en particulier) au débat :



Malheureusement, au lieu d'aider à clarifier l'organisation du débat, le *hashtag* « #pdfdebate » s'est révélé être une source supplémentaire de confusion.

La première raison est son utilisation à la fois par les participants au débat et par les commentateurs extérieurs au débat. Il aurait sans doute été relativement plus aisé de suivre le fil du débat si son utilisation avait été réservée aux seuls protagonistes du débat. Or, dans les faits, les commentateurs l'ont bien sûr aussi utilisé, joignant donc leurs contributions au fil propre du débat. Ainsi, sur 136 *tweets* portant le *hashtag* « #pdfdebate » et encore consultables (certains commentateurs ont, depuis, fermé leur compte, et leurs contributions ne s'affichent donc plus), seuls 70 émanent des trois protagonistes du débat (dont 68 sont postés entre l'ouverture et la fermeture officielle du débat). Il est donc difficile de suivre le seul débat entre les trois protagonistes à l'aide du *hashtag* qui lui est dédié.

Inversement, le *hashtag* a parfois été oublié par les débatteurs, dont certaines répliques ne sont donc pas techniquement rattachées au débat, et surtout ne sont pas consultables a posteriori. C'est d'ailleurs plusieurs fois le cas de la modératrice elle-même, qui est parfois obligée de répéter sa question :



3.3 @, marqueur d'adressivité

Le deuxième outil adopté pour optimiser l'interaction sur Twitter est l'arobase, @. Herring et Honeycutt en parlent comme d'un « marqueur d'adressivité » qui a permis de faciliter l'interaction sur le site (Honeycutt & Herring, 2009 : 2). Cette notion d'« adressivité » dans la CMO est empruntée à un article de Christopher C. Werry sur IRC (Werry : 1996). Avec Herring et Honeycutt, on peut la résumer comme le fait, pour un utilisateur, d'indiquer le destinataire qu'il vise en tapant le nom de la personne au début de son message (Honeycutt & Herring, 2009 : 1). Sur Twitter, l'adressivité passe plus précisément par l'ajout du @ devant le nom du (compte du) destinataire du *tweet*, par exemple « @LizMair ».

L'intérêt principal de procéder ainsi est double : il s'agit à la fois de rendre claire l'identité du destinataire pour les lecteurs, mais aussi et surtout d'attirer l'attention de celui à qui est destiné le message (voir à ce sujet Boyd, Golder & Lotan, 2010 : 2). En effet, une fois tapé et posté, le bloc « @ + nom du compte » devient un lien direct vers le compte en question, où le *tweet* est aussi affiché. Une telle stratégie peut être capitale dans l'environnement très bruyant qu'est Twitter, où de grandes quantités de *tweets* sont émis et se croisent en peu de temps, et où l'attention du destinataire doit être regagnée à chaque nouvelle réplique.

Mais pour que ce double objectif soit atteint, encore faut-il formater correctement le message, ce qui n'est pas toujours le cas, comme dans le *tweet* suivant :



On note que l'adresse initiale de Liz Mair n'est pas transformée en lien direct à cause d'une faute de frappe : le @ n'est pas accolé au nom du compte destinataire. Le *tweet* n'apparaît donc pas directement sur le compte du destinataire.

3.4 Limites des fonctionnalités de Twitter en matière d'interaction

Ces fonctionnalités censées améliorer l'interactivité ne sont donc pas sans défauts. Le problème principal n'est cependant pas de leur fait, ni même de l'utilisation parfois incorrecte qu'en font les utilisateurs, mais bien de l'interface elle-même, qui n'est pas originellement conçue pour converser. Le premier obstacle est l'absence d'une interface ou d'un espace unique où converseraient les débatteurs et où leurs répliques s'afficheraient à la suite. Comme le notent Boyd, Golder et Lotan, la structure de Twitter disperse la conversation au lieu de la rassembler (Boyd, Golder & Lotan, 2010 : 1). En outre, à l'époque du débat, c'est-à-dire en Juin 2008, il

manquait des fonctionnalités essentielles suivre facilement le débat. En effet, au mieux, le service permettait d'afficher une conversation par *tweets* croisés dont l'affichage était parfois quelque peu confus. Quant au moteur de recherche de messages sur le site, il était alors très limité puisqu'il s'arrêtait aux 20 derniers *tweets* (Twitter ne s'est doté d'un véritable moteur de recherche qu'en 2009). Pendant le débat, les protagonistes et certains commentateurs ont tenté de compenser ce manque en renvoyant le public vers des sites permettant d'agrèger les messages des trois participants au débat, tels que Summize et Tweetboards. Mais même avec l'aide de ces services tiers, et pour les raisons énoncées précédemment, réunir les participants au débat a continué à relever de la gageure.

4 Structure globale de l'échange

4.1 Gestion du temps

La gestion du temps est primordiale dans un débat, qui vise normalement une certaine intensité. Dans le cas de #pdfdebate, le débat s'est étalé sur cinq jours et s'est révélé d'une intensité toute relative.

Il a été officiellement ouvert le 20 juin :



Puis il a eu lieu sur des périodes plus ou moins harmonieusement réparties, avec une intensité variable. Le 20/06, il compte 19 *tweets* postées entre 15h56 et 17h50. Le 21/06, il compte 20 *tweets* postés entre 8h58 et 15h21. Le 22/06, il ne compte déjà plus que 13 *tweets* entre 9h01 et 12h29, le 23/06 9 *tweets* entre 7h25 et 15h40, et enfin le 24/06 7 *tweets* entre 7h23 et 15h59. Le débat se fait donc de moins en moins intense à mesure que le temps passe. Cela est confirmé par l'étude du temps de réponse qui sépare les *tweets*. C'est le 20/06, premier jour du débat, que sont postées huit des 22 répliques qui répondent en moins d'une heure à un *tweet* initial, dont les deux *tweets* qui répondent dans la minute, et cinq des six autres *tweets* qui répondent dans les deux à dix minutes. Cette intensité retombe vite, et ce dès le lendemain, où la réponse la plus rapide est séparée du *tweet* initial de déjà 15 minutes.

Le fil du débat est parfois si sporadique que la modératrice est obligée de rappeler que le débat est encore en cours:



Le besoin de mentionner que le débat est toujours en cours alors qu'il s'interrompt parfois sur de longues périodes souligne bien la nature quelque peu déroutante que peut avoir un débat aussi sporadique.

Enfin, l'espace entre les questions et les réponses des uns et des autres n'aide pas à suivre le fil du débat, d'autant qu'elles sont aussi très souvent séparées par d'autres *tweets*, si bien que les *tweets* des trois protagonistes sont au final fréquemment décalés.

La modératrice elle-même perd parfois le fil à cause de ce rythme saccadé, comme ici où elle ne sait pas ou plus si Michael Nelson lui a répondu ou non :



4.2 Gestion des tours de parole

La question de la gestion du temps est intimement liée à celle de la gestion des tours de parole, qu'il est intéressant d'essayer de transposer à l'interaction écrite de #pdfdebate. Cette notion concerne en effet originellement l'organisation interne de l'interaction orale. Un tour de parole correspond plus ou moins à une contribution à l'échange. Comme l'écrit Véronique Traverso :

En dépit de son apparent désordre, l'interaction est organisée. Le partage de la parole s'effectue selon un principe général : « chacun son tour ». Il est garanti par des règles d'alternance, présentées par Sacks, Schegloff et Jefferson (1974). (Traverso, 2007 : 30-31)

Ces règles sont les suivantes : « le locuteur en cours [...] sélectionne le locuteur suivant » par des moyens variés. S'il ne sélectionne personne, le locuteur suivant « peut s'auto-sélectionner », ce qui lui donne les droits sur le tour. Enfin, si personne ne s'auto-sélectionne, alors c'est au locuteur en cours de continuer. L'interaction fonctionne ainsi en séquences qui correspondent aux tours de parole.

Un rapide coup d'œil au débat montre que ces règles, qui s'appliqueraient normalement à un débat oral, ne s'appliquent pas à l'interaction sur Twitter. Premièrement, Twitter est, comme on l'a dit, un système asynchrone, les participants au débat ne sont donc pas nécessairement présents simultanément. Ce mode de fonctionnement rend impossible l'application des règles de tour de parole, qui concernent par essence les échanges synchrones et bidimensionnels. En outre, si la modératrice lance des questions, chacun peut y répondre et donc s'attribuer les tours de parole comme il le souhaite puisque l'interaction est asynchrone. Cela explique sans doute deux traits frappants du débat : d'une part de nombreuses questions de la modératrice restent sans réponse de la part des débatteurs, d'autre part on note un déséquilibre important dans l'attribution des tours de parole, surtout le premier jour, où on ne compte qu'un *tweet* de Liz Mair. Voici la répartition des 68 *tweets* du débat :

- Ana Marie Cox : 38 *tweets*
- Michael Nelson : 19 *tweets*
- Liz Mair: 11 *tweets*

C'est donc, et de loin, la modératrice qui s'exprime le plus, et non les débatteurs, qui dialoguent en réalité rarement ensemble et répondent le plus souvent à la modératrice et non à leur adversaire. A tel point que celle-ci doit parfois les amener à se répondre mutuellement, comme dans ce *tweet* cité plus haut, où elle demande à Nelson de répondre à Mair, tout en s'assurant qu'il a bien vu le *tweet* de cette dernière :



Cette absence de dialogue direct entre les deux débatteurs est peut-être révélatrice du véritable enjeu du débat, qui n'est pas de convaincre l'adversaire mais le public. A ce titre, le débat sur Twitter est bien plus révélateur qu'un débat oral classique, qui repose davantage sur l'interaction directe entre les débatteurs.

En revanche, les problèmes que l'application des règles des tours de parole permet d'éviter, principalement les silences et les chevauchements, se posent également, sous une forme différente, dans l'interaction sur Twitter. On a déjà parlé des silences, où plutôt des trous dans l'interaction. L'interruption, elle, est impossible : l'affichage séquentiel et le fonctionnement unidirectionnel l'empêchent, tout comme ils empêchent le chevauchement au sens strict (superposition de deux *tweets* à l'écran). Une certaine forme de chevauchement est cependant possible, comme on l'a vu quand les deux débatteurs postent au même moment une réponse à la modératrice mais sur deux sujets différents.

C'est plutôt l'ordonnancement logique et chronologique qui pose problème. On peut emprunter ici une comparaison que fait Christopher Werry à propos des conversations sur IRC : essayer de les lire a posteriori donne parfois l'impression de lire le script d'une pièce de théâtre où les répliques des acteurs auraient été mélangées (Werry, 1996 : 51). Le principal responsable est le décalage entre les questions, les réponses et les répliques éventuelles, parfois coupées du *tweet* initial par plusieurs heures, ainsi que par des répliques de commentateurs externes. Il n'est ainsi jamais très évident de savoir qui répond à qui et à quoi, d'autant que les débatteurs n'utilisent pas toujours de façon optimale la fonction « répondre ».

On en voit un bon exemple dans cette séquence, désormais affichable grâce à la fonction « recherche » et affichable à l'époque grâce aux moteurs de recherche mentionnés plus haut :



5 **Michael Nelson** @MikeNelson · 23 juin 2008
At the Personal Democracy Forum in NYC today. Absolutely fascinating sessions and hall discussions. (Little time to Twitter) #pdfdebate
Ouvrir Répondre Retweeter Favori Plus

4 **Ana Marie Cox** @anamariecox · 23 juin 2008
@MikeNelson @LizMair (I always want to type "LizPhair," btw), we're gonna spend the last day & 1/2 of #pdfdebate on qs from the audience.
Masquer la conversation Répondre Retweeter Favori Plus
FAVORI
1
10:23 - 23 juin 2008 · Détails

3 **tweetboards** @tweetboards · 23 juin 2008
Reminder to those following #pdfdebate - See threaded view of those involved here: <http://tinyurl.com/5e4kej>
Ouvrir Répondre Retweeter Favori Plus

2 **Ana Marie Cox** @anamariecox · 23 juin 2008
#pdfdebate consider that longish silence an intermission before the final act. We're not done quite yet.
Ouvrir Répondre Retweeter Favori Plus

1 **Michael Nelson** @MikeNelson · 23 juin 2008
Re: Taxes. Fact-filled article in Business Week <http://tinyurl.com/4vhu5l> McCain has had 22 years to simplify taxes. What's he done? #pdfdebate
Ouvrir Répondre Retweeter Favori Plus

Liz Mair répond dans le message 7 au message 1 de Michael Nelson. Son *tweet* est donc séparé du *tweet* auquel il répond cinq messages. Mais ce qui rend les choses encore plus complexes est l'utilisation faussée que fait Liz Mair de la fonction « répondre ». En effet, Liz Mair poste ce message 7 en utilisant la fonction « répondre » non du message 1 de Michael Nelson, mais du message 6, qui n'a rien à voir puisqu'il s'agit d'une question de la modératrice à Liz Mair. Cette dernière utilise en fait la fonction « répondre » sur le dernier *tweet* qui lui a été adressé au lieu de le faire sur le *tweet* auquel elle veut répondre, ce qui brouille d'autant plus le fil du débat. Qui plus est, elle répond finalement dans le *tweet* 9 à la question que la modératrice lui pose dans le *tweet* 6. Cependant, elle utilise pour cela à nouveau la fonction « répondre » sur un *tweet* qui n'a rien à voir. Ainsi, ses réponses et les questions auxquelles elles répondent sont sans cesse décalées, ce qui rend le fil du débat très difficile à suivre.

5 Conclusion

Malgré les révisions et l'enrichissement technique de l'interface qui ont eu lieu depuis le débat, notamment l'intégration d'un moteur de recherche avancé, que Honeycutt et Herring donnaient pour essentiel à l'amélioration des interactions sur le site (Honeycutt & Herring, 2009 : 9), Twitter n'est pas le lieu idéal pour débattre virtuellement. Il paraît difficile qu'il le devienne un jour en gardant son concept et sa formule de base, qui est de poster de courts messages qui sont du domaine de l'expression ponctuelle de la subjectivité de l'utilisateur, quelle que soit son sujet, sa fréquence ou son destinataire (ciblé ou non). Même si une forme réduite de conversation est fréquente, Twitter reste par essence plus orienté vers l'expression individuelle que vers l'interaction longue et construite, comme l'exige le débat.

Références bibliographiques

- Bruns, Axel & Burgess, Jean. (2011). The Use of Twitter Hashtags in the Formation of Ad Hoc Publics, in *6th European Consortium for Political Research General Conference, 25-27 August 2011, University of Iceland, Reykjavik*. <http://eprints.qut.edu.au/46515/>. Consulté le 25/03/2014.
- Boyd, Danah, Golder Scott & Lotan, Gilad. (2010). Tweet, Tweet, Retweet: Conversational Aspects of Retweeting on Twitter. *HICSS-43*. IEEE: Kauai, HI, January 6.
- Burgess, Jean. (2011). A (Very) Short History of Social Media Taglines. *Creativity/Machine*. <http://creativitymachine.net/2011/06/08/a-very-short-history-of-social-media-taglines/>. Consulté le 30/03/2014.
- Doury, Marianne. (1995). *Duel sur la Cinq*: dialogue ou trilogie. In Kerbrat-Orecchioni Catherine et Plantin, Christian (eds.) *Le Trilogie*. Lyon: Presses Universitaires de Lyon, 224-249.
- Herring, Susan C.. (2001). Computer-mediated discourse. In: Schiffrin, Deborah, Tannen, Deborah, Hamilton, Heidi E. (eds.) *The Handbook of Discourse Analysis*. Oxford : Blackwell, 612-634.
- Honeycutt, Courtenay & Herring, Susan. (2009). Beyond microblogging: Conversation and collaboration via Twitter. In *Proceedings of the Forty-Second Hawai'i International Conference on System Sciences (HICSS-42)*. Los Alamitos, CA : IEEE Press.
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine. (1990). *Les interactions verbales, tome I*. Paris : Armand Colin.
- Messina, Chris. (2007). Groups for Twitter; or Proposal for Twitter Tag Channels. *FactoryCity*. <http://factoryjoe.com/blog/2007/08/25/groups-for-twitter-or-a-proposal-for-twitter-tag-channels/>. Consulté le 31/03/2014.
- Paveau, Marie-Anne. (2013). Hashtag. *Technologies Discursives*. <http://technodiscours.hypotheses.org/?p=488/>. Consulté le 10/03/2014.
- Traverso, Véronique. (2007). *L'analyse des conversations*. Paris : Armand Colin.
- Vion, Robert. (1992). *La communication verbale. Analyse des interactions*. Paris : Hachette.
- Werry, Christopher C.. (1996). Linguistic and interactional features of Internet Relay Chat. In : Herring, Susan C. (ed.) *Computer-mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-cultural Perspectives*. Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins, 47-63.

Chat et messagerie instantanée en réunion par webconférence : pratiques multimodales

Veyrier, Clair-Antoine

Télécom ParisTech
clair-antoine.veyrier@telecom-paristech.fr

1 Introduction.....	234
2 Corpus et méthode	234
<i>Figure 1 : Schéma de l'interface d'un dispositif de webconférence.....</i>	<i>235</i>
3 Coprésence, statut de participation et disponibilité.....	235
3.1 Manifestation d'une coprésence à distance : liste de contacts en MI et liste des participants en webconférence	236
3.2 Le <i>chat</i> en webconférence comme actualisation du statut participatif.....	236
3.3 La liste des participants de webconférence comme ressource pour la MI	237
(4a).....	238
4 L'écrit comme ressource multimodale pour l'aparté	239
4.1 Hétérogénéité des dispositifs et échange subordonné.....	239
(4b).....	240
(5).....	241
4.2 Aparté sur le <i>chat</i> de la webconférence	241
(6) 090317GIRD.....	242
4.3 Partage d'écran : modification de l'écologie de l'aparté écrite.....	242
<i>Figure 2 : Capture d'écran du double écran de l'exemple (5)</i>	<i>243</i>
<i>Figure 3 : Capture d'écran.....</i>	<i>243</i>
(7).....	245
5 Chat et progressivité de la réunion	245
(9).....	246
6 Conclusions.....	246
Références bibliographiques	247

1 Introduction

Les entreprises disposent d'un ensemble de dispositifs hétérogènes (téléphone, courriel, messagerie instantanée, vidéoconférence, audioconférence, webconférence...) pour communiquer et s'organiser. Cet entrelacement des dispositifs de communication favorise des usages différenciés et situés de ces outils (De Bailliencourt et al., 2007). La messagerie instantanée (désormais MI) et le *chat* ont déjà fait l'objet d'études au sein des organisations (Cho et al., 2006; Nardi, Whittaker, & Bradner, 2000; Quan-Haase, Cothrel, & Wellman, 2006). La MI contribue à préparer l'entrée en contact en négociant la disponibilité des personnes sur le même média ou un autre média (Nardi et al., 2000). La « présence obstinée » (Datchary & Licoppe, 2007) de la messagerie instantanée rend possibles d'autres modes d'engagement, basés sur l'interpellation, alors que le *chat* requiert « l'entrée » préalable des membres (Rintel, 2001). Ainsi, Licoppe et al. (2011 ; 2014) considèrent que les demandes d'information ou de clarification constituent l'usage principal de la messagerie instantanée en entreprise. Elle permet d'obtenir des informations en minimisant l'interruption (Garrett & Danziger, 2007).

Cet article vise à analyser les usages du *chat* et de la MI dans un environnement où les participants sont déjà engagés dans une activité commune. Il s'agit de rendre compte de la façon dont les participants mobilisent un ensemble de ressources multimodales pour l'organisation située de leurs actions au sein de réunions professionnelles à distance. Cette imbrication entre texte et parole a été traité dans un contexte éducatif (Gibson 2014), nous l'aborderons dans un contexte professionnel non expérimental. Nous examinerons plus particulièrement la façon dont les membres mobilisent des messages écrits quasi-synchrones (MI ou *chat*) dans l'activité de réunion par webconférence. Dans ce contexte, la MI ne se réduit pas à négocier la disponibilité des membres, mais constitue une ressource multimodale pour l'interaction sociale en cours. L'imbrication de plusieurs régimes sémiotiques (écrit et oral) et des outils de communication hétérogènes (webconférence et la MI externe) seront traité comme des phénomènes séquentiellement ordonnés qui ne peuvent être compris isolément de l'activité de réunion qui les occasionne, et auxquelles ils sont liés. La notion de multimodalité prend différentes acceptions selon les champs de recherche. Nous ne faisons pas référence à la multiplicité des « canaux » de communication, mais à l'ensemble de ressources mobilisées par les participants pour organiser leurs actions. La notion de ressource permet de ne pas hiérarchiser a priori les différentes « modalités » (Mondada, 2014).

Nous traiterons l'activité de réunion comme une activité multimodale qui mobilise un ensemble de ressources localement situées. Nous souhaitons analyser la façon dont les participants construisent leur action et mobilisent ces ressources multimodales pour s'adapter et s'ajuster à l'écologie locale. Nous faisons l'hypothèse que le *chat* et la MI constituent des ressources pour produire une variété de cadres de participation au sein des réunions professionnelles à distance.

2 Corpus et méthode

L'étude s'appuie sur un corpus d'enregistrements audiovisuels de webconférences multipartites en environnement professionnel produit dans le cadre d'un projet plus large. Les réunions examinées ici concernent essentiellement un département de recherche et développement ainsi qu'un département de forces de vente distribué sur plusieurs sites de la société. Dans ces deux départements, un service de MI est déployé. Une intégration partielle de la MI à la webconférence permet entre autres de changer automatiquement le statut de participation sur la MI lorsqu'un participant est engagé dans une réunion. Les réunions diffèrent en taille (de 3 à 60 participants) et en longueur (de 10 min à plus d'une heure) pour un total d'enregistrement d'environ 25 h. La plupart des réunions examinées plus spécifiquement dans cet article concerne des réunions récurrentes de taille moyenne (entre 10 et 20 participants).

La webconférence est une forme d'audioconférence augmentée par des fonctionnalités Web telles que le partage de documents ou le *chat* (cf. Figure 1). Une liste des participants permet de

visualiser la liste et le statut des membres coprésents à partir d'éléments scripturaux et iconiques : nom, activité vocale (actif, inactif, micro coupé...), mode de connexion à la webconférence (audio, Web). Les participants connectés à l'interface par le téléphone et le Web ont la possibilité d'interagir avec les autres membres à l'oral ou à l'écrit en utilisant un *chat* intégré au dispositif. L'interface du *chat* permet d'envoyer par défaut des messages à l'ensemble des participants à la réunion, mais aussi de sélectionner un des membres pour envoyer un message privé. En revanche, il n'est pas possible d'échanger par écrit avec des personnes extérieures au rassemblement occasionné.

L'interface de la webconférence diffère selon que l'on se connecte en tant que « modérateur » ou « participant ». Les possibilités d'actions sont plus importantes pour le modérateur (ouverture/clôture de la salle de conférence, gestion des participants, partage d'écran...) que pour un simple participant.



Figure 1 : Schéma de l'interface d'un dispositif de webconférence

Les enregistrements audiovisuels et des captures vidéo d'écrans d'un ou plusieurs participants aux réunions permettent de documenter les pratiques à la fois sur l'interface de celle-ci, mais aussi l'usage situé d'autres outils de communication en parallèle de la réunion. La constitution de corpus à partir de captures vidéo d'écran a l'avantage de documenter non seulement les messages effectivement échangés, mais aussi de les temporaliser et de documenter la construction des messages (Meredith & Stokoe, 2013). Cette approche rend possible l'appréhension de l'écologie complexe dans laquelle s'insèrent les messages.

Dans le dispositif que nous étudions, le *chat* et la MI ne constituent pas la modalité principale d'interaction contrairement au travail de Markman (2009) où le *chat* est la seule ressource pour interagir. Néanmoins, une utilisation de ces outils pendant les réunions est observable bien que ponctuelle. Cet article traite plus spécifiquement une collection de séquences où l'usage de la MI ou du *chat* se produit pendant la réunion. Les séquences de réunion ont été transcrites avec le système jeffersonien (Jefferson, 2004) adapté pour inclure les messages écrits. Lorsque cela est pertinent, nous présenterons ici, par économie de place, uniquement les traces écrites des messages échangés. Outre ces enregistrements, un travail d'observation participante a permis de documenter un plus grand nombre de réunions. Les traces d'échange par *chat* complètent le dispositif de recherche.

3 Coprésence, statut de participation et disponibilité

La réunion constitue une rencontre focalisée (Goffman 1981) qui requiert le maintien d'une coprésence, même lorsqu'un membre n'a pas la parole. Dans cette section, nous présenterons comment une forme de coprésence équipée émerge et se maintient en webconférence. Nous montrerons plus spécifiquement comment le *chat* contribue à produire un statut de participation.

Inversement, la coprésence équipée produite dans la webconférence constitue une ressource pour définir la disponibilité d'un membre et initier une conversation écrite.

3.1 Manifestation d'une coprésence à distance : liste de contacts en MI et liste des participants en webconférence

En dehors de tout engagement verbal, la liste des participants de la webconférence constitue une ressource pour la manifestation d'une coprésence à distance. Elle permet d'identifier scripturalement le nom des participants connectés, leur mode de connexion (téléphone/Web), leur statut de connexion. Il est ainsi possible de visualiser par ce statut l'activité vocale d'un participant ou le cas échéant de savoir si son microphone est ouvert. L'apparition d'un membre manifeste publiquement un engagement minimal dans l'activité de réunion. Cette liste des participants n'est pas prédéfinie à l'avance. Elle présente de manière émergente la mise en visibilité d'une accessibilité mutuelle des participants.

Cette liste ne présente pas les membres attendus à la réunion, mais ceux engagés dans l'activité. Ainsi, elle n'est pas permanente, mais contingente à l'activité en cours. En cela, la liste des participants diffère de la liste des contacts que l'on retrouve dans la MI. Dans les services de MI, les utilisateurs constituent de manière permanente et personnelle une liste de contacts (ou « buddy list ») qui présente des participants pré-ratifiés, c'est-à-dire une liste fermée de personnes pouvant être directement contactées. En effet, chaque demande d'ajout de contact doit être ratifiée par la personne en question pour partager une visibilité mutuelle du statut de connexion. Chaque membre de cette liste de contacts est rattaché à une icône qui donne un état de connexion des participants (déconnecté, connecté, occupé...). L'icône « en ligne » et l'identifiant qui jouxte cette icône constituent un mode d'engagement minimal par lequel les usagers manifestent leur orientation vers leur liste de contacts (Denouël-Granjon, 2008). Denis & Licoppe (2006) soutiennent que l'état des icônes de connexion participe de l'émergence d'une coprésence à distance. Selon ces auteurs, les utilisateurs connectés aux services de MI se trouvent dans un « état ouvert d'écriture » pour reprendre la notion « d'état ouvert de parole » (Goffman, 1981) qui caractérise une situation de coprésence sans attention mutuelle. Il s'agit d'ajustements pré-communicationnels inscrits dans le dispositif. Cette liste permanente de contacts ne signifie pas que les utilisateurs vont s'engager dans une conversation, mais qu'elle constitue une « zone de communication activable » (Boboc, 2005 : 246). Les statuts de connexion marquent l'inscription dans une rencontre non focalisée et donnent prise aux membres de la liste pour engager une coprésence focalisée. Les statuts sont souvent personnalisés (Grinter & Palen, 2002), comme les messages d'absence dans le but d'informer, mais aussi de divertir (Baron et al., 2005; Nastro et al., 2006). À la différence de la liste des contacts, la liste des participants contribue à l'émergence d'une coprésence à distance dans une rencontre focalisée en l'absence de contribution verbale.

3.2 Le chat en webconférence comme actualisation du statut participatif

La liste des participants en webconférence soutient une mise en visibilité d'une accessibilité mutuelle des participants. Dans une réunion de projet, un modérateur qui n'a pas la parole laisse un message public et accessible à l'ensemble des participants à travers le chat intégré à la webconférence (1).

(1) 260511

1. De Modérateur (L02) à Tous : BRB

L'utilisation de l'acronyme « BRB » pour « be right back » ne projette pas l'engagement des autres participants dans l'activité de chat. Ce message d'absence documente une indisponibilité et un désengagement temporaire dans l'activité de réunion. La notification de cette absence rend compte que le statut participatif dans la liste des participants présuppose le maintien d'une

forme de disponibilité dans la réunion. Paradoxalement, le message d'absence contribue à maintenir une coprésence dans le rassemblement. Le *chat* constitue une ressource multimodale mobilisée pour rendre visible une modification du cadre de participation qui n'est pas prise en charge par le dispositif.

(2) 190411

1. De L03 à tous : I'm back

Dans l'extrait (2) issu d'une autre réunion, un participant, qui avait notifié verbalement son désengagement temporaire dans la réunion, marque son retour par un message sur le *chat*. De la même manière que dans l'exemple précédent, ce message notifie scripturalement un changement de statut de participation. Le *chat* n'est pas utilisé comme modalité de communication quasi-synchrone, mais pour rendre compte publiquement de manière contingente d'une (in)disponibilité à interagir dans la réunion.

Dans l'extrait (3), le message de *chat* est suivi d'une déconnexion totale d'une réunion en cours. Le message produit une justification qui préface l'action de se déconnecter. En tant que message écrit pérenne à la session de webconférence, ce message documente aussi rétrospectivement la disparition de la liste des participants et rend intelligible la déconnexion en tant que désengagement de la réunion.

(312) 29032011

1. De L01 à Tous: Sorry, I have to get to the CCB meeting

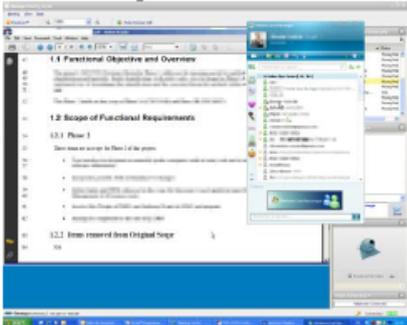
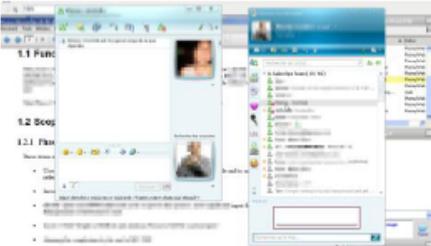
L'inscription par le *chat* d'une indisponibilité rend compte d'une attente normative d'une disponibilité en webconférence. Un participant même s'il ne parle pas doit rendre compte du maintien d'un accès mutuel.

Dans ces exemples, le *chat* n'initie pas une conversation focalisée sur ce média, mais constitue une ressource pour manifester un changement dans l'accessibilité mutuelle des participants à la réunion. Il ne s'agit pas de négocier la disponibilité d'un autre participant (Nardi et al. 2000) mais de rendre public sa propre disponibilité.

3.3 La liste des participants de webconférence comme ressource pour la MI

Le statut dans la liste des participants de la webconférence manifeste une forme d'engagement dans l'activité de réunion. Il informe par là même d'une disponibilité mutuelle entre les différents participants.

L'exemple (4) est issu d'une réunion de projet enregistrée dans la perspective du participant, noté PAR. Dans cet extrait, PAR intervient dans la réunion pour expliciter sa compréhension du projet qui fait l'objet de la réunion. Le modérateur, Mod, accomplit une transition en s'adressant à un autre participant (l.9) pour demander confirmation sur l'organisation du projet. Parallèlement, PAR porte son attention sur la liste des participants dans l'interface de la webconférence (l.11) en sélectionnant par sa souris la liste et en faisant défiler les participants dont une partie seulement est visible. Alors que L03 développe une réponse au modérateur, PAR fait apparaître la liste des contacts de sa MI (l.16) et sélectionne un contact dont le statut iconique est marqué comme occupé pour initier une conversation (l.18). Ce contact est le participant noté L05 dont la coprésence à la webconférence est rendue visible lorsque PAR fait défiler la liste des participants (l.11). Ce participant est coprésent à la réunion sans être engagé verbalement.

1.	Par		and it could be my understanding but it's true
2.			that uh:: (0.8) reminding some uh:: some improve
3.			from NAME and NAME
4.			(3.3)
5.	Mod		ok (0.4) uh is NAME and ((L03 NAME SURNAME))/
6.			(0.6)
7.	Par		yes xxx
8.			(0.9)
9.	Mod		L03 what (0.7) do you have any background (0.2)
10.			you know what is- information that was givin you
11.		\$par	first for \$the split of phase two (1.3) is that\$ <i>\$scroll participant list</i> \$
12.			your understanding that it will split into (.)
13.			uh into phase (0.7) phase and a global split
14.			(2.7)
15.	L03		uh::mmm (0.5) yeah:: pretty much uhmm (0.4)
16.		\$par	it can be that and then \$phase two will goes with <i>\$ IM opened</i> 
17.			(0.5) for the xx in few weeks (0.5) that the way
18.		\$par	I \$ xxxx <i>\$opens chat window</i> 

(413a)

Ainsi, PAR ne traite pas le statut iconique de la messagerie externe comme une indisponibilité pour échanger. Il s'appuie sur la liste des participants en webconférence et l'action en cours en réunion pour inférer une disponibilité de L05. C'est paradoxalement l'engagement réciproque de PAR et L05 dans l'activité de réunion qui modifie le traitement du statut « occupé » de la MI. En effet, le statut de messagerie externe est modifié automatiquement lorsque celui-ci joint la webconférence.

Le statut « occupé » de L03 n'est pas traité en soi comme une indisponibilité. Cet exemple démontre que la manifestation d'une coprésence et la disponibilité sont traitées localement en s'appuyant sur des ressources multimodales et hétérogènes. L'usage de la MI est imbriqué dans celle de la réunion et occasionnée par celle-ci. L'usage de la MI et du *chat* n'est pas seulement sensible à la coprésence et la disponibilité, son usage permet de produire des cadres participatifs appropriés modifiant les « contraintes » du cadre de la webconférence.

4 L'écrit comme ressource multimodale pour l'aparté

Ford (2008 : 59) fait remarquer que lorsqu'un groupe est engagé dans une réunion officielle, cela ne signifie pas que l'attention est focalisée sur une seule tâche. En effet, des participants peuvent s'engager dans des échanges ayant un statut « parallèle » ou subordonné à l'interaction principale de la réunion officielle. Goffman (1981) définit l'aparté comme un « échange entre locuteurs ratifiés, à distinguer de deux autres formes de “communication subordonnée”, la cantonade et le chœur, respectivement entre tiers et ratifiés pour la première et exclusivement entre tiers pour la seconde » (1981 : 143). Cependant, lorsque les participants s'engagent dans des échanges en aparté du groupe principal, ils utilisent des pratiques qui contextualisent leur discussion comme subordonnée à ladite réunion, en se penchant plus près de l'autre partie ou en parlant un peu moins fort. Pour Ford (2008 : 59), loin d'interrompre la réunion, les apartés renforcent « l'opération de parole officielle et la norme par défaut d'attention mutuelle » (2008 : 59). Dans le cas des webconférences, un seul foyer d'attention sonore est possible, ce qui rend impossibles des apartés verbaux entre membres. Ainsi, les participants s'appuient sur d'autres ressources pour accomplir des apartés. La messagerie écrite quasi-synchrone (*chat* ou MI) permet ainsi de réintroduire une forme d'aparté.

4.1 Hétérogénéité des dispositifs et échange subordonné

L'utilisation d'un dispositif de communication hétérogène à la webconférence constitue une alternative pour produire un aparté. Dans l'exemple (4) précédent, le participant PAR utilise la MI non pas pour s'engager dans d'autres activités, mais pour interpeller un participant L05 à propos de la réunion. Ainsi, il envoie un message de commentaire : « c le top ils savent mm pas pourquoi ils font ça ». La dimension indexicale de l'énoncé présuppose une connaissance partagée du contexte de sa production. PAR ancre thématiquement son message dans l'activité de réunion. La pertinence du message est contingente à l'activité. Après l'envoi du message, le participant PAR maintient la fenêtre de *chat* ouverte devant celle de la webconférence projetant l'attente d'une réponse (4b). Il contrôle la liste des participants de la webconférence (1.66-71) montrant ainsi un intérêt pour le statut de participation de L03 dans la réunion. La réponse par MI produite par L05 (1.73) atteste d'un alignement avec PAR et démontre le caractère non problématique du message.

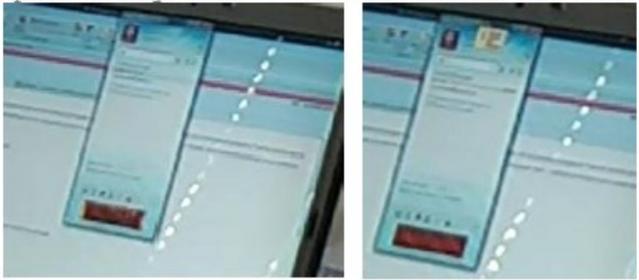
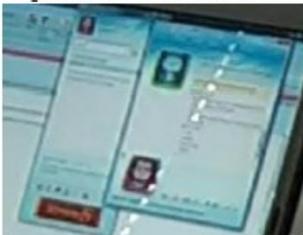
66.	Mod		\$at the last minute \$he had a conflict (0.6) \$ moves window \$tries to hide list
67.			ih basically he had- isn't \$you know 2a must \$hides list
68.			include the UI (1) and it was (0.3) uh xx webconf window on top
69.			cross (.)\$ xxxxxxxxxxxx \$ scroll up
70.			(1) which I think is just a kind of general scroll down
71.			understanding of the agenda chat window opened
72.			(0.9) *(7.2)
73.	105		*ouai et je ne pense pas que la moitié des personnes dans le meeting a la moindre idée de ce dont elle parle
74.			ok (0.4) uh (0.2) does anyone want to spend on::
75.			(0.4) the UI changes and we will discuss phase two a
76.			(0.9) uh you know there is to be:: (1.4)
77.			UI changes to::: to be able to implement xxx
78.			(0.4) uh (0.8) you know any xx (0.5) (1.2)

(4b)

La MI constitue une ressource multimodale pour définir le cadre de participation comme un échange subordonné à la réunion. Cet échange en aparté sur la MI présuppose une pré-ratification préalable dans la liste des contacts qui rend possible l'interpellation du membre distant. Le maintien de l'échange et l'accessibilité mutuelle sont indépendants de l'évènement qui a occasionné l'échange. Ainsi, l'utilisation de la MI permet d'interpeller des membres extérieurs à la réunion.

L'extrait (5) présente une séquence de pré-réunion enregistrée du point de vue du modérateur. Ce dernier décide d'attendre encore un participant, noté L02 (1.40-41), ce qu'approuve le membre L01 (1.43). Dans cet exemple, le modérateur ne se contente pas d'attendre le participant, mais annonce qu'il va « voir » si la participante vient à la réunion (1.45-46).

En tant que modérateur de la réunion, ce participant pourrait appeler directement ce participant. On retrouve une opposition similaire entre d'une part la MI et le *chat*, et d'autre part la téléphonie dyadique et l'audioconférence (ou la webconférence). Le téléphone dyadique comme la MI reposent sur le modèle de l'appel, alors que le *chat* et la webconférence reposent sur le modèle de « l'entrée » (Veyrier, 2012). Dans cet exemple, le participant L02 ne peut être interpellé par le *chat* car il n'est pas déjà là. Le modérateur peut soit l'appeler pour l'intégrer dans la webconférence, soit lui envoyer un message écrit. Le choix de la MI (1.48-51) permet d'interpeller la participante manquante sans l'engager directement dans l'activité de réunion.

40.	MOD		yeah maybe uh I think °we should uh should wait
41.			for her°
42.			(1)
43.	L01		ok
44.	tel		(0,7)
45.	MOD		let me try to ping her to °see:: if uh:: she's
46.			coming°\
47.			(1,3)
48.			# (2.9) * (3.5) * <i>#opens buddy list</i> * <i>searches & selects contact*</i>  #
49.			#(6,8) <i>#opens conversation window</i> 
50.			*(4.5) * <i>*typewrites*</i>
51.			(7.4)§ (0.5) § (2.4) <i>§typewrites §sends message</i>
52.	MOD	->	ok *she's coming * <i>*typewrites *sends message</i>

(5)

Si dans l'exemple (5) l'utilisation de la messagerie externe est requise pour produire une interpellation d'un membre non engagé dans la réunion, l'aparté dans l'exemple (4) aurait pu se produire sur le *chat* intégré à la webconférence. Cependant, alors que la MI est essentiellement dyadique (Grinter & Palen, 2002), le *chat* intégré en webconférence est par défaut multipartite. Le choix d'un outil externe inscrit matériellement le message comme une instance externe à la parole officielle de la réunion.

4.2 Aparté sur le *chat* de la webconférence

Bien que par défaut multipartite, le *chat* intégré à la webconférence constitue une alternative. La disponibilité du *chat* uniquement pendant la durée de la conférence contraint l'insertion de

demande d'information rapide lors de la pré-ouverture ou durant la réunion. Dans l'extrait (6), le participant L01 sélectionne un autre participant à la réunion pour lui envoyer deux messages thématiquement différents de l'objet de la réunion (1.1-2). Comme dans l'exemple précédent, le message ne contient aucun terme d'adresse ou de salutation. Le traitement des messages par L02 (1.3) atteste que l'objet de la discussion n'est pas problématique.

1. De L01 à L02 : Content is marked for deletion and only delete the
 next day I think
2. De L01 à L02 : it may be for what ((Name)) explained to me once
3. De L02 à L01 : should be midnight, but if account closed last
 night it may already be gone
4. De L01 à L02 : :-(

(6) 090317GIRD

Contrairement à l'utilisation de la MI, la pré-ratification dans une liste des contacts n'est pas requise pour produire cet échange. C'est la contingence d'une coprésence à distance dans la même réunion qui favorise l'initiation de cette question rapide. Le cadre de participation à cet échange écrit est délimité par le maintien des membres dans la webconférence.

Les messages échangés ne s'inscrivent pas dans l'activité de réunion, mais participent à l'activité de l'organisation. Mirivel & Tracy (2005) ont analysé ce type d'échange dans les pré-réunions avant la transition vers un seul foyer d'attention. L'entrée en webconférence contraint à la production d'un seul foyer d'attention sonore et ne permet pas la production de plusieurs foyers d'attention sonore même en séquence de pré-réunion. Les messages écrits (*chat* ou MI) constituent une ressource multimodale pour pallier la contrainte. Le choix de la MI externe ou du *chat* interne n'est pas déterminé a priori par le lien thématique avec la réunion.

4.3 Partage d'écran : modification de l'écologie de l'aparté écrite

Dans les exemples précédents (4) et (6), l'aparté se produit entre deux « participants » à la réunion, alors que dans l'extrait (5), c'est le modérateur de la webconférence qui initie un échange subordonné. Le « modérateur » peut être amené à partager son écran d'ordinateur, une zone, ou une sélection de fenêtres. Lors d'un partage d'écran, le modérateur donne à voir tout ou partie de son activité sur l'ordinateur aux autres membres. Envoyer ou recevoir un message écrit devient une activité publique.

Dans nos observations, les notifications pop-up de la messagerie externe, bien que visibles, ne sont pas traitées par le modérateur lorsqu'un partage de bureau est en cours. Leur traitement se fait plus souvent a posteriori. Cette pratique ne peut s'expliquer simplement par l'engagement du modérateur dans la réunion. Les messages de *chat* peuvent faire l'objet d'attention du modérateur même lors d'un partage. Nous ferons l'hypothèse que la MI projette un cadre participatif dyadique et qu'il est traité comme tel par le modérateur.

Dans l'extrait (5) précédemment analysé, le modérateur partage l'un de ses écrans (écran à droite dans la Figure 2). Nous avons pu souligner que ce dernier initie la MI sur l'écran non partagé avec les participants (écran de gauche), ni enregistré par la capture vidéo d'écran du dispositif de recherche. Le maintien du cadre de participation dyadique est assuré non par l'usage d'un dispositif externe, mais par l'organisation spatiale de la fenêtre de MI.

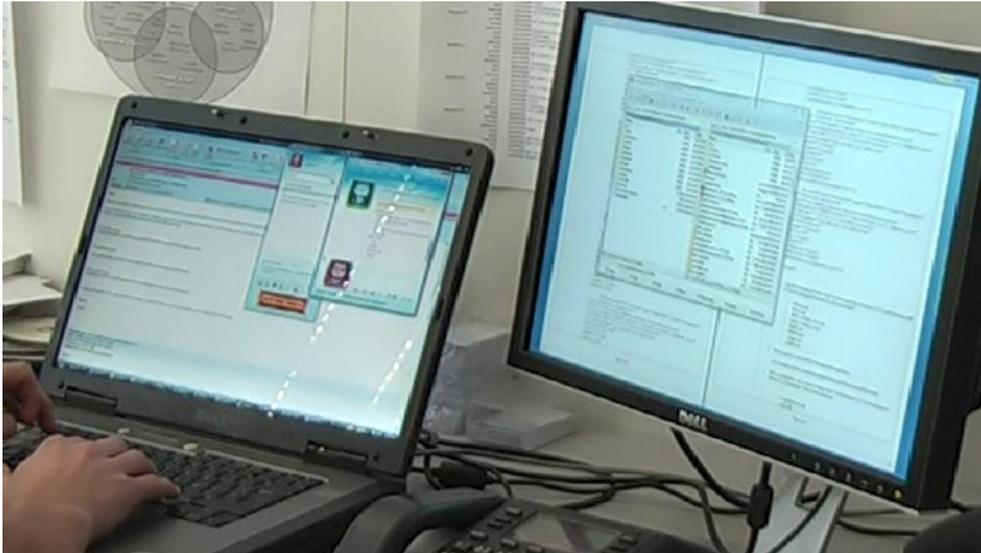


Figure 2 : Capture d'écran du double écran de l'exemple (5)

Une observation ethnographique préliminaire au recueil du corpus montre certains enjeux de cette visibilité/invisibilité des échanges subordonnés. Lors de cette réunion dans laquelle l'observateur est présent, le participant enregistré commente à plusieurs reprises ce qui se passe à l'écran en s'adressant à l'observateur. Ces remarques ne sont pas entendues par les membres distants, car le participant enregistré coupe le microphone au niveau du téléphone et non de l'interface de l'application de façon à ce que le statut de microphone coupé ne soit pas visible dans la liste des participants. Alors que le modérateur de la réunion partage un document de travail, une fenêtre grisée rectangulaire apparaît en surimpression (cf. Figure 3).

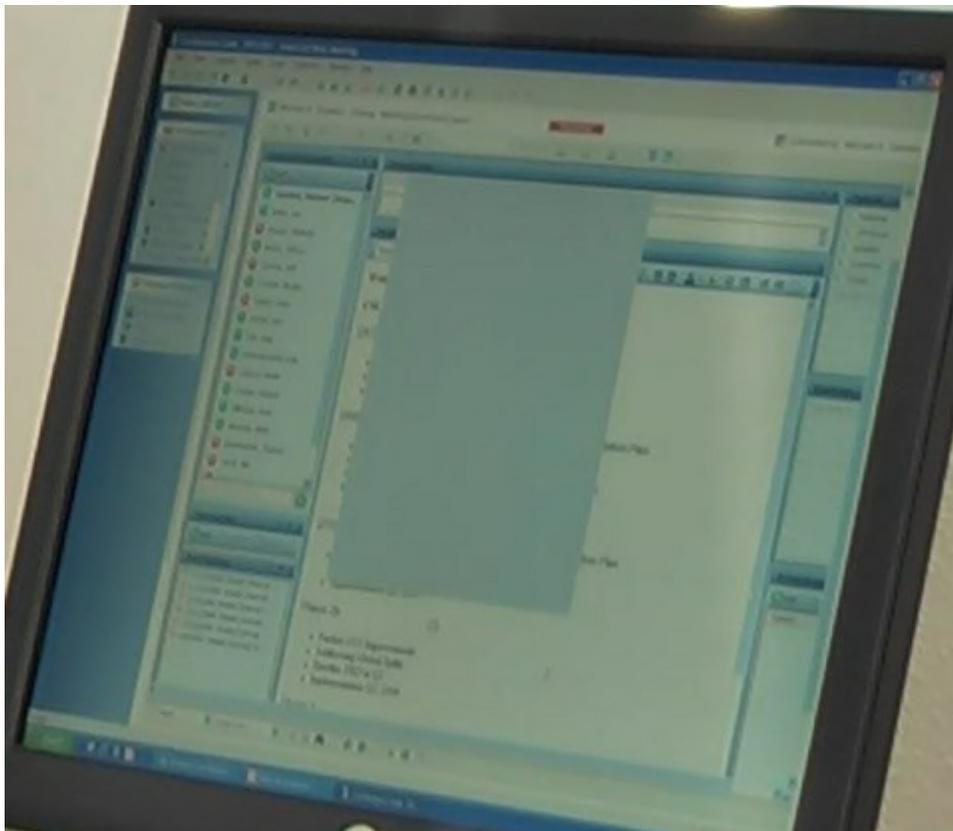
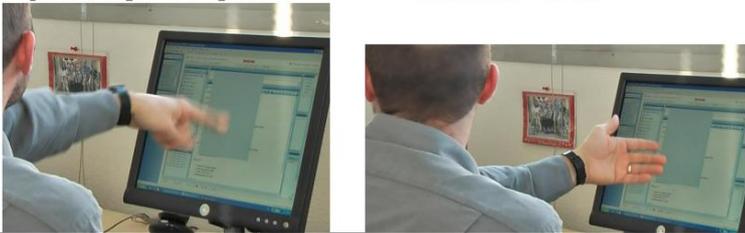


Figure 3 : Capture d'écran

Ce rectangle grisé, bien que non partagé, est traité par le participant à la réunion comme la fenêtre d'une MI (1.2). Le participant infère de cette fenêtre non partagée l'activité supposée en cours du modérateur. Cependant, comme le note le participant, « tout le monde voit faut faire attention » (1.11). Par ce biais, le participant justifie la pratique du modérateur tout en pointant son caractère problématique (1.13-16). Cette remarque démontre l'attente normative d'une mise en visibilité d'un engagement dans le foyer d'attention commun. Paradoxalement, le participant qui fait cette remarque produit lui-même un aparté dans la situation. Cependant, il a coupé son microphone au niveau du téléphone en ne rendant pas visible ce changement de statut dans l'interface.

1.		((échanges réunion en arrière fond non reproduits jusqu'à la fin de l'extrait ; microphone de Par coupé))
2.	Par \$par	\$.hhh ça c'est:: (0,2) mm \$les messages (1.3)\$ \$ pointage et geste \$tourne tête-----\$ 
3.		\$(1) du modérateur (1) \$(0.6) \$ pointage \$ tourne main 
4.	\$par	\$(4.8) \$retire main
5.		\$il est peut-être en train de:(0.4)\$il pa- il partage \$gestes deux mains \$pointe 
6.		pas ce qu'il fait mai:s (0.3) \$il répond à quelqu'un \$gestes 
7.		(7.5)
8.		quand tu partages ton:: l'intégralité de ton
9.		bureau (1) si pendant le meeting tu envois un
10.		truc comme quoi il commence à me gonfler les
11.		mecs tout le monde voit (0.3) faut faire attention

12.			(7.1)
13.			mais le fait que:: tu vois pas l'information
14.			c'est pas non plus bien ça veut dire que le mec
15.			est pas concentré ou:: tu sais qu'il n'est pas::
16.			(0.8) qu'il est en train de faire autre chose

(7)

5 Chat et progressivité de la réunion

L'usage du *chat* ne se limite pas à la production d'apartés, ils contribuent à l'activité de réunion. Néanmoins, en tant que message écrit, les messages ne s'insèrent pas de la même manière dans l'organisation séquentielle de la réunion que les tours verbaux. Nous montrerons que les participants utilisent ces propriétés comme une ressource pour maintenir la progressivité de la réunion.

Lors d'une observation participante dans une réunion, un bruit de chat qui miaule est perceptible dans l'espace sonore de la webconférence. Un membre de la réunion utilise le *chat* intégré à la webconférence pour produire une remarque humoristique à propos du miaulement en attribuant au chat des qualités humaines (8) (1.1). Ce message est public dans ce sens où il est accessible à l'ensemble des membres connectés à l'interface Web de la réunion. Mis à part un rire audible, le message ne sera pas traité verbalement.

(8)

1. De L01 à Tous : There is cat complaining :)
2. De modérateur à Tous : or someone on the call just likes to meow

Un second message s'aligne avec cette dimension humoristique en produisant une seconde hypothèse qui attribue à un participant des qualités animales (1.2). Néanmoins, par le choix de cette modalité du *chat*, le participant rend visible le traitement de son énoncé comme subordonné au locuteur principal occupant le canal sonore de la webconférence. Cette discussion n'aura aucune incidence sur le déroulement séquentiel de la réunion dans sa dimension sonore. L'utilisation du *chat* contribue à rendre compte de la dimension subordonnée de la remarque dans l'organisation séquentielle de la réunion.

Dans l'extrait (9), le modérateur (1.1-2) demande à L06 une information sur l'état du traitement d'un problème dans un projet. Le participant L06 manifeste qu'il recherche l'information (1.10-11). Une discussion sur ce thème s'ensuit pendant 5 minutes (non reproduites dans la transcription) sans que L06 ne parvienne à vérifier l'information. L06 propose une clôture thématique (1.17-20) en reportant le problème ultérieurement. Le modérateur s'aligne (1.22) et prend en note la décision avant de passer au point suivant de la réunion.

1.	Mod		L06 do you do you know if we have in production
2.			because it seems it has been done a while ago
3.			(0.3) uh=
4.	L06		=I xx they do that that (0.7)
5.			be is in there for some (.) time (1.3) uh:::
6.			(0.8) much on report if they share it now
7.			(8.2)
8.			uh:::

9.			(8.3)
10.			sure in which table that's track in there (1.5)
11.			I'll get back to you on that I think it's done
12.			(0.6)
13.	Mod		ok
14.			((échanges non retranscrits pendant 5 min))
15.	L06		there is nothing in here that (0.7) that
16.			let me it's tracking the field logging in
17.			that table (0.8) but let's take a look at
18.			this afterward after the meeting it's not
19.			(0.6) that (2.8) I am not sure it's necessary
20.			to spend the time to this right now
21.			(0.4)
22.	Mod		no no
23.			[(4.3)
24.	mod writing		[L06, L07, L08 will
25.	L06		[but I do believe (0.5) that this one
26.	mod writing		[look at this
27.			[is re enabled it's just that I just can't find it
28.	mod writing		[and determine
29.			[(23.1)
30.	mod writing		[if it needs still to be done or if it is already in production

(9)

Environ un quart d'heure plus tard, L06 envoie un message (10) sur le *chat* adressé à l'ensemble des participants qui réintroduit le thème traité précédemment. Par ce procédé, L06 s'oriente vers le maintien de la progressivité de la réunion. Son message ne va pas être traité verbalement dans la réunion, mais sur le *chat* par un autre participant.

(10)

1. L06 à tous: Found the Login Failure Log Table
2. L06 à tous: [XXXXX]- appears to be active and tracking
3. L10 à tous: Great ((L06)). We need monitoring on this [...]

Le *chat* permet de réintroduire un thème sans interrompre la progressivité de la réunion. Le message peut dans certains cas être thématiqué verbalement par le modérateur. Il constitue en cela une ressource pour prendre la parole.

6 Conclusions

Cet article a pu montrer que la coprésence à distance constitue un accomplissement situé qui s'appuie sur des ressources multimodales hétérogènes. Le *chat* et la MI en réunion par

webconférence contribuent à maintenir et gérer la coprésence dans une interaction multipartite focalisée.

Dans ce contexte, le *chat* ne sert pas seulement à s'engager dans une interaction avec un autre, mais à rendre public sa propre (in)disponibilité. L'inscription d'une indisponibilité est marquée ce qui montre réflexivement que l'engagement dans une webconférence présuppose le maintien d'une forme de disponibilité et d'accessibilité mutuelle entre les participants.

Cette forme de coprésence induite par la webconférence constitue une opportunité pour initier une conversation écrite que ce soit par le *chat* interne à la webconférence ou par un dispositif hétérogène, comme une messagerie instantanée. Nous avons pu observer essentiellement des échanges entre membres de la même réunion même avec la messagerie instantanée, ce qui contribue à l'idée que la gestion de la disponibilité sur le *chat* et la MI s'appuie sur un ensemble de ressources multimodales. La connaissance de la disponibilité réciproque malgré le statut « occupé » ou « en réunion » favorise des échanges entre membres participant à la même activité.

La production d'un seul foyer d'attention sonore en webconférence ne peut être traitée comme une contrainte conversationnelle. La MI et le *chat* permettent de réintroduire une polyfocalisation au sein de la réunion. Les contributions par *chat* et MI déploient des formats de contribution qui soutiennent une variété format de participation à la réunion.

Références bibliographiques

- De Bailliencourt, T., Beauvisage, T., & Smoreda, Z. (2007). La communication interpersonnelle face à la multiplication des technologies de contact. *Réseaux*, 145-146(5), 81–115.
- Baron, N. S., Squires, L., Tench, S., & Thompson, M. (2005). Tethered or Mobile? Use of Away Messages in Instant Messaging by American College Students. In R. Ling & P. Pedersen (Eds.), *Mobile Communication and the Renegotiation of the Social Sphere*. Springer London, 293–311.
- Boboc, A. (2005). Le point sur la messagerie instantanée. *Réseaux*, 134(6), 223–261.
- Cho, H., Trier, M., & Kim, E. (2006). The Use of Instant Messaging in Working Relationship Development: A Case Study. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(4).
- Denis, J., & Licoppe, C. (2006). La coprésence équipée. Usages de la messagerie instantanée en entreprise. In A. Bidet, A. Borzeix, T. Pillon, G. Rot, & F. Vatin (Eds.), *Sociologie du travail et activité*, 47–65.
- Denouël-Granjon, J. (2008). Les interactions médiatisées en messagerie instantanée Organisation située des ressources sociotechniques pour une coprésence à distance. Université Montpellier III.
- Ford, C. (2008). *Women speaking up : getting and using turns in workplace meetings*, Basingstoke ; New York: Palgrave Macmillan.
- Garrett, R. K., & Danziger, J. N. (2007). IM = Interruption Management? Instant Messaging and Disruption in the Workplace. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 23–42.
- Gibson, W.J. (2014). Sequential order in multimodal discourse: Talk and text in online educational interaction. *Discourse & Communication*, 8(1), 63–83.
- Goffman, E. (1981). *Façons de parler*. Les éditions de minuit.
- Grinter, R. E., & Palen, L. (2002). Instant Messaging in Teen Life. In CSCW '02 *Proceedings of the 2002 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work*, 21-30.
- Jefferson, G. (2004). Glossary of transcript symbols with an Introduction. In G. H. Lerner (Ed.), *Conversation Analysis: Studies from the first generation*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 13–23.
- Licoppe, C., Cudicio, R., & Proulx, S. (2011). “Présence connectée” au travail : les usages de la messagerie instantanée, le genre des “questions rapides” et l'économie morale de la “contribution.” *Ethnographiques.org*, 23.
- Licoppe, C., Cudicio, R., & Proulx, S. (2014). Instant messaging requests in connected organizations: “Quick questions” and the moral economy of contribution. *Discourse Studies*. Disponible à : <http://dis.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1461445613519021>

- Markman, K. M. (2009). "So What Shall We Talk About": Openings and Closings in Chat-Based Virtual Meetings. *Journal of Business Communication*, 46(1), 150–170.
- Meredith, J., & Stokoe, E. (2013). Repair: Comparing Facebook "chat" with spoken interaction. *Discourse & Communication*. 8(2), 181-207.
- Mirivel, J. C., & Tracy, K. (2005). Premeeting Talk: An Organizationally Crucial Form of Talk. *Research on Language & Social Interaction*, 38(1), 1–34.
- Mondada, L. (2014). The local constitution of multimodal resources for social interaction. *Journal of Pragmatics*, 65, 137–156.
- Nardi, B., Whittaker, S., & Bradner, E. (2000). Interaction and Outeraction: Instant Messaging in Action. In *CSCW'00 Proceedings of the 2000 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work*, 79–88.
- Nastri, J., Peña, J., & Hancock, J. T. (2006). The Construction of Away Messages: A Speech Act Analysis. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 1025–1045.
- Quan-Haase, A., Cothrel, J., & Wellman, B. (2006). Instant Messaging for Collaboration: A Case Study of a High-Tech Firm. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(4).
- Rintel, S., Mulholland, J. & Pittam, J. (2001). First things first: Internet relay chat openings. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 6(3).

La régulation des interactions conflictuelles dans les jeux de combat en arène multi-joueurs en ligne (MOBA) : le cas de *League of Legends*

Vincent, Caroline

Réseau Canopé
caroline.vincent@gmail.com

1	Introduction.....	250
2	League of Legends et les MOBA : définition.....	251
2.1	La naissance d'une communauté de 70 millions d'invocateurs.....	251
2.2	LoL : principes généraux.....	251
	<i>Image 1 : Carte schématique du jeu LOL.....</i>	<i>251</i>
	<i>Image 2 : Visages des champions.....</i>	<i>252</i>
	<i>Image 3 : Capture dynamique de l'écran d'un joueur (image cliquable dans le fichier).....</i>	<i>252</i>
1.3	Typologie et particularités.....	253
3	Le jeu comme rencontre focalisée : cadrage et règles.....	253
3.1	Les règles de fonctionnement.....	253
	<i>Image 4 : Des normes de conduite floues.....</i>	<i>254</i>
	<i>Image 5 : Des normes de conduites ambiguës.....</i>	<i>254</i>
3.2	La récompense et les enjeux.....	254
	<i>Image 6 : statistiques concernant le joueur LionelJospin disponible sur un site web extérieur à LoL.....</i>	<i>255</i>
3.3	La personnalisation du jeu.....	255
	<i>Image 7 : l'avatar de LionelJospin.....</i>	<i>255</i>
3.4	Les espaces d'interaction.....	256
	<i>Image 8 : Capture d'écran du lobby.....</i>	<i>257</i>
	<i>Image 9 : écran d'un joueur durant une partie.....</i>	<i>257</i>
	<i>Image 10 : Capture d'écran de l'équipe gagnante.....</i>	<i>258</i>
4	« Le seul défaut de LoL, c'est sa communauté » : les sources de conflit.....	258
4.1	La violation des normes sociales.....	258
	<i>Image 11 : Fenêtre de chat dans le salon après-game.....</i>	<i>259</i>
4.2	Les conséquences de ces transgressions.....	260
5	Les solutions proposées par Riot.....	260
5.1	Les sanctions automatiques.....	260
5.2	Le tribunal.....	260
	<i>Image 12 : message d'alerte lorsqu'un joueur s'est fait dénoncer.....</i>	<i>260</i>
	<i>Image 13 : Capture de l'écran d'un juré.....</i>	<i>261</i>
	<i>Image 14 : carte d'un juré.....</i>	<i>262</i>
5.3	L'intérêt de la solution proposée par Riot.....	262
6	Conclusions.....	262
	Références bibliographiques.....	263

1 Introduction

Jeune génération des sports électroniques, les jeux de combat en arène multi-joueurs en ligne (ou *Multiplayer Online Battle Arena*) suscitent un fort engouement de la part des joueurs, des spectateurs et des sponsors, et constituent également un terrain fertile pour les *Game Studies*.

Parmi eux, *League of Legends* (LoL) est le jeu le plus joué au monde, ses 32 millions de joueurs actifs cumulant chaque mois plus d'un milliard d'heures de jeu. Ce jeu américain est accessible en ligne gratuitement¹ dans 145 pays. Son caractère collaboratif amène les joueurs à coopérer en équipe de cinq pour gagner la partie. Ces interactions, portées par le canal écrit, sont souvent conflictuelles, au point que le jeu est désormais autant connu pour son *gameplay* attractif que pour sa communauté « très compétitive et puérile »². La polyfocalisation de l'attention, la compétition rude avec parfois des enjeux financiers, le *code-switching*, la coopération avec des coéquipiers engagés dans des espaces différents, engendrent un stress palpable et des situations litigieuses. Les joueurs considérés comme « toxiques » sont dénoncés par leurs partenaires et peuvent faire l'objet de sanctions.

Ceci constitue un enjeu majeur pour les concepteurs de jeux vidéo dont la problématique réside dans le fait d'exclure les fauteurs de trouble, tout en faisant le tri entre les dénonciations diffamatoires et les agressions avérées, afin de conserver un nombre de joueurs maximal et également (accusés et plaignants) satisfaits.

Si les conflits verbaux ont été décrits dans les corpus d'interactions dans les jeux de type MMORPG³ (Johansson 2011, Pargman 2005, Rossi 2008, Donard 2012, Smahel 2008), ils ont encore été peu étudiés dans les jeux MOBA. Pourtant, si la plupart des jeux excluent de façon automatique et temporaire les joueurs dénoncés par leurs pairs, LoL a mis en place des solutions d'autorégulation impliquant la communauté.

A travers l'étude des interactions conflictuelles, cela nous permet de nous interroger sur les règles interactionnelles spécifiques au jeu LoL dont le franchissement est à la source des conflits ? De même, quelles sont les stratégies mises en place par l'éditeur du jeu afin d'y remédier ?

L'objectif de cet article est double. Dans un premier temps, nous décrirons finement les caractéristiques de LoL. En effet, ce jeu présentant un terrain attrayant pour les différents domaines des *Game Studies*⁴ (aspects psychologique, culturel, d'appropriation, identitaire, multimodal, pragmatique, stratégiques..), nous proposons une description qui pourra servir à des recherches à venir.

Dans un second temps, nous nous attacherons à identifier les sources de conflits, ainsi que les processus de remédiation mis en place par le développeur du jeu, à travers l'étude des règles de fonctionnement et des normes de conduite.

Dans le cadre de cette étude, nous nous appuyons sur une enquête de terrain exploratoire des espaces interactifs du jeu, du tribunal et des forums dédiés au jeu, ce qui nous a permis de comprendre les ressorts du jeu et le jargon employé par les joueurs. De plus, nous nous sommes entretenue de façon informelle avec deux joueurs afin d'éclairer les zones d'ombre persistantes et d'avoir accès aux espaces nécessitant des identifiants ou un niveau de jeu élevé.

¹ Plus exactement, il est *free to play* : gratuit à installer et le joueur est incité par la suite à dépenser de l'argent pour progresser.

² <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1121155>
<http://www.ogaming.tv/forum/topic/2798-pire-communauté-du-jeu-vidéo-depuis-sa-création/>

³ *Massively Multi Online Role Playing Games*

⁴ Les recherches menées jusqu'à présent sur les MOBA s'intéressent aux stratégies de jeu et à la mise en place de modèles prédictifs (Rioult & al., 2010 ; Yang & al., 2014).

2 League of Legends et les MOBA : définition.

Cette section propose une brève définition générale et historique de l'objet de notre étude.

2.1 La naissance d'une communauté de 70 millions d'invocateurs.

LoL est inspiré du jeu *Defense of the Ancients* (DotA), lui-même à l'origine un *mod* (une carte personnalisée) du jeu: *Warcraft III*. En 2002, le jeu *Warcraft III* proposait un éditeur qui permettait de créer d'autres cartes et règles que celles intégrées par le jeu. Celles-ci étaient partagées sur un site internet et une en particulier est devenue extrêmement populaire. Devant le succès de cette carte, plusieurs jeux en ont été dérivés, notamment LoL en 2009.

D'après les joueurs interrogés, ce qui fait la popularité de ce jeu par rapport aux autres dérivés⁵ sont ces règles simples et son univers graphique *cartoon*.

LoL est le seul jeu édité par *Riot Games*. Depuis sa création, 70 millions de comptes ont été créés et 12 millions de joueurs se connectent quotidiennement. D'après l'éditeur 10 parties sont lancées dans le monde chaque seconde, ce qui représente un nombre considérable d'interactions en ligne en permanence.

2.2 LoL : principes généraux.

Le jeu s'articule autour d'une carte sur laquelle deux équipes de cinq joueurs s'affrontent dans le but de détruire le camp de l'équipe adverse. Durant la partie, les joueurs gagnent des points d'expérience et de l'or qui leur permettent d'acheter des améliorations (armes, sorts, armures, compétences, appelées *runes*). Une partie dure entre 25 et 40 minutes.

Les joueurs d'une équipe ont chacun un rôle précis à jouer sur une zone définie de la carte (appelées axes *top*, *mid* et *bot* et l'espace entre ceux-ci, la *jungle*) :



Image 1 : Carte schématique du jeu LOL.

Les joueurs sont appelés les « invocateurs » et nous proposons la définition suivante des rôles qu'ils choisissent pour le temps de la partie:

⁵ La version originale est toujours jouée et a donné naissance à DotA, puis DotA 2

- *carry* et *carry magic* : porter des dommages lourds
- *support* : soutenir les autres joueurs
- *jungler* : recueillir des points d'expérience et de l'argent
- *tank* : jouer en première ligne et être capable de supporter de grands dommages
- *initiator* : user de sorts magiques pour initier les combats
- *gank* : mener des embuscades, piéger l'ennemi

Ces rôles sont importants puisque les joueurs doivent négocier entre eux ceux qu'ils entendent occuper. En fonction de son rôle, le joueur choisit un des 118 « champions », avatar éphémère qu'il revêt le temps de la partie. Chaque champion ne peut être choisi que par un joueur de la même équipe.

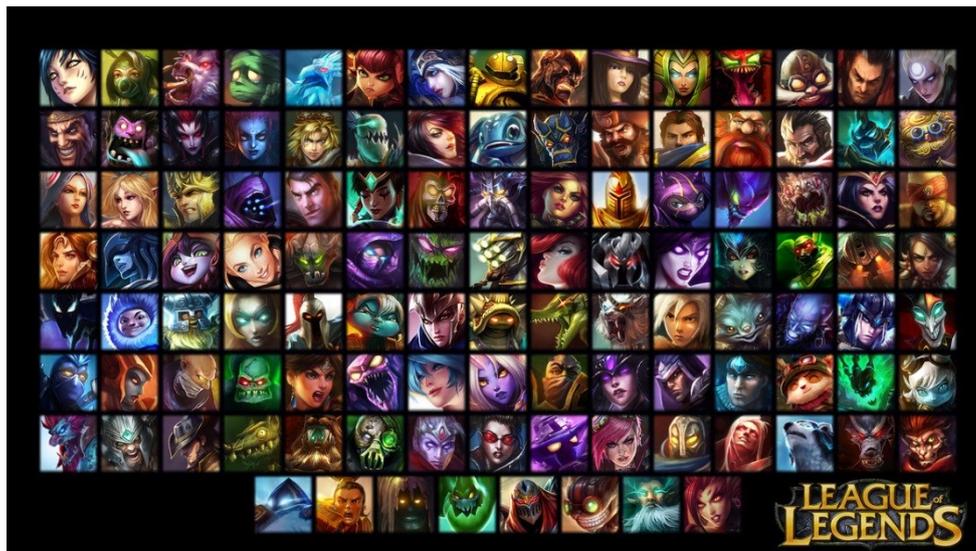


Image 2 : Visages des champions.

Il faut distinguer les deux personnages qu'incarne successivement le joueur : « l'invocateur » qui a un caractère permanent sur le jeu et le « champion » qu'il invoque le temps d'une partie.

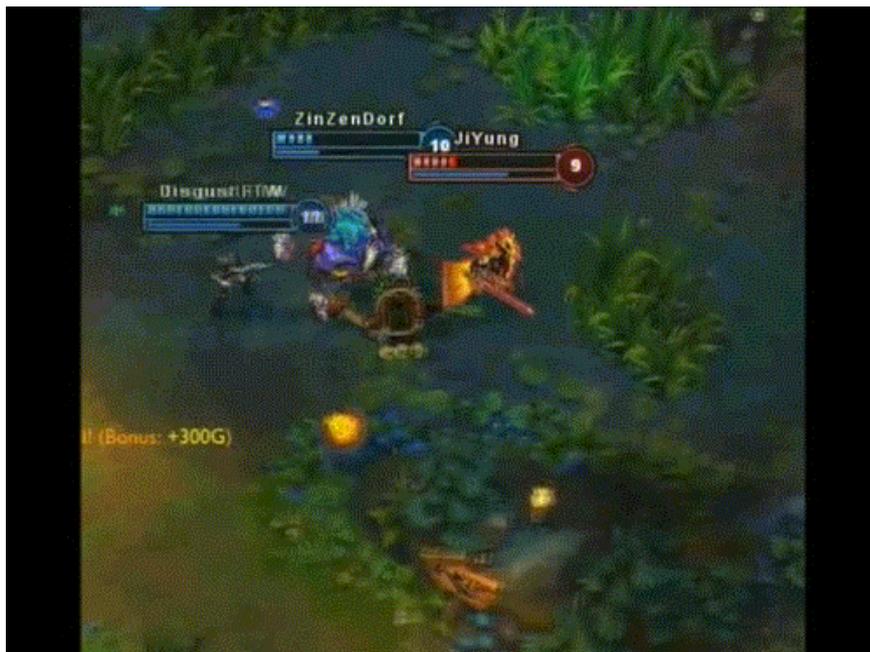


Image 3 : Capture dynamique de l'écran d'un joueur (image cliquable dans le fichier)

Sur l'image dynamique ci-dessus, on observe la façon dont le joueur visualise son champion sur la carte. Les joueurs ne voient pas la carte en entier mais uniquement ce qui se situe autour de leur position actuelle et de celles de leurs coéquipiers.

1.3 Typologie et particularités.

Les MOBA ont ceci de particulier qu'il est difficile de les ranger dans une catégorie existante. Si l'on reprend la typologie proposée par le récent numéro de la revue *Hermès*⁶, ils peuvent être à la fois considérés comme des « jeux de rôle » et comme des « jeux de stratégie ». Rioult & al. proposent l'hypéronyme « sport électronique » dans lequel on peut distinguer ces *disciplines*⁷:

- Les MMORPG : le jeu simule un univers persistant dans lequel chaque joueur incarne un avatar.
- Les First Person Shooter : le joueur incarne un soldat qui évolue dans un conflit armé.
- Les Real Time Strategy : en temps réel, chaque joueur incarne une civilisation qu'il doit développer pour établir sa suprématie sur les autres joueurs.

On s'aperçoit ici de nouveau que les MOBA mélangent à la fois les caractéristiques des MMORPG et des RTS. Il ne nous semble donc pas possible de les ranger de façon exhaustive dans une de ces catégories et nous nous positionnons de la façon suivante : les MOBA⁸ sont à considérer et à étudier comme une catégorie à part entière. Nous allons à présent en dégager les caractéristiques.

3 Le jeu comme rencontre focalisée : cadrage et règles.

Huizinga (1938), un des premiers penseurs modernes du jeu, a établi quatre constituants du jeu : les contraintes de temps et d'espace, les règles de fonctionnement et la récompense. Nous avons évoqué les deux premiers éléments dans la section précédente, nous présentons ici les deux suivantes.

3.1 Les règles de fonctionnement.

S'intéressant à la tricherie dans les jeux vidéo sociaux, Lafrance distingue deux types de règles :

- Les règles *constitutives*, de l'ordre de la structure, préexistantes à l'exercice du jeu.
- Les règles *régulatrices*, de l'ordre de la stratégie, permettant de jouer plus ou moins bien.

Il nomme *compétence ludique* l'ensemble des connaissances du fonctionnement d'un jeu⁹. Dans LoL, on retrouve une distinction similaire dans le discours des joueurs qui font la différence entre les règles du jeu imposées par Riot et ce qu'ils nomment la *métagame*, les normes de la communauté. Le fait de pouvoir communiquer au niveau méta, est décrit comme intrinsèque à la forme d'interaction particulière du jeu par Bateson. Lors d'une activité focalisée de jeu, les participants discutent et négocient le cadrage : ce qui est acceptable ou non, ce qui fait un bon ou un mauvais joueur, un amateur ou un expert, sans que cela ne soit dicté *a priori* par les règles du jeu. On peut ainsi distinguer les *règles* des *normes* (Nachez & Schmoll, 2002), les règles

⁶ « Typologie des jeux vidéo ». In *Les jeux vidéo : quand jouer c'est communiquer*, Hermès, 62, pp. 14-15.

⁷ Rioult & al., 2010, pp. 2-3.

⁸ On rencontre également l'appellation *Action Real Time Strategy* (ARTS).

⁹ Lafrance, 2011, p. 117.

étant imposées automatiquement par les concepteurs du jeu, alors que les normes sont le fruit d'un consensus social entre les joueurs¹⁰.

Si les règles constitutives de LoL sont simples et claires (deux équipes de cinq champions s'affrontent en temps réel pour détruire le campement de l'équipe adverse), l'éditeur *Riot* reste flou dans sa communication sur la question des comportements qui pourraient amener un joueur à être sanctionné. Voici ce que l'on peut lire sur le [site internet officiel du jeu](#) :

Pourquoi Riot ne poste-t-il pas une liste de règles dont la violation conduit au bannissement ?

Nous pensons que nous devons donner à la communauté ce dont elle a besoin pour se former elle-même, et cela comprend la définition de ce qui est ou pas un comportement acceptable. Toute règle fournie par Riot Games risquerait d'influencer de façon inutile la communauté.

Image 4 : Des normes de conduite floues.

Riot explique qu'il souhaite laisser la liberté aux joueurs de décider des normes sociales, tout en les encourageant à être « des joueurs positifs ». En effet, ce que privilégie *Riot* est l'expérience de jeu :

Puis-je être banni parce que je ne respecte pas la méta-game ?

Ne pas respecter la méta-game n'est pas un motif de bannissement. Les joueurs bannis le sont parce qu'ils ont constamment un effet négatif sur l'expérience des autres.

Nos données indiquent que les utilisateurs du Tribunal sont minutieux et justes dans leurs verdicts. Si on vous a signalé parce que vous n'avez pas respecté la méta-game et si vous avez été un joueur positif, vous pouvez vous attendre à être acquitté.

Dans l'ensemble, les joueurs ont le droit de jouer ce qu'ils veulent et d'essayer de nouvelles stratégies. Cependant, cela ne vous donne pas le droit d'être irrespectueux ou d'insulter les autres joueurs.

Image 5 : Des normes de conduites ambiguës.

Le seul indice que fournit *Riot* sur la violation des normes de conduites est de ne pas déranger l'expérience de jeu des autres. Ce cadrage est ainsi qualifiable de lâche et ambigu.

3.2 La récompense et les enjeux.

Lorsque l'on interroge les joueurs sur ce qui les motive à jouer au-delà du plaisir récréatif, voici leurs réponses:

- la soif de la victoire
- le plaisir de jouer à plusieurs
- l'élaboration de stratégie
- être reconnu comme un bon joueur, être connu des autres joueurs.

Le dernier point mérite une explication. Le jeu attribue, de façon similaire au jeu d'échec, une *cote elo*. Son calcul est tenu secret et est au centre de nombreuses discussions sur les forums. Des sites proposent un calcul de la cote de chaque joueur pour connaître son nombre de

¹⁰ Ibidem.

victoires, de défaites, le champion qu'il choisit le plus souvent, les runes qu'il possède. Voici un exemple concernant un des joueurs¹¹ qui a participé à notre enquête :

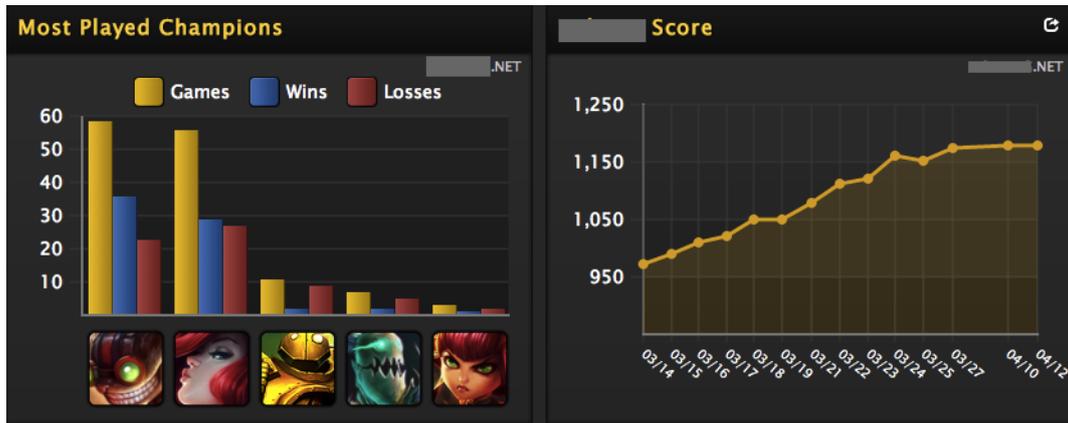


Image 6 : statistiques concernant le joueur LionelJospin disponible sur un site web extérieur à LoL

On voit sur cette image les champions que le joueur a le plus souvent invoqués, ses victoires et ses défaites et sa cote au cours du temps. Ce joueur explique que pendant les temps de chargement du jeu, il cherche la cote des joueurs de son équipe et de ses adversaires. Cela lui fournit des informations sur leurs spécialités et si ce sont de « bons joueurs ».

La cote permet de monter dans les niveaux du jeu. A l'instar des sports non-virtuels, les joueurs ayant atteint le niveau maximum jouent alors en divisions, ce qui peut en amener une minorité à jouer professionnellement et à être sponsorisés. De plus, les parties peuvent être publiques et attirer un grand nombre de spectateurs¹². La progression dans le jeu, l'appât de la célébrité et du gain¹³ sont ainsi des facteurs importants dans la motivation des joueurs qui ont bien souvent eux-mêmes investi de l'argent pour progresser.

3.3 La personnalisation du jeu

Les joueurs ont deux avatars : un permanent, l'évocateur, et l'autre ponctuel, le champion.

- L'avatar de l'invocateur : c'est un avatar-masque (Georges, 2012) choisi par le joueur. Cependant, contrairement aux jeux MMORPG, peu de possibilités sont offertes pour le personnaliser.

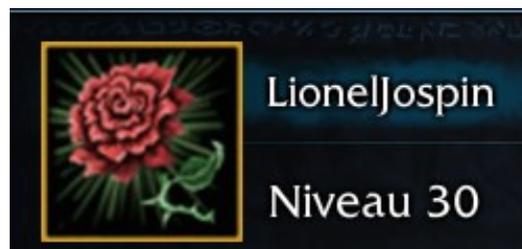


Image 7 : l'avatar de LionelJospin

¹¹ Ce joueur nous a autorisé à accéder à ses données et à ne pas anonymiser son pseudonyme.

¹² Des joueurs professionnels proposent des chaînes payantes de streaming de leurs parties. Par exemple, 11 millions d'internautes ont payé 5€ pour s'abonner à celle du joueur professionnel NYJacky.

¹³ Une autre façon de gagner de l'argent réel dans le jeu est de donner des cours particuliers aux débutants, payés 20€ de l'heure. <http://school.egg-one.com/fr/>

Le joueur choisit une image parmi la dizaine disponible gratuitement¹⁴. Sur l'image ci-dessus, le joueur explique l'avoir choisi de façon humoristique en référence au nom de son compte. Il accorde plus d'importance à ses statistiques, sa cote et sa réputation pour le représenter.

- L'avatar du champion : c'est un avatar-marionnette, le joueur le choisit parmi des personnages prédéfinis. Les champions acquièrent de nouveaux pouvoirs, armes et armures en fonction de l'évolution du joueur. Une fois encore, d'après nos observations, ce qui pousse le joueur vers un champion n'est pas le caractère esthétique, mais ses capacités et ses compétences, en fonction du rôle qu'il doit jouer (cf.1.2).

Le joueur *LionelJospin* nous explique à ce sujet : « dans LoL, on ne parle pas d'avatar ou de perso, on dit des comptes (.) par exemple, mon compte a tel ratio de win¹⁵ (.) tu peux ajouter des bannières si tu payes mais franchement ça n'a pas trop d'intérêt».

On peut penser que le fait de ne pas avoir la possibilité de personnaliser visuellement son avatar autant que dans la plupart des jeux (lui choisir une tenue, un visage, un genre) peut modifier les processus d'immersion, d'affect ou d'attachement, décrits dans les recherches portant sur les jeux multi-joueurs en ligne (Yee & al. 2007, Turkle 1995, Ryu 2010). De même, on peut s'interroger sur l'incidence sur l'effet de Protée (le fait de changer potentiellement de comportement selon l'avatar créé) décrit par Yee & al. puisque les représentations des compétences des joueurs ne sont que partiellement portées ici par leur avatar-marionnette.

3.4 Les espaces d'interaction

LoL permet aux joueurs d'interagir par un canal écrit¹⁶ synchrone. Il existe trois moments durant lesquels les joueurs peuvent interagir. Ces espaces transactionnels partagés (de Fornel, 1994) sont situés :

- Avant que la partie ne commence, le jeu attribue automatiquement¹⁷ des joueurs aux deux équipes en fonction de leur niveau. Les joueurs sont alors dans ce qu'ils nomment « le lobby », salon précédant l'entrée dans l'arène. C'est le moment pendant lequel ils choisissent leur rôle et leur champion (cf. 1.2).

¹⁴ Il peut également en acheter une multitude d'autres en argent réel.

¹⁵ On comprendra « tel pourcentage de victoires ».

¹⁶ Il est possible de contourner cela en installant un logiciel de communication audio-orale. Ce dernier ne permet cependant de parler qu'avec des joueurs que l'on connaît, et non ceux rencontrés au hasard du jeu.

¹⁷ Le joueur peut aussi choisir de jouer une partie personnalisée, avec ses amis.



Image 8 : Capture d'écran du lobby.

Les joueurs ont la possibilité d'écrire *via* la fenêtre « messagerie d'équipe » en bas de l'écran ci-dessus. Sans entrer trop loin dans les détails, on constate que les joueurs annoncent le rôle qu'ils veulent jouer (ci dessus : « bot », « mid » et « top ») le plus souvent sans salutations ni formules de politesse préalables. Si plusieurs joueurs choisissent le même rôle, on peut s'attendre à une négociation. Cet espace est partagé le temps que chaque joueur, y compris de l'équipe adverse, sélectionne son champion.

- - *Durant la partie, un chat s'affiche sur commande en transparence directement sur l'écran de jeu.*



Image 9 : écran d'un joueur durant une partie.

Le *chat* se commande par des raccourcis clavier. Les joueurs peuvent choisir à qui ils s'adressent. Un code couleur permet de différencier du premier coup d'œil qui écrit (vert pour son équipe, rouge pour l'adversaire). Les messages écrits ont pour principal objectif de se mettre d'accord sur des stratégies, donner des indications ou commenter le jeu.

- *Le salon après-game* : après la partie, les joueurs des deux équipes sont réunis dans un salon dans lequel ils ont accès aux résultats de la partie et ont la possibilité de communiquer.



Image 10 : Capture d'écran de l'équipe gagnante.

C'est un espace dans lequel les conflits sont fréquents puisque c'est à ce moment-là que chacun a la possibilité de dénoncer (*report*) le comportement négatif des autres durant la partie. On assiste souvent à des négociations : l'un propose de dénoncer untel et les autres manifestent leur accord ou leur désaccord. Les joueurs peuvent également attribuer des bons points (*aimable, serviable, travail d'équipe* et *adversaire honorable*)¹⁸.

4 « Le seul défaut de LoL, c'est sa communauté » : les sources de conflit

Cette section liste et décrit les sources de conflits que nous avons observées.

4.1 La violation des normes sociales.

La *metagame* (les normes sociales spécifiques à LoL) n'étant pas clairement définie, nous avons isolé les comportements suivants à l'origine des conflits, au travers de notre enquête de terrain :

- *Le choix du champion* : dans le *lobby*, le joueur énonce le rôle qu'il veut jouer. Implicitement, cela donne aux autres une indication précise du champion qu'il souhaite invoquer. Si cela n'est pas respecté, une négociation plus ou moins cordiale s'en suit. Un conflit dès le *lobby* présage une partie tendue entre les joueurs d'une même équipe.

¹⁸ Ces points accumulés ne sont visibles que par le joueur lui-même.

- *Le langage commun* : les joueurs se connectant depuis le monde entier, il est d'usage de ne parler qu'en anglais¹⁹. Il arrive qu'à l'intérieur d'une équipe, certains se parlent dans une autre langue, ce qui est mal accepté.
- Les *leavers* : il s'agit de quitter la partie en cours, ce qui met en péril l'équipe entière et s'ils perdent, fait baisser le *ratio* et la cote de chacun. C'est le comportement qui semble le plus condamnable par les joueurs et sévèrement sanctionné.
- Le *flaming* : cela consiste à se plaindre de façon répétée des actions ou du niveau des autres.
- Le *feeding*: lorsqu'un joueur meurt, cela donne des points à l'équipe adverse. Le joueur qui meurt trop souvent peut alors être accusé de le faire intentionnellement pour 'nourrir' l'équipe adverse.
- Le *noob* ou *newbie* : c'est une insulte qui qualifie un joueur peu expérimenté, ayant une compétence ludique faible. Ils sont mal perçus et souvent dénoncés.
- Le *trolling* : un joueur est accusé de *trolling* lorsqu'il gâche intentionnellement la partie de sa propre équipe. Il peut par exemple se suicider, ne pas respecter les stratégies, accaparer le canal écrit ou encore refuser de communiquer.
- Le *griefing* : c'est le fait d'insulter les autres, de se vanter de la facilité de la partie.

Ces catégories de violations de normes sociales impliquent différentes transgressions : la tricherie (aider l'équipe adverse), le manque de *fair play* (quitter la partie, se vanter, se plaindre, choisir le champion d'un autre) ou au-delà du jeu, des normes sociétales (insultes, provocations). Voici un exemple :



Image 11 : Fenêtre de chat dans le salon après-game.

Sur la capture d'écran ci-dessus, deux joueurs d'une même équipe- en rose et en bleu- s'insultent et se reprochent les raisons de la défaite (noob, feeding). Un troisième joueur- en

¹⁹ D'où les nombreux anglicismes dont nous nous servons pour décrire le jeu.

gris- appartenant à l'équipe adverse, explique à son tour leur défaite par son niveau supérieur (*ganking*). Les joueurs menacent en conséquence de se dénoncer les uns les autres (*ban*).

4.2 Les conséquences de ces transgressions.

Le problème posé par l'ambiance parfois agressive dans les espaces d'interaction est de deux ordres. Pour les joueurs, cela nuit à leur expérience de jeu et ils sortent des arènes frustrés et énervés. Le joueur LionelJospin explique : « *une fois sur cinq, y'a un joueur qui pète un plomb (.) il décide de pourrir la game de tout le monde, il se met au milieu, se suicide ou quitte le jeu* ». L'autre joueuse de notre enquête ajoute: « *l'ambiance sur LoL est pourrie, très gamine et propre à la compétition (.) les conflits sont rageants, je prends un malin plaisir à reporter les noobs* ».

Pour Riot, un problème d'un ordre financier s'ajoute, les joueurs pouvant se tourner vers des jeux concurrents. Il a donc tout intérêt à y remédier et à communiquer à propos des solutions qu'il met en place. Il suffit en effet de taper « *league of legends* » sur un moteur de recherche pour s'apercevoir à quel point le jeu est associé à sa mauvaise ambiance.

5 Les solutions proposées par Riot

Riot propose à ce jour deux types de remédiation que nous allons présenter dans cette section.

5.1 Les sanctions automatiques

Le jeu propose peu de sanctions automatiques, nous avons recensé deux cas qui répondent aux comportements les plus graves qu'un joueur puisse adopter dans le jeu.

- *LeaverBuster* est un programme intégré au jeu qui calcule le nombre de parties en cours qu'un joueur a quitté (*leaver*, cf.3.1) par rapport au nombre total de parties qu'il a joué. En fonction de ce *ratio*, le joueur ne peut plus se connecter pendant un laps de temps qui lui est inconnu et qui peut aller de quelques heures à plusieurs jours.
- Un joueur qui profère des insultes peut être rendu muet par ses coéquipiers. Il ne pourra alors plus écrire sur le canal synchrone.

5.2 Le tribunal.

Riot est le seul jeu qui propose, depuis 2011, un tribunal pour juger les cas litigieux.

Lorsqu'un joueur est dénoncé, il reçoit dans un premier temps une alerte :



Image 12 : message d'alerte lorsqu'un joueur s'est fait dénoncer.

LoL attribue à chaque joueur un nombre de points de conduite et un nombre de points de *report*. Sans aller dans les détails, en fonction des scores du plaignant et de l'accusé, un dossier sera présenté ou non au tribunal. Ce dossier présente cinq parties pendant lesquelles le joueur a été dénoncé comme nuisible et fournit le contenu du *chat* écrit, le résultat de la partie et le commentaire de l'accusateur. Les noms des comptes sont anonymisés par le tribunal.

Les jurés sont des joueurs de la communauté. Seuls les plus expérimentés sont autorisés à participer puisqu'il faut atteindre le niveau maximal du jeu pour être juré.

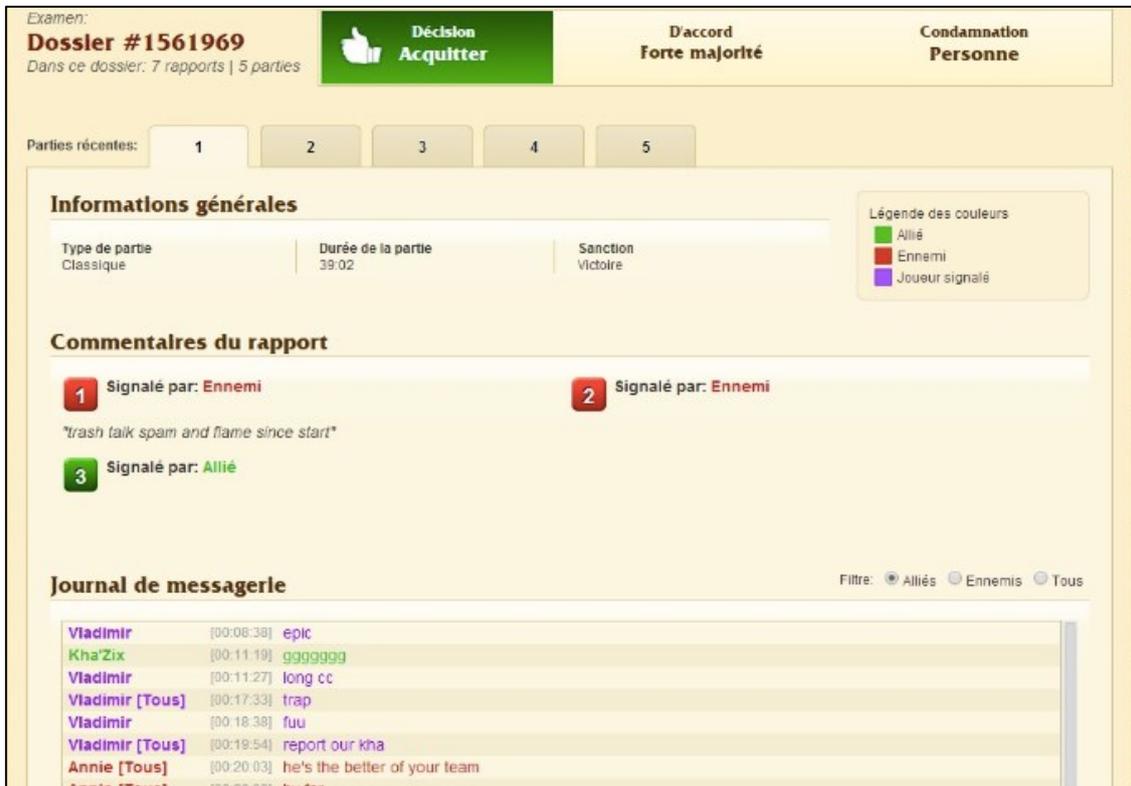


Image 13 : Capture de l'écran d'un juré.

Le juré choisit d'acquitter, de condamner l'accusé ou encore de ne pas se prononcer. En fonction du vote de l'ensemble des jurés auxquels le cas a été attribué, l'accusé peut être condamné à recevoir un simple avertissement ou être banni du jeu pour une durée graduelle. Le choix de la sanction revient à *Riot* qui effectue une deuxième lecture des condamnés.

Chaque juré peut consulter sa *carte de juré* qui lui attribue un nombre de points en fonction de la justesse de ses décisions : *la cote de justice*.



Image 14 : carte d'un juré.

Le calcul de la cote de justice n'est, une fois de plus, pas expliqué. Le tribunal est apprécié des joueurs même s'ils jugent son fonctionnement nébuleux.

5.3 L'intérêt de la solution proposée par Riot

La plupart des jeux concurrents proposent des solutions automatiques : les dénoncés sont bannis ou rendu muets pour une durée proportionnelle au nombre de fois où ils ont été dénoncés. Solution précaire puisque les joueurs peuvent revenir au bout de quelques heures, mais aussi discutable sans vérification de la légitimité de la plainte. On relève de nombreux cas d'exclusions abusives de joueurs peu expérimentés gênant la progression de l'équipe du plaignant, ou de joueurs dans l'équipe adverse menaçant la victoire de l'équipe du plaignant. Le tribunal est donc intéressant puisqu'il permet à la fois de juger la légitimité des dénonciations et également que cela soit géré par les joueurs eux-mêmes. On peut faire l'hypothèse que cela renforce le sentiment d'appartenance à une communauté, aussi décriée soit elle.

6 Conclusions

Cet article s'est donné pour objectif de proposer une description de LoL avec l'angle de vue particulier de la régulation des interactions conflictuelles. Nous avons proposé une typologie des violations des normes interactionnelles propres à ce jeu et étudié la façon dont le jeu se proposait d'y remédier.

Ce faisant, une question persiste: pour quelles raisons les joueurs de LoL sont si agressifs entre eux ? Nous allons à présent apporter des éléments de réponses.

Un cadrage flou et compétitif

Nous avons montré que Riot ne propose pas à proprement parler de règles régulatrices, ni n'explique clairement le fonctionnement du tribunal et des sanctions automatiques. En effet, deux choses sont explicitement interdites : quitter la partie en cours et insulter les autres. Pour autant, il existe d'autres raisons d'être exclu du jeu. Ce flou laisse donc à la fois la liberté aux joueurs d'expérimenter tout type de comportement, mais également un large spectre

d'interprétation quant à leur acceptabilité. L'arène de bataille peut ainsi être un terrain d'expérimentation sociale sans grave conséquence à craindre au-delà du jeu.

De plus, nous avons mis au jour de nombreux systèmes de points dans le jeu : cote elo, cote de justice, points de conduite, points de tribunal. Là encore, leur attribution n'est pas explicite, alors qu'ils sont le plus grand facteur de motivation des joueurs. Cela engendre une ambiance très compétitive mais également frustrante puisque les joueurs n'ont pas de contrôle sur ces graduations.

Une interaction multimodale et polyfocalisée

Les espaces d'interaction que nous avons décrits sont tous limités dans le temps (temps de choisir les champions, temps de la partie, temps de consulter les résultats) et sont dédiés à la réalisation d'actions, ce qui crée une urgence de communication. Le langage y est utilisé pour ses fonctions primaires : les fonctions dénotatives et conatives qui lui permettent d'agir sur le monde et sur l'autre. D'autres facteurs participent à l'économie de la politesse et la préservation la face de l'autre : l'anglais qu'ils sont contraints d'utiliser, la polyfocalisation de leur attention, l'absence d'indices non-verbaux. On peut supposer que ces contraintes fortes créent de la frustration et du stress.

Une audience jeune

L'audience de LoL est jeune, la moyenne d'âge se situant à 24 ans. D'après Stora, l'engagement des jeunes dans les communautés virtuelles montre un besoin de retrouver des situations conflictuelles qui n'existent parfois plus dans la famille dont l'autorité s'est affaiblie. Glevarec va dans le même sens en décrivant les jeux massivement distribués comme « des substituts aux formes d'initiation qui étaient fournis par les instances sociales traditionnelles » (le service militaire par exemple). Ceci mis en perspective avec le cadrage lâche permettrait d'expliquer en partie l'ambiance agressive qui règne dans le jeu.

LoL illustre bien la singularité du jeu qui consiste à la fois à « respecter les règles et à les dépasser » (Lafrance, 2011, p.120) et qui crée un malaise et une ambiguïté pour les joueurs de cette communauté forte, compétitive, et agressive. Le caractère exploratoire de cet article ne nous ayant pas permis d'approfondir les microphénomènes mis au jour, cela pourra faire l'objet d'études à venir prenant d'avantage appui sur les interactions à l'intérieur du jeu.

Références bibliographiques

- Auray, N. (2009). "[Communautés en ligne et nouvelles formes de solidarité](#)", in Licoppe, C. (éd.), *L'évolution des usages et des pratiques numériques*, FYP éditions.
- Bry, C. (2008). « [Dis-moi ce que tu perçois et je te dirai ce que tu fais : les effets de la perception sur le comportement et les performances](#) ». *Revue électronique de Psychologie Sociale*, 2, pp. 17-26.
- Donard V. (2012), « Enjeux identitaires et relationnels des MMORPG ». *Pratiques Psychologiques*, Vol. 18, (1), pp. 23–36.
- Georges, F. (2012). « Avatars et identité ». *Les jeux vidéos : quand jouer c'est communiquer*. Hermès, 62, pp. 33-40.
- Glevarec, H. (2005). *Libre antenne : la réception de la radio par les adolescents*. Armand Colin, Paris.
- Johansson M. & Verhagen H. (2011). « [Demystifying guilds: MMORPG-playing and norms](#) ». *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009.
- Lafrance, J.P. (2011). « [Entre ruse et tricherie, comment s'appliquent les règles dans les jeux vidéo sociaux ?](#) ». *Jeux et Enjeux*, Revue des Sciences Sociales, 45, Université de Strasbourg, pp. 116-121.
- Pargman D., Ericsson A. (2005). « [Law, order and conflicts of interest in massively multiplayer online games](#) », DiGRA 2005: *Changing Views: Worlds in Play*, 2005 International Conference.
- Ratan, R., Kennedy, T. & Williams, D. (2012). « [League of gendered game play behaviors examining instrumental versus identity-relevant avatar choices](#) ». *Proceedings of Meaningful Play*, 2012, East Lansing, MI.

- Rioult, F., Metiver, J.P., Hellen, B., Scelles, N. & Durand, C. (2010). [Analyse des traces spatiales dans le sport électronique d'équipe : application aux MOBA](#). 2ème Atelier ICT (Interactions, Contextes, Traces) associé à INFORSID 2010.
- Rossi L. (2008). « MMORPG Guilds as Online Communities - Power, Space and Time: From Fun to Engagement in Virtual Worlds ». *Social Science Research Network*.
- Smahel D. (2008). « Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character ». *Cyberpsychology & behavior*, Vol. 11 (6).
- Stora, M., (2007). *Guérir par le virtuel*, Stock, Paris.
- Yang, P., Harrison, B. & Roberts, B., (2014). « [Identifying patterns in combat that are predictive of success in MOBA games](#) ». *Proceedings of the Foundations of Digital Games 2014 Conference* (FDG 14).
- Yee, N. & Bailenson, J. (2007). « [The Proteus Effect. The effect of transformed self-representation on behavior](#) ». *Human Communication Research*, 33, pp. 271-290.
- Zabban, V. (2011). « [Ceci est un monde](#) », *le partage des jeux en ligne : conception, technique et pratiques*. Doctorat de thèse, l'Université de Paris Est-Marne-la-Vallée.

Vlogues sur YouTube : un nouveau genre d'interactions multimodales

Combe Celik, Christelle

Laboratoire ELLIAD, Université de Franche-Comté, Besançon, France
christellecelik@hotmail.com

1 Introduction.....	266
2 Le cadre théorique	266
2.1 Le nouveau monde « digital » et le web social	266
2.2 De nouveaux espaces discursifs et hypergenres écraniques	267
2.3 L'analyse du discours numérique et des interactions multimodales	267
3 L'objet et la démarche méthodologique.....	268
3.1 YouTube : Un réseau de partage de contenu vidéo	268
<i>Figure 1 : Espace d'exposition discursive d'une page d'accueil de YouTube</i>	<i>269</i>
<i>Figure 2 : Premier espace de production discursive de YouTube.....</i>	<i>270</i>
3.2 La démarche méthodologique.....	270
<i>Tableau 1 : Le corpus d'étude, quelques données quantitatives</i>	<i>271</i>
4 Analyses et discussion	272
4.1 La mise en scène	272
4.1.1 Le titre	272
4.1.2 Le cadrage	273
4.2 Les rituels d'ouverture et de clôture	275
4.2.1 L'ouverture	275
4.2.2 La clôture.....	275
4.3 Les commentaires : tisser le lien communautaire	276
4.3.1 Messages réactifs à l'adresse du vlogueur.....	276
4.3.2 Message réactif des vlogueurs à l'adresse des internautes	277
4.3.3 Messages réactifs entre internautes	278
5 Conclusion.....	279
Références bibliographiques	279

1 Introduction

En 2006, dans la conclusion de la seconde édition de son ouvrage consacré au langage d'Internet, Crystal affirmait que nous étions sur le point de vivre la plus grande révolution langagière jamais connue et que le langage d'Internet pourrait devenir la norme, dans un monde où les individus interagiraient davantage via un outil technologique plutôt qu'en face à face. En 2011, il débute ainsi son dernier ouvrage consacré à la linguistique d'Internet (2011 : 1) :

Wherever we find language, we find linguists. That is what linguists are for: to seek out, describe, and analyse manifestations of language everywhere. So when we encounter the largest database of language the world has ever seen, we would expect to find linguists exploring it, to see what is going on. It has begun to happen. And a new field is emerging as a consequence: Internet linguistics.

Le champ de l'analyse du discours numérique et des interactions multimodales est donc un champ récent, vaste et prometteur à explorer pour les chercheurs en sciences du langage. Les espaces de la communication en ligne – ainsi que les genres afférents – se diversifient. Crystal en 2006 en dénombrait et étudiait sept différents¹. A la même date le concept du web social (aussi appelé web 2.0) s'affirmait. Depuis, d'autres espaces de communication se sont développés : les projets collaboratifs, les blogues et microblogues, les communautés de contenus, les sites de réseaux sociaux, les jeux et mondes virtuels. C'est la communauté de contenus YouTube qui a tout particulièrement retenu notre attention. Alors que le blogue a déjà largement été étudié (Herring et al., 2005 ; Maingueneau, 2013 et dans sa version éducative, Soubrié, 2006), nous nous proposons d'explorer, dans cet article, un objet discursif particulier et peu exploré qui s'épanouit dans cette communauté : le vidéologue (désormais vlogue) francophone. La recherche que nous menons en sciences du langage s'ancre donc dans le champ des interactions multimodales par écran et porte sur un corpus de vlogues francophones et sur les interactions qu'ils ont suscitées. A travers une première micro-analyse descriptive et comparative, nous tentons de répondre à l'interrogation suivante : quelles sont les caractéristiques sémi-discursives d'un vlogue francophone ? Après avoir exposé le cadre théorique de cette recherche, nous présenterons l'objet et la démarche méthodologique, avant d'aborder nos analyses.

2 Le cadre théorique

2.1 Le nouveau monde « digital » et le web social

Comme Barton et Lee le rappellent :

Communicational changes, with a shift from writing to image as the dominant mode, altering the logic of our communicative practices; and changing technological affordances, with a shift in media from page to screen [...]. As we can see, it is this combination of changes in different areas of life that contribute to changes to our communicative practices and landscape. (2013 : 2)

Nous vivons donc désormais dans un monde « digital » (et contrairement à ce que préconise l'Académie, nous employons volontairement ici ce terme en référence à son étymologie latine *digitus* signifiant doigt), car si l'informaticien pénètre le monde numérique à l'aide d'algorithmes, c'est bien avec son doigt que le commun des mortels – comme le met d'ailleurs en évidence le logo du colloque Interactions Multimodales Par Ecran – interagit avec les écrans qui l'entourent.

Alors que la première génération du web imposait à l'internaute de posséder des connaissances techniques pour pouvoir publier sur le web, la généralisation du concept du web social (ou web 2.0) et la multiplication de ses applications permettent désormais à tout un chacun de créer et de

¹ Le courriel, le forum, la tchatche en groupe, le monde virtuel, le web, le blogue et la messagerie instantanée.

publier, souvent dans un espace formaté, son propre contenu en ligne et l'invite ainsi à devenir un contributeur actif dans l'univers Internet (Millerand, Proulx, Rueff, 2010 ; Proulx et al., 2011). Le réseautage social, les principes de collaboration à une communauté d'utilisateurs, la possibilité d'interagir par écrit mais également de téléverser des vidéos et des photos que les autres internautes peuvent commenter, l'investigabilité des contenus ainsi que le partage sont les principales caractéristiques du web social (Page, 2012 ; Barton et Lee, 2013).

Les médias sociaux recouvrent un monde assez vaste de dispositifs et d'applications : plateformes collaboratives (Wikipedia), blogs et microblogs (Twitter), communautés en ligne d'échange de contenus (YouTube), sites de réseaux sociaux numériques (Facebook, LinkedIn), jeux en ligne (World of Warcraft), mondes immersifs (Second Life) et plusieurs chercheurs (Cardon, 2008 ; Kaplan et Haenlein, 2010 ; Proulx et al., 2011 ; Stenger et Coutant, 2011) se sont appliqués à définir une cartographie des différentes applications du web social. Stenger et Coutant positionnent les applications à partir de quatre catégories : soi, intérêt, amitié, et contenu. YouTube se trouve positionné entre intérêt et contenu.

2.2 De nouveaux espaces discursifs et hypergenres écraniques

Au sein de ce nouveau monde, une multitude d'applications du web social, sans cesse renouvelées, s'offre à l'internaute. Un site web, une page Facebook, une chaîne YouTube est donc ce que Develotte (1996, 2006) nomme *un espace d'exposition discursive*, c'est-à-dire un « environnement constitué des énoncés, textes ou discours, auquel est exposé tout acteur placé dans un espace social donné » (Moirand, 2002 : 258) ainsi qu'un *espace de production discursive*. Et c'est au sein de ces nouveaux espaces discursifs que ce dernier doit naviguer, recevant et produisant de nouveaux genres de discours, en fonction des affordances (Kress, 2004, Jones and Hafner 2012, Barton and Lee, 2013) de l'espace au sein duquel il évolue, comme le souligne (Barton et Lee, 2013 : 16) :

“These technologies provide new and distinct writing spaces. People explore the affordances of these writing spaces and literate forms are being renegotiated. There is an explosion of new genres and protogenres, which are the beginnings of future genres”.

Ainsi, Barton et Lee (ibid.) étudie quatre espaces discursifs en particulier : le partage de photographie Flickr, le réseau social Facebook, le partage de vidéos YouTube et la messagerie instantanée que nous pourrions qualifier à l'instar de Maingueneau (2013 : 84) pour les blogues d' « hypergenre », c'est-à-dire de « genres de sites [qui] sont en réalité des formatages peu contraignants qui rendent possibles des scénographies très variées ». Barton et Lee (2013 : 29) soulignent également à propos du blog que

“a site such as a blog is not one coherent genre. It is a designed space with many potential uses. Political blogs, travel blogs and book review blogs may develop specific genres, but a blog itself is not a genre: it is not a form of language – rather it is a space for language”.

En ce qui nous concerne, nous retiendrons donc que le web social a généré des espaces discursifs pré-dessinés qui génèrent des hypergenres qui sont interactifs et multimodaux : à l'écrit répond l'écrit, mais également l'iconographique, l'audio ou encore la vidéo et inversement.

2.3 L'analyse du discours numérique et des interactions multimodales

En 2004, Herring est la première à avoir développé un cadre détaillé pour ce qu'elle appelle *computer-mediated discourse analysis (CMDA)*. Selon Herring, il s'agit d'observer le comportement en ligne à travers le focus du langage et de son usage. Les données doivent avoir été produites naturellement, puis recueillies par le chercheur à partir d'archives en ligne et non pas avoir été provoquées. Le contexte jouant un rôle primordial dans l'interprétation des

résultats d'une analyse de discours, le chercheur doit sélectionner avec attention un échantillon de la totalité des données disponibles.

Presque dix ans plus tard, s'intéresser à ces discours produits dans des environnements technologiques revient à étudier ce que Paveau nomme « la technologie discursive » (9 mai 2013, en ligne) c'est-à-dire

l'ensemble des processus de mise en discours de la langue dans un environnement technologique. C'est un dispositif au sein duquel la production langagière et discursive est intrinsèquement liée à des outils technologiques en ligne ou hors ligne (ordinateurs, téléphones, tablettes, logiciels, applications, sites, blogs, réseaux, plateformes...). La technologie discursive implique une nature composite des productions langagières.

Ainsi, à partir des productions web natives – comme le sont les vlogs – il est intéressant de voir ce qui dans les outils traditionnels de l'analyse du discours (Charaudeau et Maingueneau, 2002) et de la linguistique interactionniste (Kerbrat-Orecchioni, 2005) permet de répondre aux questions posées par les productions 2.0. Mais il convient cependant aussi de convoquer d'autres outils comme ceux que Develotte (2006) propose : la mise en écran, la mise en média, la mise en rubriques et la mise en discours ainsi que les outils d'analyse filmique (Goliot-Lété et Vanoye, 2012). Nous nous référons enfin aux travaux de Georges (2009) sur l'identité numérique ainsi qu'à ceux de Boyd et Ellison (2007), Boyd (2010) et Paveau (2013).

3 L'objet et la démarche méthodologique

Notre étude cherche donc à mieux comprendre le fonctionnement des interactions au sein de l'un de ces nouveaux espaces discursifs, le partage de contenu vidéo sur YouTube, et faire avancer la définition de l'hypergenre du vidéoblogue.

3.1 YouTube : Un réseau de partage de contenu vidéo

C'est au sein de la plus grande communauté de partage de contenu vidéo que nous sommes allées recueillir notre corpus. Créé en 2005, YouTube est un site web d'hébergement de vidéos sur lequel les utilisateurs peuvent envoyer, regarder et partager des séquences vidéo. En 2012, ce sont plus de quatre milliards de vidéos qui sont vues quotidiennement, le site enregistre 800 millions de visites par mois et 72 heures de vidéos sont téléversées chaque minute. En effet, depuis la création de la webcam puis le développement et l'intégration de celle-ci au sein des différents outils de communication par écran (ordinateur portable, tablette, smartphone), les internautes peuvent aisément tourner une vidéo personnelle puis la publier et la partager sur YouTube. Cette vidéo peut être publique, non répertoriée ou privée, elle peut également être ouverte à des commentaires ou pas. Enfin, les vidéo blogueurs (c'est-à-dire ceux qui publient régulièrement des vidéos) peuvent également créer une chaîne à laquelle les autres internautes peuvent s'abonner afin d'être tenus informés des nouvelles vidéos postées.

YouTube est davantage considéré comme un réseau social plutôt qu'un site de partage de vidéo (Burgess and Green, 2009, Barton and Lee, 2013) en raison des relations particulières qu'entretiennent ceux qui postent des vidéos avec ceux qui les visionnent et les commentent : « YouTube is based on the visual and include a great deal of interaction with strangers » (Barton and Lee, 2013 : 40). Il présente des espaces d'exposition et de production discursives particulièrement riches.



Figure 1 : Espace d'exposition discursive d'une page d'accueil de YouTube

La figure ci-dessus met en évidence l'espace discursif propre à YouTube : la vidéo apparaît dans l'espace supérieur gauche immédiatement sous le sigle de YouTube, le titre « Coucou ! » se trouve en grands caractères sous la vidéo. Puis on trouve l'avatar de l'auteur (ici une photographie), son pseudonyme et le nombre de vidéos qu'il a postées (35), un « technosigne » qui incite à s'abonner et le nombre d'abonnés (13 894). A droite en caractères plus grands, le nombre de fois que cette vidéo a été visionnée (29 294) ainsi que des marqueurs appréciatifs (un « like » et un pouce baissé) accompagnés de valeurs (248 et 6). Viennent ensuite différentes incitations à agir : apprécier la vidéo (en cliquant sur le pouce levé ou le pouce baissé), en savoir plus sur l'auteur (à propos de), partager sur les réseaux sociaux, ajouter à, transcription, statistiques et signaler. Si nous observons l'espace de présentation de l'énonciateur, nous notons des éléments textuels de l'énonciateur un petit commentaire « Bienvenue à ma nouvelle chaîne :D. Vous pouvez cliquer "CC" pour cacher les sous-titres. Je commencerai à créer des vidéos français sur cette chaîne alors vous pouvez vous abonner pour me supporter ! ^^ Demandez-moi des questions pour la prochaine :) », sa chaîne anglaise, ses comptes Facebook et Twitter mais aussi des éléments textuels de la machine : la date de mise en ligne de la vidéo, la catégorie (people et blogs) et sa licence (licence YouTube standard).

Vient ensuite un espace dédié aux commentaires auxquels on peut répondre et que l'on peut apprécier (pouce levé, pouce baissé, sur le mode de Facebook). A droite se trouvent d'autres

suggestions de vidéo en lien avec la thématique, nous y retrouvons des vidéos, entre autres, du même énonciateur. Comme le soulignent Barton et Lee (2013 : 39)

Although primarily a video-based site, YouTube is rich in writing spaces. In addition to sub- titles and annotations, which can be easily added to the video screen using YouTube's built in video editor, commenting is the key interactive writing space on the site.

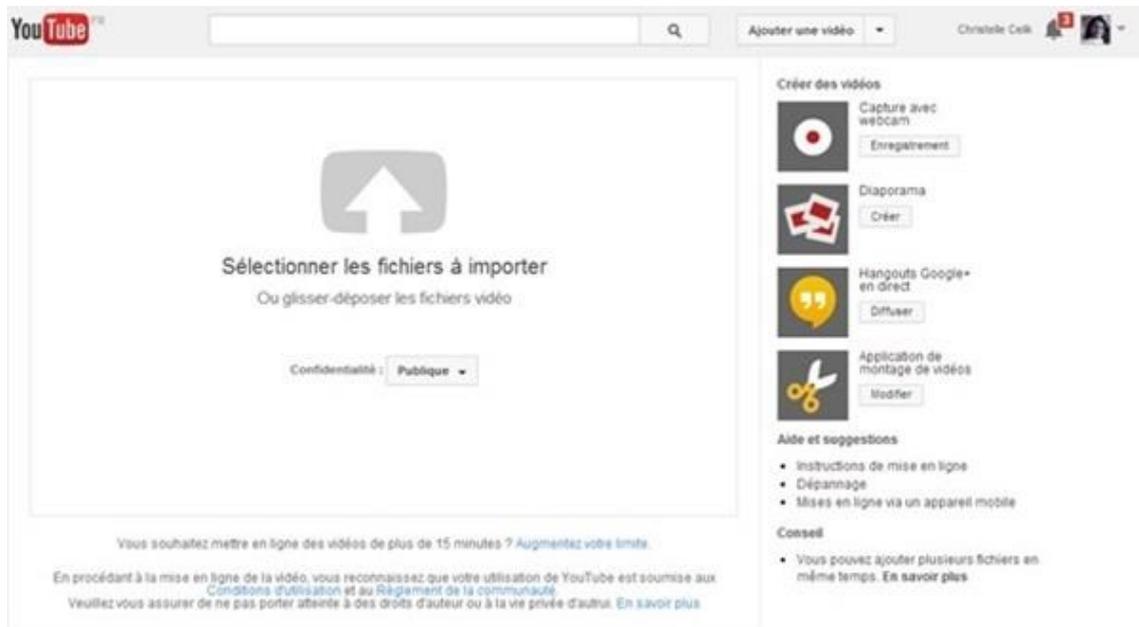


Figure 2 : Premier espace de production discursive de YouTube

Après avoir créé son compte sur YouTube, l'utilisateur peut poster des vidéos. La figure ci-dessus présente le premier espace de production discursive. L'espace central est consacré à la mise en ligne de la vidéo qui peut soit être importée soit glissée-déposée. L'utilisateur peut choisir de rendre sa vidéo publique, non répertoriée ou privée. A droite, plusieurs outils permettent à l'utilisateur de créer des vidéos en s'enregistrant avec sa webcam, en créant un diaporama, en enregistrant un *hangout* de Google+, enfin un dernier outil permet de monter au mieux sa vidéo une fois tournée. Des aides et un conseil viennent étayer cet appui technique. Nous notons ainsi à l'instar de Barton et Lee (2013) que les espaces discursifs de ces sites propres au web social rendent les utilisateurs plus actifs, plus créatifs.

3.2 La démarche méthodologique

La démarche que nous avons adoptée est empirique. Nos données construites ci-après en un corpus d'étude sur les bases données, nous avons procédé à une première lecture flottante de l'ensemble des vidéos puis des commentaires postés dans les différents espaces. C'est au cours de cette lecture que nous avons vu émerger certaines catégories discursives. Nous avons ensuite fait une seconde lecture/analyse à la lumière de ces catégories et en fonction de notre question de recherche.

Face à l'étendue des données, ainsi qu'à leur volatilité – des vidéos accessibles à une date peuvent être supprimées ou leur diffusion peut être restreint à un cercle privé –, la notion de corpus dans le cadre de l'étude d'interactions en ligne prend toute son importance. Herring (2004) recense six motivations différentes pour le choix d'un échantillon de données : le hasard, le thème, la temporalité, le phénomène, l'individu ou le groupe, la commodité. Pour cet article et en vue de conduire une micro-analyse qualitative et comparative, nous avons sélectionné six Youtubeurs/ses francophones parce que certains présentent une très grande popularité sur le site

mais aussi pour que le corpus soit représentatif des différentes thématiques actuelles des vlogues.²

Pour chacun des Youtubers/ses, nous avons étudié plus en détail une vidéo et les cents derniers commentaires afférents. Le tableau ci-dessous synthétise de manière quantitative les données du corpus d'étude à la date du 26 mars 2014.

Vlogues	V1	V2	V3	V4	V5	V6
Pseudonyme du Youtubeur	Cyprien	Rémi Gaillard	Diabl0x9	EnjoyPhoenix	AsmaMakeUp	texfrançais
Nombre de vidéos	57	130	581	194	194	35
Nombre d'abonnés à la chaîne	5 194 284	3 772 589	1 598 907	771 996	27 320	13 626
Titre de la vidéo	Les vieux et la technologie	Rémi Gaillard vs police	Comme on se retrouve ! Ma plus belle partie sur Battlefield 3	Comment commencer une chaîne YouTube ? Réponses à toutes vos questions !	BeautyCon Londres 2013	Coucou !
Date de publication	3 juillet 2013	10 mai 2013	20 avril 2013	6 janvier 2013	23 février 2013	28 juin 2011
Durée de la vidéo	4 : 38	4 : 19	15 : 22	17 : 12	8 : 13	1 : 55
Nombre de fois vue	9 852 946	8 866 598	469 156	330 163 (au 26 mars 2014)	12 371	29 224
Nombre de fois partagée	15 467	Désactivés	101	41	4	3
Nombre de fois approuvée	181 564	95 723	24 213	7289	209	246
Nombre de fois désapprouvée	6 091	1374	937	211	11	6
Nombre de commentaires	31 988	10 656	6170	2 601	132	110

Tableau 1 : Le corpus d'étude, quelques données quantitatives

De la même façon que Maingueneau (2011) à partir du blogue s'est interrogé sur les genres du web, nous avons cherché à définir l'hypergenre du vlogue et à préciser les spécificités des interactions qu'il suscite. A travers une micro-analyse descriptive et comparative, nous tentons de répondre à l'interrogation suivante : quelles sont les caractéristiques sémi-discursives d'un vlogue francophone ? Nous avons retenu lors de cette première approche des vlogues trois

² Conformément aux recommandations de Côté (2012), une partie des données a été anonymisée (les auteurs des commentaires), les vlogueurs n'ont en revanche pas été anonymisés, la recherche ne relevant pas d'une situation délicate, mais d'une analyse sémi-discursive descriptive et comparative.

entrées d'analyse : la mise en scène de soi dans le message initiatif vidéo à travers le cadrage et l'énonciation, l'adresse aux destinataires à travers l'analyse des séquences d'ouverture et de clôture et enfin la création d'une communauté à travers les messages réactifs écrits des internautes.

4 Analyses et discussion

Lien affirme que les vlogues sont :

A key type of videos that best demonstrates this specific feature of YouTube is video blogs (vlogs) or first-person vlogs. These videos feature the vlogger facing the camera and talking about their first person experiences. Seeing their viewers and subscribers as their social capital, vloggers tend to perform playful identities in order to attract more viewers and subscribers (2012).

Nous pensons en revanche que le vlogue est une production énonciative plus complexe et plus variée qu'il n'y paraît au premier abord comme nous allons le voir à travers l'étude de la mise en scène du vlogueur, les rituels d'ouverture et de clôture et enfin le tissage de liens communautaires.

4.1 La mise en scène

Dans cette partie nous nous sommes intéressées au message initiatif vidéo et plus précisément au titre de la vidéo ainsi qu'au cadrage adopté par les différents vlogueurs.

4.1.1 Le titre

Comme on a pu l'observer pour les messages initiatifs des forums de discussions, le titre a une fonction d'accroche importante. C'est ce qui s'offre en premier à l'internaute avec une image extraite de la vidéo et c'est donc ce qui va donner envie de visionner ou pas la vidéo. Si nous observons les titres des différentes vidéos du corpus, nous remarquons une grande disparité dans leur intitulé. Le titre « Rémi Gaillard vs police » met en avant l'auteur et le protagoniste de la vidéo et donne un aperçu de ce que sera la vidéo : une compilation de vidéos où Rémi Gaillard « affronte » la police. Le titre « Beautycon Londres 2013 » renvoie à un événement probablement bien connu des personnes s'intéressant à la mode et au maquillage sur Internet puisque sur leur site le BeautyCon se définit ainsi : « BeautyCon is the place where fashion and beauty web content creators come together to meet, collaborate and discuss all things beauty and fashion! ». Enfin, dans les trois autres titres, nous constatons une plus grande proximité avec les destinataires. « Les vieux et la technologie » établit un lien de connivence avec un public jeune par l'emploi du terme aujourd'hui péjoratif de *vieux*. « Comment commencer une chaîne YouTube ? Réponses à toutes vos questions » met les destinataires au cœur de l'interaction. La Youtubeuse prend non seulement en compte les demandes de ses abonnés puisqu'elle crée une vidéo à partir d'un sujet souhaité par les internautes mais prétend en outre répondre exhaustivement à leurs questions. La phrase interrogative puis exclamative établit un lien dynamique avec les internautes. « Coucou ! » en tant que terme de salutation place les interactions au cœur de la vidéo. Le Youtubeur interpelle les internautes. Enfin, le titre « Comme on se retrouve ! Ma plus belle partie sur Battlefield 3 » montre à la fois l'implication des destinataires dans le premier segment et par l'emploi du pronom *on* ainsi que la mise en avant de l'auteur et du protagoniste du jeu avec l'emploi du superlatif et du possessif à la première personne *ma*.

4.1.2 Le cadrage

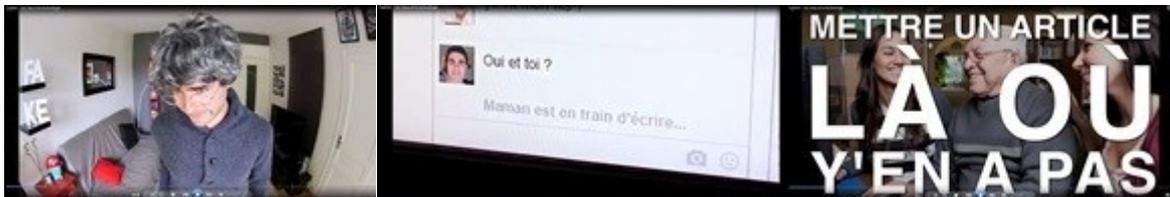
Par ailleurs, il est intéressant d'observer que le cadrage diffère également en fonction des vlogueurs. Le cadrage que Lien met en avant dans sa définition du vlogue (cf. ci-dessus) se retrouve dans trois vlogues V1, V4 et V6 avec cependant de légères variantes.

Dans la V1, le protagoniste se trouve face à la caméra en légère contre-plongée et en plan rapproché poitrine. Un effet visuel est appliqué à la vidéo qui donne une vision globulaire. L'ensemble participe à mettre en valeur le protagoniste et configure un certain comique à la vidéo.



Il n'hésite pas cependant à interpréter ses personnages, à varier les cadrages et à intégrer du texte à ses images :

Cyprien interprète son père Gros plan sur son écran Incrustation de texte sur une image fixe



Dans la V4 et 6, le cadrage est en plan rapproché poitrine, l'angle est normal à hauteur du regard.



En revanche, dans les V2, V3 et V5, nous observons des cadrages originaux. Dans la V2, le protagoniste est filmé en caméra cachée dans des situations insolites voire rocambolesques, le cadrage est donc souvent en plan moyen, le décor et les autres protagonistes étant importants. Cependant, souvent au début de la séquence, Rémi s'adresse au public en un gros plan face à la caméra.



Dans la V3, l'auteur n'apparaît à aucun instant, c'est son écran de jeu qui est filmé, mettant ainsi en évidence que l'objet d'intérêt est bien évidemment le jeu et non le joueur, celui qui est à l'écran et non derrière l'écran au moment du jeu, le protagoniste n'apparaît qu'à travers son avatar et la voix off.



Dans la V5, le cadrage est varié comme nous pouvons l'observer. En déplacement, AsmaMakeUp se filme avec la fonction caméra de son appareil photo en plan moyen en se mettant en scène dans le miroir.



Le décor et les autres protagonistes sont également filmés au cours de ce vlog. La rencontre au BeautyCon est en effet très importante, plus importante que la protagoniste elle-même.



La mise en scène du Youtubeur se fait donc à travers des cadrages variés. Le plan rapproché sur le buste et le visage reste dominant, avec toutefois certaines variantes dans le cas de scènes d'extérieur ou encore de jeu vidéo où l'avatar représente le Youtubeur. Le titre a une fonction d'accroche avec les destinataires que les rituels d'ouverture et de clôture poursuivent comme nous allons le voir.

4.2 Les rituels d'ouverture et de clôture

4.2.1 L'ouverture

La V1 relève du genre du sketch humoristique et l'énonciateur ne s'adresse pas directement à ses spectateurs, l'ouverture sert cependant à capter son auditoire par un regard direct à la caméra qui semble fixer le spectateur. Dans la V2 qui est en fait un montage de plusieurs vidéos tournées autour d'une même thématique, nous observons que Rémi Gaillard pratique une sorte de rituel d'ouverture complice avec ses spectateurs : « Bon ne l'oubliez pas c'est en faisant n'importe quoi qu'on devient n'importe qui je le fais pour moi je le fais pour la France, attention c'est parti », « Bonjour aujourd'hui on est à Barcelone c'est le relais 4 fois 100 mètres, attention c'est parti », « Bonsoir aujourd'hui c'est le rodéo flic je le fais pour vous je le fais pour la France attention c'est parti. »

Dans la V3, l'ouverture est la suivante : « Eh bien salut à toutes et à tous ! c'est Diablox9, j'espère que vous allez bien moi ça va plutôt pas mal, je suis heureux de vous retrouver pour un Gameplay vraiment exceptionnel dont je suis vraiment très fier ». Le vlogueur n'apparaît pas à l'écran, seule sa voix en off annonce la vidéo à venir. Il se présente sous un pseudonyme qui relève davantage du nom de scène, car il n'y a nulle volonté de masquer son identité, une vidéo sur sa chaîne est en effet consacrée à sa présentation et à la présentation de son installation matérielle.

Dans les V4 et V5, les Youtubeuses ouvrent leur vidéo dans un salut général « Salut tout le monde » voire affectueux « Hello les jolies, alors je viens d'arriver à mon hôtel » à l'attention de leurs destinataires.

Dans la V6, le Youtubeur s'adresse au réseau social en général « Salut Youtube, bienvenue à mon nouveau chaîne ».

Que ce soit par l'image ou par le texte les Youtubeurs veillent à établir un contact avec leurs destinataires dès l'ouverture de la vidéo.

4.2.2 La clôture

En ce qui concerne le rituel de clôture, il est sensiblement le même, il incite généralement les internautes à s'abonner à la chaîne que ce soit dit à l'oral (V1 : « Ah oui avant de se quitter :

partager cette vidéo », V6 : « Et pour la prochaine je vais répondre à vos questions alors laissez-moi un commentaire et demandez-moi n'importe quoi je répondrai à tous merci et aussi si vous pourriez me recommander à vos amis je serai très heureux alors merci beaucoup je vous aime », V4 : « Et donc voilà tout le monde, les filles et les garçons [...] Votre première vidéo en commentaire vidéo, bon courage pour lancer votre chaîne YouTube, je vous retrouve très bientôt dans une chaîne vidéo, ciao ») ou écrit en guise de générique : « abonnez-vous pour voir mes prochaines vidéos », « abonnez-vous s'il vous plaît ». Le cas de la V1 est un peu particulier puisque la clôture annonce la sortie au cinéma du film consacré aux sketches de Rémi Gaillard : « Prochainement au cinéma, click here to subscribe » et le rappel du slogan « C'est en faisant n'importe quoi qu'on devient n'importe qui ».

Au travers de ces rituels d'ouverture et de clôture, nous avons pu mettre au jour une certaine récurrence dans ces vlogues à la mise en scène pourtant si variée : l'adresse au destinataire est fréquente et souvent très chaleureuse, quant à la clôture, elle est une invitation à revenir. L'objectif en effet des YouTubeurs tout en marquant leur originalité est de tisser des liens avec ceux qui visionnent leurs vidéos en une certaine forme de prosélytisme.

4.3 Les commentaires : tisser le lien communautaire

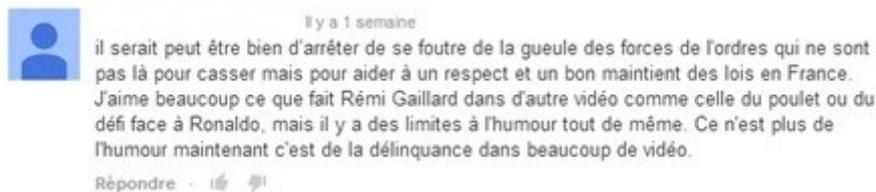
La particularité de YouTube est que la conversation qui s'établit entre les YouTubeurs et les internautes est de fait multimodale, car à un message initiatif vidéo ne peuvent répondre que des messages réactifs textuels.

4.3.1 Messages réactifs à l'adresse du vlogueur

Les commentaires déposés par les internautes sont dans l'ensemble des encouragements destinés à poursuivre les vidéos à l'adresse du vlogueur. Ils sont une forme d'applaudissements, voire d'ovations textuelles en *langage d'Internet* (Crystal, 2006). Nous relevons, en effet, de fréquentes abréviations, une orthographe souvent approximative et ainsi qu'un fréquent plurilinguisme.



C'est assez rare que des commentaires désobligeants soient postés, nous en relevons notamment à propos de la vidéo de Rémi Gaillard qui peut être sujet à polémique compte tenu du fait qu'il tourne en dérision la police.



Dans l'ensemble, nous observons de nouvelles normes rédactionnelles, une néographie propres à la langue d'écran, hybridation du langage texto et du langage d'Internet, certains messages comme le commentaire ci-dessus.

4.3.2 Message réactif des vlogueurs à l'adresse des internautes

Il est intéressant de constater qu'il existe une grande disparité entre le nombre de commentaires sur les différents vlogues et que le nombre de commentaires et de commentateurs a une incidence sur le mode d'intervention des vlogueurs. En effet, nous observons qu'en fonction du nombre de commentaires les vlogueurs prennent la peine ou pas de répondre aux internautes. Ainsi, nous n'avons pas relevé dans les V1 (31 988), V2 (10 656), V3 (6170) et V4 (2 601) de messages de réponse de la part des vlogueurs, malgré les questions ou commentaires des internautes. En revanche, dans les vlogues plus intimistes V5 (132) et V6 (110), nous relevons de nombreuses réponses des vlogueurs à leurs internautes, comme dans l'extrait ci-dessous où AsmaMakeUp répond au sujet du rouge à lèvres qu'elle portait.



Dans l'extrait suivant, nous voyons le vlogueur texfrançais répondre à chacun des internautes en utilisant le signe @ suivi du pseudonyme de l'internaute.



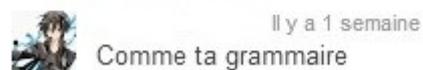
Il serait donc intéressant d'observer plus en avant les stratégies de réponses qui sont adoptées en fonction du nombre de fans.

4.3.3 Messages réactifs entre internautes

Nous relevons quelques commentaires désagréables entre internautes mais somme toute assez rares.

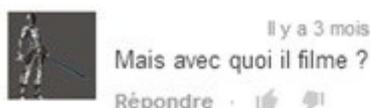


Répondre · like · partager

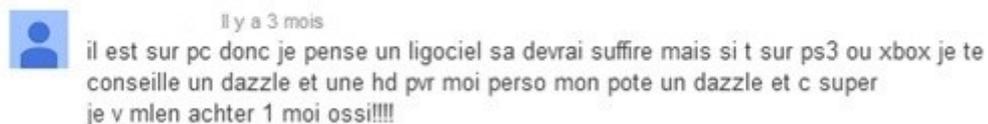


Répondre · like · partager

En revanche, il apparaît que les commentaires échangés entre internautes sont plus fréquents lorsque les Youtubeurs interviennent peu dans les commentaires. Il semble en effet que les internautes prennent le relais pour répondre aux questions comme dans les deux exemples ci-dessous :

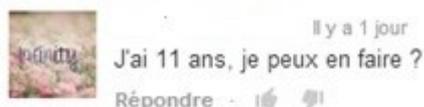


Répondre · like · partager

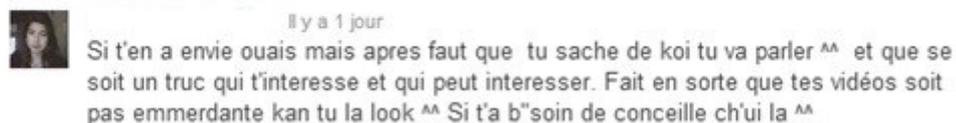


Répondre · like · partager

L'internaute « kaiser kiss » répond à une question posée et explique avec quoi Diabl0x filme. On observe le partage d'une passion commune.



Répondre · like · partager



Répondre · like · partager

Dans l'exemple ci-dessus, c'est une internaute qui répond à une question posée par une autre et qui lui donne des conseils sur l'art de faire un vlogue. Elle n'hésite pas à proposer son aide plus en avant.

5 Conclusion

YouTube par la communication particulière qu'il induit est certainement parmi l'un des espaces prédessinés du web 2.0 les plus intéressants. En effet, cette communication multimodale et asynchrone où à un message vidéo répondent des messages textuels est sémiotiquement riche et offre aux chercheurs en sciences du langage de nombreuses futures pistes d'analyse. Dans cet article descriptif exploratoire, nous avons tenté de mettre au jour les caractéristiques sémiotiques d'un vlogue francophone et nous avons vu que les vlogueurs optaient pour une mise en scène travaillée destinée à attirer les abonnés, mise en scène où le titre et le cadrage jouent un rôle essentiel. Nous avons également observé que l'ouverture et la clôture jouaient un rôle socio-affectif important et servaient à tisser des liens avec les destinataires, le lien affectif tendant à encourager l'abonnement à la chaîne. Le tissage de ces liens d'abord entre le vlogueur et son public aboutit enfin à la création d'une communauté de fans autour de ce même vlogueur et de la thématique qu'il développe. Au travers de cette analyse micro et comparative de ces différents vlogues, nous avons tenté de donner des pistes d'analyse pour de futures recherches où chaque vlogue dans sa catégorie mériterait une analyse plus approfondie.

Références bibliographiques

- Boyd, Dana & Ellison, Nicole (2007). « Social network sites: Definition, history, and scholarship », in *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1), article 11. <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>.
- Boyd, Dana. (2010). "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications." In *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites* (ed. Zizi Papacharissi), pp. 39-58.
- Burgess, J. et Green, J. (2009). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Malden, MA : Polity.
- Barton, D. et Lee, C. (2013). *Language Online: Investigating Digital Texts and Practices*. Londres et New-York : Routledge.
- Cardon, D. (2008). Le design de la visibilité, un essai de cartographie du web 2.0. *Réseaux* n° 152.
- Charaudeau, P. et Maingueneau, D. (coord., 2002). *Dictionnaire d'analyse du discours*. Paris : Seuil.
- Côté Josée, 2012, « Les enjeux éthiques de l'utilisation d'internet en recherche : principales questions et pistes de solutions », *Éthique publique* [En ligne], vol. 14, n° 2 | 2012, mis en ligne le 22 juillet 2013, consulté le 14 novembre 2013. URL : <http://ethiquepublique.revues.org/997>.
- Crystal, D. (2006). *Language and the Internet: Second Edition*. Cambridge : University Press.
- Crystal, D. (2011). *Internet Linguistics*. New-York : Routledge.
- Develotte, C. (1996). « Les interactions discursives en jeu dans un système éducatif ». In S.
- Moirand (coord.), « Le discours : enjeux et perspectives », [numéro spécial]. *Le Français dans le monde, Recherches et applications*. Paris : Hachette, 142-149.
- Develotte, C. (2006). « Décrire l'espace d'exposition discursive dans un campus numérique ». In C. Dejean-Thircuir & F. Manganot (coord.), 88-100.
- Georges, F. (2009). « Identité numérique et Représentation de soi : analyse sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0. » *Réseaux*, 154. 165-193.
- Goliot-Lété, A. et Vanoye, F. (2012, 3^e édition). *Précis d'analyse filmique*. Paris : Armand Colin.
- Herring, S.-C. (2004). « Computer-Mediated Discourse Analysis : An Approach to Researching Online Behavior ». In S.-A. Barab, R. Kling & J.-H Gray (éds.), *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning*, pp.338-376. New York : Cambridge University Press.
- Herring, S. C., Scheidt, L. A., Bonus, S., & Wright, E. (2005). Weblogs as a bridging genre. *Information, Technology & People*, 18(2), 142-171. <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/itp.pdf>.
- Jones, R. et Hafner, C. (2012). *Understanding Digital Literacies*. London : Routledge.
- Kaplan, A. M. & Haenlein, M. (2010). « Users of the world, unite ! The challenges and opportunities of Social Media ». *Business Horizons*, 53. Elsevier, 59-68.
- Kerbrat-Orechioni, C. (2005). *Le discours en interaction*. Paris : Armand Colin.

- Kress, G. (2004). *Multimodality A social semiotic approach to contemporary communication*. Londres et New-York : Routledge
- Lien, F.P. (2012). « Communicative acts and identity construction on YouTube first-person vlogs : the case of English-speaking teenagers », unpublished M.Phil. Thesis. The Chinese University of Hong Kong.
- Mainjeuneau, D. (2013). « Genres de discours et web : existe-t-il des genres web ? ». In Barats, C. (dir.) *Manuel d'analyse du web*, Armand Colin : Paris, .74-97.
- Moirand, S. (2002). Article « Exposition discursive ». In P. Charaudeau et D. Mainjeuneau, (coord.), 258.
- Millerand, F., Proulx, S. et Rueff, J. (2010, dir.). *Web social. Mutation de la communication*. Québec : Presses de l'Université du Québec, Coll. « Communication ».
- Page Ruth E. (2012). *Stories and Social Media. Identities and Interaction*. London : Routledge.
- Paveau, M.-A. (21 janvier 2013). "Technologie discursive", Technologies discursives [Carnet de recherche], <http://technodiscours.hypotheses.org/?p=277> , consulté en avril 2014.
- Paveau M.-A. (9 mai 2013) "Analyse discursive des réseaux sociaux numériques", Dictionnaire d'analyse du discours numérique, Technologies discursives, [Carnet de recherche], <http://technodiscours.hypotheses.org/?p=431> , consulté en avril 2014.
- Paveau M.-A. (2013). « Genre de discours et technologie discursive. Tweet, twittécriture et twittérature », *Pratiques* 157-158, dossier « Modèles et théories du genre en confrontation », p. 7-30.
- Stenger, T. et Coutant, A. (2011). Ces réseaux numériques dits sociaux », *Hermès*, n° 59.
- Soubrié, T. (2006). « Le blog retour en force de la fonction auteur ». In Sidir, M., Bruillard, É. & Baron, G.-L. (dir.). Actes du colloque JOCAIR, 6-7 juillet 2006, université de Picardie Jules Verne. pp. 292-309. <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00138462>.

L'établissement de la confiance dans les médias socionumériques

Coutant, Alexandre

Université de Franche-Comté, laboratoire ELLIADD, équipe OUN
alexandre.coutant@univ-fcomte.fr

1 « Ayez confiance », une injonction plus complexe qu'il n'y paraît	282
2 La confiance : un fondement essentiel des interactions ?	283
2.1 La confiance sur Internet	283
3 Méthodologie	285
4 Résultats.....	285
4.1 Système.....	285
4.2 Organisations	286
4.3 Pairs	288
5 Une confiance pluridimensionnelle, relationnelle, située et processuelle	290
6 Conclusion.....	291
Références bibliographiques	292

1 « Ayez confiance », une injonction plus complexe qu'il n'y paraît

La question de la confiance est régulièrement convoquée lorsqu'il s'agit d'envisager le développement des services par le biais d'Internet. Ainsi de la Loi sur la Confiance dans l'Économie Numérique et de l'encadrement qu'elle propose pour qu'individus et organisations multiplient leurs activités. Ainsi aussi des différents protocoles, normes, labels ou assurances que développent les acteurs d'Internet pour s'assurer la confiance de l'internaute, sujet de préoccupation majeur pour ces derniers (Kaplan, Francou, 2012).

L'origine de cette communication se situe dans un projet de recherche accompagnant le développement d'un service d'identité numérique¹. Il a été l'occasion d'interroger l'instauration de la confiance dans différents contextes d'interaction en ligne professionnels, amicaux ou marchands. Le service avait effectivement été envisagé initialement pour être employé par les internautes dans le cadre du e-commerce, du commerce entre particuliers, du réseautage professionnel, de la sociabilité et des jeux en ligne. Les enquêtes auprès des usagers pour comprendre comment ils menaient leurs activités dans ces différents contextes ont permis de soulever à quel point l'établissement de la confiance variait dans chaque cas. Ces découvertes ont partiellement remis en cause les représentations des supports sur lesquels faire reposer la confiance qu'avaient les innovateurs, notamment en ce qui concerne la nécessité de l'identification. Elles ont invité à s'interroger sur comment les pratiques analysées s'établissent en fonction de temporalités et de supports diversifiés, en illustrant les voies multiples et complémentaires par lesquelles un sentiment de confiance suffisant s'établit et en plaçant la question de son établissement au delà du rapport à une seule plateforme.

Nous aborderons ici en quoi le développement d'interactions médiées via Internet repose sur tout un écosystème sémiotique aboutissant à une confiance suffisante en nous focalisant sur le cas des médias socionumériques (MS). Ces derniers sont définis comme des « services Internet 1) dont le contenu est très largement produit par les internautes utilisateurs (principe UGC : user generated content), 2) qui regroupent des configurations sociotechniques très variées en termes de dynamique de participation (par intérêt, par amitié) et de visibilité (nature et finalité des données publiées en ligne) » (Stenger, Coutant, 2013 : p. 115).

Les interactions en ligne favorisées par le développement des MS soulèvent en effet des enjeux particuliers de confiance, par la médiation apportée, par le support et les formats de mise en visibilité qu'il rend possibles (Cardon, 2008 ; George, 2009). Un changement qualitatif dans les paramètres de son établissement paraît observable puisque de nombreuses interactions - sociales, informationnelles, professionnelles et même marchandes – se développent sans que les internautes ne ressentent un sentiment de confiance envers le dispositif au sein duquel ils agissent. Phishing, vols d'identité, trolls, surveillance de pair à pair, par les entreprises ou les états sont évoqués sans pour autant que les usagers renoncent à leurs activités (Casilli, 2013 ; Rallet, Rochelandet, 2011).

Ce travail n'a pas vocation à fournir un ensemble fini d'attributs permettant la confiance. Les retours de terrain ont plutôt validé l'hypothèse que les critères jouant dans son établissement diffèrent d'une situation à l'autre. Dans une optique davantage compréhensive, il tentera plutôt d'identifier les dimensions à prendre en compte lorsque l'on souhaite analyser les mécanismes permettant son émergence dans un contexte spécifique.

¹ Ce travail est principalement issu du projet de recherche « Identic » financé par le secrétariat d'État chargé de la prospective et du développement de l'économie numérique dans le cadre du volet « Web innovant » du plan de relance. Il a réuni le Groupe La Poste, la société My.id et le laboratoire CEREGE de Poitiers dans le but de développer une offre à même de fournir aux individus une identité numérique vérifiée. La deuxième vague d'entretiens a été réalisée dans le cadre de travaux pratiques menés parallèlement à un cours sur l'innovation et sur la conception orientée par l'utilisateur. Elle a mobilisé les étudiants de master 1 de la promotion 2011/2012 du master Produits et Services Multimédias de l'Université de Franche-Comté. Ces derniers ont participé à toutes les phases du recueil ainsi qu'aux premières analyses. Nous voulons ici remercier les différents participants de ces projets.

2 La confiance : un fondement essentiel des interactions ?

Ulrick Beck a démontré comment nos sociétés sont caractérisées par un rapport complexe à notre environnement, fondé sur le risque (Beck 1992). Les individus font effectivement reposer la gestion de leur quotidien sur l'occultation de la complexité du monde, en s'en remettant à des systèmes organisateurs qui leur garantissent une économie cognitive essentielle pour mener leurs activités ainsi qu'une certaine « sécurité ontologique » leur permettant de se représenter un monde relativement connu et stable (Giddens, 1987). Cette délégation repose cependant sur la confiance dans ces systèmes et dans les acteurs qui les composent. Les différentes crises et scandales sanitaires, économiques, politiques ayant marqué le vingtième siècle ont fortement remis en cause l'attribution de cette confiance.

Verin (Laufer, Orillard, 2007, p. 39) soulève que la confiance passe par des constructions narratives et scénographiques. Cette vision fait écho au travail de Quéré (1982), qui inclut la confiance dans la constitution de la compétence communicationnelle. Dans ce modèle, il existe des garants de ces échanges qui permettront le dialogue et qu'il s'agit de mettre en visibilité. La confiance est donc une relation mais aussi une manière de mettre en scène cette relation.

La confiance n'est pas binaire, dans le sens où elle s'établirait ou ne s'établirait pas. Il s'agit davantage d'une perception se fondant sur la prise en compte et l'interprétation d'un ensemble de facteurs humains et non humains qui vont aboutir à un certain niveau de confiance. Celui-ci n'aura pas nécessairement à être maximal pour se révéler suffisant pour que des interactions s'y déroulent, de même que tous les acteurs composant le dispositif ne devront pas nécessairement se voir accorder de la confiance. Elle est un processus collectif proche de ce que Callon, Lascoumes et Barthe (2001 : p. 85) définissent comme une intelligence distribuée.

Un second intérêt de cette vision de la confiance consiste dans le fait qu'elle ne soit pas uniquement fondée sur des éléments extérieurs, mais qu'elle relève aussi des actions des différents interactants. Peretti-Watel (2010 : p. 18) souligne que nous vivons dans une « culture du visible » qui rend complexe de faire face à l'invisibilité de la plupart des risques. Lorsqu'un danger existe, les acteurs souhaitant le faire connaître doivent le constituer en risque. Les enjeux de visibilité associés au développement de la participation sur Internet n'ont été constitué en risque que par l'action de lanceurs d'alerte ayant réussi à les faire reconnaître comme un sujet de préoccupation. De la même manière il est nécessaire, pour les acteurs souhaitant que les risques ainsi mis en exergue n'empêchent pas certaines pratiques, de témoigner de comment ils les ont désamorçés – labels, normes, engagements publics, outils de contrôle individuel de ses traces constituent autant de « gages symboliques » (Giddens, 1987) proposés par les acteurs économiques des MS pour restaurer la confiance des internautes.

2.1 La confiance sur Internet

Cette complexité se retrouve dans le cas d'Internet et des risques associés à son usage. Aux procédures techniques et juridiques cadrant les interactions comme les protocoles sécurisés, les assurances, les conditions d'utilisation, etc. doivent s'ajouter un ensemble d'éléments moins formalisés bien que compris par les internautes. Ces éléments relèvent davantage de la création de la confiance que de la maîtrise effective de l'environnement. Ainsi, on sait que le système Paypal s'est vu associer une forte confiance dès son lancement, bien que la sécurité qu'il offrait à l'époque ait été largement perfectible. Sa reconnaissance relevait davantage de l'engagement qu'il prenait à travers son positionnement en tant qu'offre commerciale que de l'évaluation experte que portaient les consommateurs à son égard.

Les approches par le risque s'avèrent particulièrement pertinentes pour comprendre les crises et scandales que soulèvent les usages d'Internet. Ewald analyse ainsi le sentiment de trahison ressenti dans les scandales sanitaires des vingt dernières années avec des termes qui s'appliqueraient tout aussi bien à l'affaire Snowden, aux failles de sécurité rendues publiques

dans des écosystèmes comme celui de la Xbox, de Snapchat ou de l'Apple Store, ou à la gestion des conditions d'utilisation de leurs services par les grands acteurs d'Internet :

Dans tous les scandales que les années 1990 ont vu se succéder, le scandale est né d'une situation d'inégalité, d'une situation de dépendance, d'une situation où quelqu'un qui exerçait un certain pouvoir [...] l'a utilisé d'une manière qui a fait courir un risque en plaçant d'autres individus dans une situation de dépendance vis-à-vis d'un risque dont ils ne découvraient l'existence et la nature qu'après-coup (Ewald, 1998, pp. 22-23)

Ces scandales s'avèrent d'autant plus destructeurs pour la possibilité d'une confiance que Quéré (1982) souligne bien que celui qui reçoit un don de confiance contracte des obligations (il faudrait être mauvais pour la trahir) et celui qui fait ce don contracte des droits (celui de se plaindre en cas de manquement). Dans une perspective envisageant la confiance comme le résultat d'un écosystème l'amenant à un niveau suffisant ou non pour que des interactions s'y développent, ces manquements rejailliront sur l'ensemble de l'écosystème. En démontrant que des acteurs, volontairement ou non, peuvent le détourner, ces scandales abaissent le niveau général de confiance. Le baromètre de la confiance des Français dans le numérique, institué depuis 2010 par la Caisse des Dépôts et l'ACSEL, témoigne d'ailleurs de cette forte défiance des Français à l'égard des acteurs du numérique, que de nombreuses enquêtes plus spécifiques d'Internet confirment².

Néanmoins, le cas d'Internet possède ses spécificités par rapport aux risques usuellement analysés. L'une d'entre elles est que les mêmes études quantitatives démontrant la défiance des Français à l'égard des acteurs du numérique soulignent aussi le développement des usages de la plupart des domaines de service que propose Internet : e-commerce, mises en relation professionnelles ou amicales, recherche d'informations diverses, actualités, etc. Elles soulignent aussi que les services plus anciens, avec lesquels les usagers sont familiers, se voient accorder davantage de confiance. Le dernier baromètre de la confiance des Français dans le numérique annonce ainsi que s'ils accordent peu de confiance dans les informations diffusées sur les MS et demeurent défiant à l'égard des échanges entre pairs, ils sont en revanche 79% à avoir confiance dans le fait d'acheter des produits ou services en ligne à des enseignes et marques. Ajoutons que les usagers réguliers s'avèrent systématiquement plus confiants dans les réponses qu'ils donnent, ce qui laisse supposer le développement de compétences et habitudes pour évaluer et se sentir à l'aise dans leurs usages. Les garanties évoquées par les interrogés relèvent d'ailleurs des catégories diverses évoquées : techniques (sécurisation des paiements, labels de confiance), réputationnelles (notoriété, recommandations d'autres utilisateurs), de proximité (site français, données stockées en France), voire relevant de l'expérience individuelle (bonnes expériences).

La spécificité de cette décorrélation partielle entre confiance et activité tient sans doute au fait que la sociologie du risque s'intéresse usuellement à des risques peu visibles mais avec un potentiel de dangerosité fort et reconnu (nucléaire, OGM, etc.). Dans le cas, d'Internet, ces risques portent sur des éléments perçus comme relativement anodins (Rallet, Rochelandet, 2011). Dans tous les cas, cet apparent paradoxe justifie l'intérêt d'analyser en profondeur les conditions de l'établissement d'une confiance suffisante pour que des interactions se développent, si manifestement les acteurs du numérique n'en sont pas les garants.

2 Voir <http://www.internetsanscrainte.fr/blog-actu/barometre-caisse-depots-acsel-sur-confiance-francais-sur-numerique> pour la livraison 2013 du baromètre et http://www.fttelecoms.org/sites/fttelecoms.org/files/contenus_lies/barometre_tns_sofres-la_poste_confiance_numerique.pdf pour la récente édition 2014 et par exemple les résultats d'une étude portant plus spécifiquement sur les opérateurs télécoms <http://www.fttelecoms.org/articles/sondage-60-millions-de-consommateurs-les-nouveaux-pieges-de-la-conso-la-confiance-numerique> où 74 % des Français déclarent leur défiance à leur égard.

3 Méthodologie

Le projet Identific a nécessité la mise au point d'un recueil de matériaux pluriels associant entretiens compréhensifs individuels et collectifs, observations de forums dédiés aux problèmes d'identités numériques et de sécurité en ligne, test de script de service, suivi des initiatives des acteurs économiques et publics autour des identités numériques, association à la mise en place de la première édition du baromètre sur la confiance des Français dans le numérique, analyse juridique de l'encadrement des activités en ligne des internautes.

La question de la confiance a pu être abordée plus spécifiquement à travers les entretiens compréhensifs (n= 53), menés en 2010 et qui seront principalement employés dans cet article. Les grilles prévoyaient effectivement d'aborder trois thématiques liées à la confiance des enquêtés : « confiance et risques perçus sur Internet » ; « identification, identité, certification en ligne » ; « méthodes et acteurs susceptibles de réduire ces risques, de garantir plus de confiance en ligne, de certifier l'identité des participants ».

Ce matériau a été complété par une deuxième phase d'entretiens compréhensifs (n= 39) réalisés dans le cadre d'un travail pédagogique sur l'innovation guidée par l'usager, mené avec des étudiants en master Produits et Services Multimédias en 2012. Les entretiens ont consisté à interroger à nouveau les différents usages d'Internet et la confiance sur ces différents espaces.

Dans les deux recueils, la variété a été recherchée en faisant varier à la fois les âges, les PCS, les lieux de résidence et la familiarité à l'égard d'Internet.

La démarche compréhensive (Kaufmann, 2006) convient particulièrement à notre sujet cherchant à comprendre un phénomène apparemment contradictoire. Elle cherche moins à valider des hypothèses qu'à laisser la chance de s'exprimer à des logiques dont la complexité ne les rend pas évidentes aux techniques de mesure habituelles. Elle offre aussi un cadre encourageant la réflexivité des enquêtés, en les aidant à prendre conscience d'usages et représentations qu'ils n'ont pas l'habitude de chercher à expliciter. En effet, les enquêtés n'étaient pas en mesure de lister des critères qui les décidaient à agir. Ceux-ci ont plutôt émergé au cours de la discussion ou par un travail de recoupement et de comparaison, notamment avec les résultats quantitatifs du baromètre sur la confiance, effectué a posteriori par les chercheurs.

4 Résultats

Nos résultats renseignent sur au moins trois types d'acteurs de la confiance dans le cadre des MS: les systèmes, les organisations et les pairs.

4.1 Système

Le rapport aux systèmes a la particularité de reposer essentiellement sur des notions et représentations profanes. Les usagers se révèlent pour la plupart très peu dotés en littératies numériques, qu'il s'agisse de la logique fondamentale de l'informatique ou du fonctionnement des logiciels qu'ils emploient pour accéder aux MS. Les gages symboliques de confiance en prennent d'autant plus d'importance. Les attentes portent sur des questions de sécurité et de garantie de service.

Ainsi, les gages de confiance évoqués passent par des traces comme le « https » ou les logos d'organismes communiquant sur leur service de garantie des échanges comme Fia.net lorsque des sites de CtoC sont employés.

Avec FIA.net. j'ai déposé une plainte parce que quand même – c'est ce qui aussi met en confiance – le site avait le logo FiA.net #sur son serveur de vente. (...)

Ajoutons une conviction largement partagée que les banques garantissent les vols d'identité bancaires

- Si tu te fais pirater ta carte bleue sur internet, tu es garanti par la banque
- Et étant donné que les banques, elles assurent ça...même si ça se passe, elles te remboursent.

Parallèlement à ces garanties de sécurité, la confiance passe par l'encadrement fonctionnel des activités par le site, qui témoigne pour les enquêtés de son sérieux : mails de confirmation, services associés aux échanges permettant d'en apprendre davantage sur les interactants (localisation, avis reçus ou émis, transactions déjà effectuées, etc). Dans cet esprit, la facilité d'accès aux services d'aide en cas de problème d'utilisation fait partie des gages fondamentaux de confiance dans la fiabilité du service. Plus le service est qualitatif (simple mail, possibilité de converser via chat ou numéro de téléphone), plus ces attentes fondamentales seront comblées.

Le critère de simplicité s'avère ici fondamental : les systèmes doivent rendre intelligible et explicite leur fiabilité. L'ergonomie et l'attitude pédagogique dans la conception des interfaces ou des contenus rédactionnels sont alors essentiels. Un enquêté le spécifie clairement à propos de sites proposant aux internautes de participer à différents jeux entre pairs : « en fait, moi j'ai testé les 2, ça va plus être une question d'interface », ou encore « c'est vrai que le site est joli, ça attire ». Elles peuvent en arriver à oblitérer d'autres éléments constitutifs de la confiance. Ainsi, l'exemple de la carte Navigo pointe à quel point l'attention au respect des données personnelles, gage attendu des organisations dans l'ensemble des usages d'Internet, se trouve minimisée par l'attractivité exercée par la simplicité d'utilisation (Levallois-Barth dans Licoppe, 2009). On voit ici que cette simplicité relève des gains à l'usage qui peuvent jouer dans le niveau de confiance face à une perception de risque pourtant avérée. L'enjeu est important car beaucoup d'acteurs des MS conservent la représentation d'un utilisateur (assez) rationnel, conscient de ce qu'il fait, maître des outils qu'il emploie et des informations circulant à son propos (Battisti, 2010, p. 24). C'est ce que fait Google, lorsqu'il fait reposer sa politique à l'égard des données personnelles sur les mots-clés « transparence » (avec Google Dash Board, nouveau service qui fait apparaître sur une seule page toutes les données personnelles de ses comptes sur les services du moteur), « autodétermination » (puisqu'il appartient à l'internaute de décider ce qu'il veut que l'on oublie) et « pédagogie » (illustrée par une charte d'utilisation, traduite en une vidéo sur YouTube pour être plus explicite). Si ces principes répondent partiellement aux attentes des enquêtés à propos de la question sensible de leurs traces personnelles, ils demeurent inconnus de la plupart des internautes faute d'intelligibilité pour des usagers profanes. Ce défaut de lisibilité peut s'étendre selon Battisti à de nombreuses démarches, pourtant louables sur le fond, de *privacy by design* ou de *privacy enhancing technologies* (PETs). Ainsi, le succès d'un site de covoiturage comme Blabla Car tient à son système encadrant de manière très pointue les échanges, mais aussi à la capacité du site à traduire cet encadrement dans des mots compréhensibles pour les utilisateurs, notamment en axant directement sa communication sur la confiance avec leur personnage de marque Trustman³.

4.2 Organisations

Ces gages sont aussi attendus des organisations. La reconnaissance de fiabilité qui peut en découler se traduit cette fois par une attention à la notoriété des organisations. Celles bénéficiant d'une notoriété précédant leurs activités en ligne peuvent ainsi jouer de leur image hors ligne (comme La Poste pour la messagerie électronique par exemple). Bien que les participants restent assez flous sur les critères de choix leur permettant de juger si les organisations sont de confiance ou non, ils se méfient de celles qui sont peu connues, mal agencées et ne disposent pas de gage de sécurité explicite.

- Après il y a l'aspect général du site, un site qui est fait de brick et de broc il faut s'en méfier. Par exemple, des fois on cherche un matériel spécifique, on arrive sur un site et en fait on se rend compte que le marchand c'est une simple boutique qui appartient

³ <http://www.betrustman.com/>

à quelqu'un qui a pas forcément bien fait son site, qui ne l'a pas forcément bien sécurisé.

- La confiance, parce qu'on nous en a parlé.
- On cautionne les grosses structures.

La notoriété doit être complétée par les habitudes qu'ont forgées les enquêtés pour comprendre l'élévation progressive du niveau de confiance. On retrouve ce que le baromètre souligne par les « expériences positives » des internautes, qui les sécurise sans qu'ils aient besoin pour autant de comprendre les systèmes sur lesquels reposent ces expériences. Les enquêtés expliquent qu'ils utilisent régulièrement les mêmes sites, par facilité et parce qu'il s'agit de grandes enseignes qui disposent d'une forte notoriété. Ajoutons que les systèmes de personnalisation de ces sites permettent une amélioration de l'expérience de navigation qui constitue un fort levier de captation que Boullier (2009) qualifie de « durée » dans les économies de l'attention.

On voit émerger une chronologie expliquant l'élévation du niveau de confiance et qui passe par une étape initiale où la notoriété et les avis des proches, souvent obtenus hors ligne, amènent aux premières expériences. Les expériences positives ou négatives vont ensuite remplacer ces gages et permettre à l'internaute de se forger une opinion personnelle de plus en plus fine à l'égard des organisations qu'il fréquente.

Un second axe de rapport aux organisations concerne les garanties qu'elles s'engagent à tenir vis-à-vis du cadre des interactions. Ceci est particulièrement explicite en ce qui concerne la sécurité et l'exploitation des données personnelles mais concerne aussi les efforts faits pour aider à qualifier les interactants selon les critères jugés pertinents pour les évaluer, notamment sur les sites de rencontre ou de CtoC. Nous verrons le détail de ces critères à propos de la confiance entre les pairs, mais les enquêtés associent aux organisations la responsabilité de cadrer cette mise en visibilité des interactants.

En ce qui concerne les traces personnelles, si les enquêtés comprennent, à défaut de toujours accepter, que la gratuité de certains services implique cette exploitation, ils en concluent que les organisations ne peuvent pas se voir accorder de confiance sur un usage modéré de ces traces. Le profilage par les organisations constitue moins pour eux un risque qu'un prix à payer, plus ou moins acceptable selon les cas : « Ce n'est pas un risque, c'est juste que ... c'est pas un risque en soi... c'est plus une gêne qu'un risque ! ». Un profilage amènera à limiter les interactions ou à changer de plateformes uniquement s'il est excessif (newsletters, pubs, etc). Les enjeux économiques discréditent cependant les organisations sur leur moralité et les gages de confiance attendus sont donc davantage extérieurs - labels d'organismes reconnus, notamment la CNIL -, ou proximité, les organisations domiciliées en France étant soumises au respect du droit français. Les enquêtés témoignent d'une assez forte confiance à son égard. Si les risques de surveillance étatiques sont aussi évoqués, ils le sont de manière assez détachée, comme risque potentiel, uniquement si nous passons dans un régime moins démocratique. Par exemple, l'encadrement étatique du marché du jeu en ligne est perçu comme garantie de confiance par les enquêtés, à défaut d'être apprécié par les joueurs qui se retrouvent isolés d'une grande partie de leurs partenaires potentiels. Une nouvelle interrogation de ce rapport confiant à la protection de sa vie privée dans les démocraties serait intéressante aujourd'hui pour évaluer si les révélations en cascade initiées par l'affaire Snowden ont modifié cette représentation.

À la différence du rapport aux systèmes, l'évaluation se situe donc sur la moralité reconnue et non sur la compétence. Concernant les grands acteurs des MS, les enquêtés entretiennent à la fois un rapport de reconnaissance d'une maîtrise technique du système et une forte défiance à l'égard du respect des traces personnelles.

Soulignons un paradoxe « du messenger » dans ce rapport aux organisations. En effet, le niveau relativement faible de perception des risques par les usagers aboutit à une situation délicate pour les organisations jouant sur des gages de confiance. Les internautes n'étant pas nécessairement conscients des enjeux portant sur le développement de leurs identités numériques, les

organisations sont effectivement très attentives à ne pas éveiller de craintes chez eux. Ce risque s'est révélé lors de la mise en place de la phase de test à grande échelle du projet Identific. Les partenaires potentiels ne souhaitent pas s'associer à moins que tous ne le fassent en même temps. Proposer un service garantissant une identité présentait le risque pour eux de pousser les usagers à imaginer qu'il existe des problèmes d'identité et à briser la confiance dans les usages existant. Dans le cadre des réseaux socionumériques cela revenait selon eux à soulever un risque que les usagers n'évoquaient pas et dans le cadre du CtoC le risque était que les interactants ne veuillent commercer qu'avec ceux ayant effectué cette authentification. Le *statu quo*, même imparfait, leur convenait donc davantage. Cette situation délicate se trouve bien exemplifiée par le cas des comptes vérifiés de Twitter : ce service permettant de faire authentifier son compte est présenté par l'organisation comme s'adressant uniquement aux personnes célèbres et organisations, dont l'usurpation d'identité pourrait faire peser un risque sur leur image publique, mais ne revêtant pas d'intérêt pour un utilisateur courant.

Enfin, soulignons un dernier point expliquant que les interactions se développent dans un climat de relative défiance à l'égard des organisations qui les accueillent. Les garanties morales comme de cadrages ne sont effectivement pas suffisantes aux yeux des usagers, notamment en ce qui concerne les plateformes ayant fait face à des polémiques médiatisées. Cependant, les enquêtés continuent de les employer. Cet usage en situation de défiance repose sur des braconnages dans les informations transmises. Les enquêtés se rejoignent sur le fait que, par défaut, toute information jugée non essentielle n'est pas renseignée ou renseignée avec de fausses informations. Cette pratique permet de soulever une décorrélation entre ce que peuvent demander les organisations sur les internautes et l'établissement de la confiance entre pairs. Les internautes acceptent que de fausses informations circulent tant qu'elles ne se révèlent pas importantes pour le contexte d'usage particulier.

4.3 Pairs

Si les critères d'établissement de la confiance associés aux systèmes se regroupent autour de leur rôle de garants du cadre des interactions, les critères concernant les pairs vont davantage varier selon le type d'usage concerné.

Les gages de confiance attendus varient sensiblement selon le contexte et la finalité de l'usage. Par exemple, les enquêtés considèrent qu'un lien avec l'identité réelle d'un interactant est un gage de confiance pour le CtoC, mais inutile pour le jeu en ligne. De même, le CtoC renouvelle une forme de confiance par la proximité régulièrement rencontrée dans le commerce classique, où les consommateurs ont davantage confiance dans les commerçants locaux que dans les grands distributeurs. En revanche, lorsqu'il s'agit d'avis sur un produit, c'est le fait de l'avoir expérimenté dans des conditions similaires qui rentre en considération. Ces échanges à propos de la possibilité d'authentifier les interactants sur un site de CtoC illustrent comment un même gage se voit accorder une valeur différente selon le cas :

- Là où il aurait le plus d'utilité c'est pour le commerce entre particuliers.
- Moi, je vois un intérêt pour l'acheteur que le vendeur soit certifié.
- Tu ne peux pas à la fois demander que le vendeur soit certifié et pas toi derrière comme acheteur. C'est moi je me cache, montre toi et moi je me cache.

Puisque le même service est envisagé différemment dès lors qu'on aborde les sites de sociabilité :

Excusez-moi, je ne vois pas en quoi certifier que celui qui met le commentaire c'est bien moi change ma vie.

Ces critères variables peuvent aboutir à des conflits dus à des oppositions de régimes normatifs. Par exemple, dans les discussions ayant lieu sur les forums, blogs ou espaces de discussion des sites informatifs, les interactants demandent aux anonymes de s'identifier s'ils veulent que leurs

propos se voient accorder une légitimité. Les normes sociales s'opposent ici aux normes de droit préservant l'anonymat.

Évoquer ces régimes normatifs permet de soulever un second point majeur de l'établissement de la confiance entre pairs. Celui-ci repose sur la mise en place très rapide de normes d'interactions sur les différentes plateformes, qui permettent aux internautes de savoir ce qu'ils peuvent dire ou ne pas dire, quels sujets, forme d'engagement, ménagement de la face, distance au rôle, invention de soi et écart par rapport à son identité hors ligne sont tolérés. Ce constat déjà effectué à propos des réseaux socionumériques (Coutant, Stenger, 2010) est régulièrement confirmé par les enquêtes ethnographiques sur différentes plateformes des MS⁴. Ainsi, le ménagement mutuel est respecté sur Facebook tandis que la violence et l'indiscrétion des échanges sur Ask sont modalisées par l'emploi de marques attestant que l'on se situe bien dans un cadre où celle-ci est acceptée, notamment par l'emploi du « Ask Me Anything » (AMA). Ces éléments actualisent pour chaque contexte d'usage ce qui a très tôt émergé autour de la nétiquette. Ils permettent de constater qu'autant les littératies numériques sont difficilement maîtrisées et peu partagées par les internautes lambda, autant ces cadres se transposent beaucoup plus aisément à partir d'autres contextes, hors ligne ou en ligne, pour encadrer les interactions sociales. Cette relative facilité avec laquelle les cadres sociaux des interactions se mettent en place explique certainement que des figures anxiogènes régulièrement évoquées dans les médias (pédophiles, violeurs, hackers) soient connues, citées, sans pour autant sembler avoir de répercussion sur les usages.

Une autre dimension évoquée avec les enquêtés concerne les avis en ligne. Ces derniers sont bien conscients des tentatives de manipulation des organisations mais continuent d'y faire appel. Le niveau suffisant de confiance s'explique cette fois par l'application de grilles d'évaluation de ces avis bricolées d'une manière qui leur semble susceptible d'écarter les faux commentaires. Ils accordent effectivement beaucoup d'importance au nombre d'avis afin de ne pas donner trop de poids à un avis isolé. Ils les complètent en multipliant les sources en ligne ou par l'avis de leurs connaissances, voire par des informations plus officielles des organisations. Ils excluent enfin automatiquement les commentaires trop élogieux qu'ils suspectent d'être un discours commercial, écrit par le commerçant lui-même.

- Quand je trouve un produit ou un article très intéressant sur un site que je ne connais pas, j'essaie d'aller sur d'autres moteurs de recherche pour avoir des avis sur ce commerçant-là.
- Je crois que c'est sur le nombre d'avis que ça joue.
- Le mieux, c'est d'avoir des bons avis sur des sites différents.

Soulignons enfin un point étonnant. Le phishing, s'il est évoqué à propos du vol d'identité bancaire, n'est pas craint dans les relations entre pairs. Pourtant, les cas de vol de profil ne s'avèrent pas rares dans les entretiens. On peut rapprocher cette indifférence de l'opinion fortement partagée que leurs comptes sur les MS ne représentent pas un intérêt justifiant que quelqu'un cherche à les voler ou les usurper.

Au contraire, les enquêtés soulignent l'aspect multisupports de la plupart des pratiques menées sur les MS. En effet, l'usage d'une plateforme s'insère en général dans une pratique plus large où d'autres supports sont employés, sur des temporalités parfois élargies. Cette multiplicité est particulièrement patente dans le cadre des usages professionnels des MS, où les occasions de contacts passent aussi par des relations hors-ligne. Le multicanal protège donc de l'usurpation. Par ailleurs, les professionnels se contactent autour de leurs compétences, qui rendent difficile d'envisager un vol d'identité pérenne. Ces liens hors ligne / en ligne ressortent aussi souvent dans le CtoC. Cela permet de se rappeler à quel point les deux sont liés et les gages de confiance passent par de multiples canaux, en ligne comme hors ligne. On repère aussi cette multiplicité dans les jeux en ligne. La plupart du temps, l'identité des partenaires n'est pas importante et

4 Voir par exemple les régulières enquêtes financées par la Fédération Française des Télécoms : <http://www.fftelecoms.org/>

lorsque les joueurs se retrouvent avec des connaissances, ils se sont échangés leur pseudonyme par d'autres voies.

En synthèse, soulignons la différence radicale des rapports de confiance selon que l'on envisage des personnes physiques ou des systèmes et organisations. Là où les seconds sont plutôt à envisager comme une absence de défiance, les premiers reposent sur de multiples voies de son établissement. Par ailleurs, son établissement n'est pas général mais granulaire : les usagers peuvent avoir confiance dans une organisation pour sa capacité à fournir un service mais pas pour leur respect des données personnelles.

5 Une confiance pluridimensionnelle, relationnelle, située et processuelle

Ces différents résultats valident l'idée que le développement d'interactions repose moins sur l'établissement d'un climat de confiance général que sur une garantie suffisante, prise en charge par un ensemble d'acteurs humains et non humains. L'évaluation de cet écosystème et du niveau suffisant de confiance (plus exactement d'absence de défiance) passe par la prise en compte de quelques critères concernant les risques mais aussi les bénéfices associés à l'usage. À ce titre, le paradigme psychométrique (Slovic, 2000) pourrait expliquer que le développement des interactions sur Internet repose davantage sur une absence de défiance forte que sur une véritable confiance. Rappelons que cette explication par le paradigme psychométrique ne rend pas compte des risques effectivement encourus par les internautes mais bien de leur perception de ceux-ci. Ainsi, aux yeux de nos enquêtés, les risques encourus demeurent relativement contrôlables : il suffit de cesser d'employer un service s'il est estimé trop dangereux. Les usages analysés dans nos enquêtes sont souvent multisupports et parfois même perçus comme non essentiels. Le sentiment de ne pas pouvoir trouver d'alternative n'est donc pas rencontré. Ces usages relèvent aussi d'activités volontaires de la part des individus et n'ont de caractère subi qu'indirect (notamment par le sentiment d'être « accros » à certains services). En ce qui concerne le caractère connu ou mystérieux des risques, les enquêtés estiment plutôt bien appréhender leurs conséquences. Ils ne sont d'ailleurs pas ressentis comme graves. Si l'exploitation des traces personnelles constitue un sujet de préoccupation et rencontre une forte opposition, les conséquences associées ne sont pas perçues comme profondément négatives (par exemple le profilage publicitaire) et s'inscrivent dans une évolution du rapport à la visibilité des zones de l'intime qui rend moins problématique certaines formes d'exposition. Ajoutons que les normes d'interaction sociales se sont rapidement mises en place sur les différentes plateformes et ont ainsi contribué à encadrer le dicible et l'indicible, diminuant d'autant les risques d'expression d'éléments inappropriés. Les risques de vol d'identité bancaire sont estimés assurés par les banques. Enfin les risques d'être victimes d'arnaques dans les échanges de pairs à pairs ne soulèvent pas de craintes particulières car les enquêtés font appel à différentes formes d'assurance : les systèmes de paiement sécurisés comme Paypal, qui permettent de limiter le risque d'un accès au compte principal et de ne laisser qu'une petite somme sur les comptes employés ; le recours à des canaux complémentaires lorsque les montants des échanges deviennent importants : rencontre en face à face, appels téléphoniques, échanges d'adresse physique, etc ; enfin, le cantonnement fréquent de ces échanges en pair à pair à des activités sans conséquences majeures : petits achats, recherche d'avis pour des domaines de consommation sans grand coût financier ou comme complément à d'autres éléments permettant un arbitrage, etc. Ces différentes dimensions tendent à minimiser l'importance des risques courus et à donner l'impression qu'ils sont évitables. Ils expliquent certainement que les autres dimensions du paradigme psychométrique, où les enquêtés se révèlent plus critiques, n'amènent pas pour autant à une forte mobilisation pour encadrer ces risques ou ne détournent pas de l'usage des MS. La difficulté à appréhender les conséquences à long terme de la multiplication des traces personnelles est ainsi minorée par le peu de conséquences négatives qu'on estime que cette pérennité pourrait provoquer. Les échanges entre pairs ou commerciaux portent quant à

eux sur des temporalités bien plus courtes. Le caractère injuste, s'il est bien reconnu puisque les enquêtés ont conscience de servir des modèles économiques imaginés par les propriétaires des plateformes qu'ils fréquentent et dont ils paieront les échecs, ne pousse pas davantage à moins employer ces plateformes. À ce titre, les figures des usagers/makers cherchant à garder un certain contrôle sur les outils numériques qu'ils emploient, s'ils existent, ne se retrouvent pas fréquemment chez les usagers lambdas. Enfin, bien que les autorités et experts ne soient pas reconnus dignes de confiance, l'inocuité supposée des éléments échangés sur ces espaces fait que la défiance envers ces acteurs majeurs de l'écosystème ne se traduit pas par une défiance générale.

Ajoutons à ce premier élément la nécessité d'être attentif à la dimension temporelle de l'établissement de la confiance. Les MS ont au moins dix ans. Ils s'inscrivent eux-même dans l'usage d'Internet se diffusant dans le grand public depuis une vingtaine d'années. Or, dès leur premier contact avec les services proposés sur internet, les internautes se sont posés ces questions d'établissement de la confiance. Ils ont donc forgé à partir de leurs expériences des habitudes et des représentations à propos des méthodes et manières de créer un lien de confiance suffisant pour interagir avec d'autres internautes ou un système. Ces habitudes et représentations typiques des savoirs profanes, issus de l'expérience, ressortent nettement des enquêtes menées. Ils ne témoignent pas d'une plus grande maîtrise de l'écosystème mais bien des bricolages pour évaluer une situation en contexte. Cet axe de la familiarité permet de comprendre l'élévation du niveau de confiance dans tous les types d'usages explorés (sociabilité, CtoC, réseautage, recherche d'avis, etc.). Ce constat invite à aborder sous un nouvel angle la supposée rupture générationnelle régulièrement évoquée dans les usages du numérique. Il ne s'agit pas tant de compétences ou de littératies numériques naturellement diffusées dans une génération mais plutôt de familiarité avec des dispositifs dont nous avons vu qu'elle instaure un climat de confiance propice à l'usage. Cette familiarité a donné lieu à la formation d'habitudes témoignant d'un savoir faire profane suffisant pour se sentir en confiance pour interagir, mais pas à une meilleure maîtrise de la logique des dispositifs dans lesquels ces interactions ont lieu : vérifier l'inscription <https> sans comprendre ce protocole, se dérober aux visibilité attendues en fournissant de fausses informations sans comprendre les voies de la traçabilité, etc.

En prenant en compte que les pratiques des individus demeurent multisupports cette analyse de la confiance ouvre des pistes pour mettre en scène les dispositifs interactionnels selon les éléments attendus par les individus. Ainsi, dans le cadre de notre projet sur les services d'identification, les modèles de visibilité mis au jour par Cardon (2008) ont pu être proposés comme guides pour la construction d'identités type dans l'outil technique qu'est un portefeuille d'identités. C'est aussi la démarche suivie par la FING lors de son projet de réflexion/innovation autour de la confiance numérique. Ses enseignements ont donné lieu à de nombreuses propositions de services permettant de la renforcer (Kaplan, Francou, 2012) qui insistent sur l'attention à porter à cet écosystème où les fonctionnalités et engagements ne seront reconnus que s'ils sont mis en scène de manière à être compris et acceptés par les usagers. La confiance peut donc bien être comprise comme une intelligence distribuée, où son établissement repose sur la complémentarité des acteurs humains et non humains impliqués.

6 Conclusion

Cette approche de la confiance s'inscrit dans un mouvement plus large de regain d'intérêt pour la matérialité sur laquelle se fondent les formes sociales. Il permet de mesurer l'intérêt de compléter l'appréhension des logiques sociales qu'elle mobilise par une analyse rigoureuse des éléments sémiotiques qui permettent de les mettre en scène. À ce titre, les travaux sur l'énonciation mobilisés récemment pour expliquer les moteurs de recherche ou de recommandations constituent des arguments supplémentaires en faveur d'une approche cumulant l'appréhension des logiques d'usage et contrats de communication dans lesquels se rencontrent les différents acteurs (Cardon, 2013). Cet article se veut d'ailleurs davantage une

ouverture vers des enquêtes détaillées de chaque contexte évoqué ici trop superficiellement. Il nous semble que l'intérêt de l'attention à la mise en sens de la confiance est démontré par ces retours de terrains. Ceux-ci ne s'avèrent en revanche pas assez détaillés pour expliquer chaque contexte d'usage pris en exemple. Ces premiers résultats appellent donc à des analyses plus poussées de chaque cas, que notre matériau ne permettait d'effectuer faute d'avoir été spécifiquement constitué pour ce type d'analyse.

Références bibliographiques

- Battisti, Michelle (2010). Droit numérique un droit à construire, *Revue documentaliste*, vol. 47, n° 1, pp. 24-25.
- Callon, Michel, Lascoumes, Pierre, Barthe, Yannick (2001). *Agir dans un monde incertain*, Paris : Seuil.
- Cardon, Dominique (2008). Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0, *Réseaux*, n° 152/6, pp. 93-137.
- Cardon, Dominique (2013). *Politique des algorithmes. Les métriques du web*, n° 177
- Casilli, Antonio (2013). Contre l'hypothèse de la « fin de la vie privée », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 3, [En ligne] <http://rfsic.revues.org/630>
- Coutant, Alexandre, Stenger, Thomas (2010). Processus identitaire et ordre de l'interaction sur les réseaux socionumériques, *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, [en ligne] http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2010/Coutant-Stenger/index.html
- Georges, Fanny (2009). Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0, *Réseaux*, n° 154, pp. 165-193.
- Giddens, Anthony (1987). *La constitution de la société*, Paris : PUF.
- Kaplan, Dominique, Francou, Renaud (2012). *La confiance numérique*, Paris : FYP.
- Laufer, Romain, Orillard, Marion (2007). *La confiance en question*, Paris : L'Harmattan.
- Licoppe, Christian (2009). *L'évolution des cultures numériques*, Paris : FYP.
- Peretti-Watel, Patrick (2010). *La société du risque*, Paris : La Découverte.
- Quéré, Louis (1982). *Des miroirs équivoques*, Paris : Aubier Montaigne.
- Rallet, Alain, Rochelandet, Fabrice (2011). Données personnelles et vie privée, *Réseaux*, Vol. 29, n° 167.
- Slovic, Paul (2000). *The perception of risk*, Londres, Earthscan publications.
- Stenger, Thomas, Coutant, Alexandre (2013). Médias sociaux : clarification et cartographie - Pour une approche sociotechnique, *Décisions Marketing*, n° 70, pp. 107-117.

Une comparaison des interactions sociales prescrites sur les médias sociaux

Domenget, Jean-Claude

ELLIADD-OUN, Université de Franche-Comté, Montbéliard, France
jean-claude.domenget@univ-fcomte.fr

1 Introduction : regarder au-delà des similitudes	294
2 Cadre théorique : approche sociotechnique, prescription généralisée et diversité des formes d'interactions sociales.....	294
<i>Schéma 1 : Cartographie des médias sociaux (Stenger & Coutant, 2013)</i>	<i>296</i>
3 Méthodologie : analyser sociologiquement les plateformes du Web social.....	296
4 Résultats : cinq points de comparaison	297
4.1 Le modèle dominant de la <i>timeline</i> et la prescription ordinaire.....	297
<i>Figure 1 : architecture technique d'un compte sur Facebook.....</i>	<i>298</i>
4.2 L'instabilité des dispositifs, le partage de contenus autour de centres d'intérêt et le mélange d'informations personnelles et professionnelles	299
<i>Figure 2 : architecture technique de Twitter.....</i>	<i>299</i>
4.3 Des systèmes de recommandation, élargissement des cercles relationnels et interactions cadrées par des algorithmes	301
<i>Figure 3 : architecture technique de LinkedIn</i>	<i>301</i>
4.4 Le classement des contenus et les collectifs rassemblés autour du partage de contenus	302
<i>Figure 4 : architecture technique du modèle de forum privé phpBB</i>	<i>302</i>
4.5 Les différences d'architecture technique selon les supports et les situations d'usage ...	303
<i>Figure 5 : Application Twitter pour Iphone</i>	<i>304</i>
5 Discussion : un éclairage par les temporalités en jeu.....	305
6 Conclusion : approfondir la comparaison	305
Références bibliographiques	306

1 Introduction : regarder au-delà des similitudes

Les évolutions régulières de l'architecture technique de Facebook et de Twitter, pour ne citer que les deux médias sociaux les plus célèbres, traduisent à la fois une instabilité de ces dispositifs mais aussi leur rapprochement à travers le modèle d'interface de la *timeline*. Ce modèle de la *timeline*, basé sur l'actualité des comptes auxquels l'utilisateur est abonné, prescrit un engagement dans des interactions sociales régulières. Autre évolution marquante, ces dispositifs sont devenus tous les deux des systèmes de recommandation (Domenget & Coutant, à paraître) renforçant une prescription ordinaire des usages (Stenger & Coutant, 2009). Chaque utilisateur en utilisant le service devient « un relais prescriptif » (Stenger, 2011), recommandant une grande variété d'actions en ligne à ses contacts. Si cette tendance laisserait sous-entendre une quasi similitude de ces dispositifs, les approches sociotechniques des médias sociaux révèlent au contraire des différences notoires d'activités et de mises en visibilité entre différents types de dispositifs (Stenger & Coutant, 2013). Pour dépasser cette apparente opposition, il semble utile d'approfondir la connaissance des formes d'interactions sociales prescrites par ces dispositifs. Une première partie théorique permet, en suivant une approche sociotechnique, de rappeler que si les médias sociaux sont devenus des systèmes de prescription généralisée, ils donnent lieu à des formes d'interactions sociales très différentes. La comparaison de quatre dispositifs particuliers (Facebook, Twitter, LinkedIn et les forums privés) conduit à préciser les évolutions en cours concernant aussi bien leurs architectures techniques que les interactions sociales produites. L'ensemble nous amène à proposer une discussion autour des normes d'interactions sociales, sous l'angle des temporalités en jeu.

2 Cadre théorique : approche sociotechnique, prescription généralisée et diversité des formes d'interactions sociales

Sans renier les différences entre prescription et détournement d'usages, analysées historiquement par « la tradition française des études d'usage », la prescription de la participation est aujourd'hui au cœur de la dynamique des médias sociaux. En tenant compte de la complexité des formes de participation et des régimes de visibilité caractéristiques des médias sociaux, il s'agit de se donner les moyens d'analyser la diversité des formes d'interactions sociales cadrées par ces dispositifs.

L'écart entre usages prescrits et usages effectifs est un résultat marquant des premières approches sur les usages. Comme le soulignent Francis Jauréguiberry et Serge Proulx, dans ce qu'ils ont désigné la première topique des études d'usage, les chercheurs « semblent s'accorder pour dégager la notion d'usage dans sa capacité à signifier l'autonomie des pratiques » (2011, 51). Face aux usages prescrits par la technique et les discours d'accompagnement d'une innovation technologique, le courant de l'appropriation des technologies de l'information et de la communication (TIC) a alors mis en évidence l'importance des significations sociales, fondamentales pour une compréhension approfondie des usages, notamment dans leur aspect normatif.

Avec l'irruption des médias sociaux, un nouveau mécanisme de création de normes et de prescription est apparu. Pour Thomas Stenger, « le système de prescription généralisée mis en place par Facebook est radicalement nouveau, car il organise un système de prescription entre amis et l'automatise à une échelle sans précédent » (Stenger, 2011 : 131). Il s'agit d'un mécanisme de prescription ordinaire inscrite de façon transparente dans la pratique quotidienne et mise en scène par la plateforme (notification d'une activité telle que l'installation d'une application, l'ajout d'un ami, d'une photo...). La prescription est d'autant plus forte qu'elle utilise un argument relationnel (« Paul – c'est-à-dire votre ami – vous suggère, vous recommande... ceci... » ou « Paul aime... cela ») (*ibid.* : 129). Face à ce système de prescription généralisée, il paraît donc indispensable de tenir compte de la complexité des formes de participation et des régimes de visibilité.

Contrairement à l'idée d'unicité véhiculée par une expression comme celle de médias sociaux, ceux-ci donnent lieu à des formes de participation et des régimes de visibilité complexes. « Ces médias sont sociaux parce que la nature même de ce qui les constitue est faite du répertoire des interactions entre tous ces êtres singuliers, membres des multitudes, qui construisent, ce faisant, l'organisation du social » (Proulx & al., 2012 : 4). Afin d'analyser les différences de normes sociales et d'interaction selon les dispositifs, il est indispensable de procéder à une approche sociotechnique des usages, en intégrant les contextes, la diversité des usages et la variété des formes d'appropriation de la part des usagers. C'est ce que proposent Thomas Stenger et Alexandre Coutant (Stenger & Coutant, 2013) avec leur cartographie des médias sociaux. Cette cartographie est articulée autour de deux axes : le genre de participation et la visibilité. Le premier axe s'appuie sur une distinction fondamentale entre deux genres de participation en ligne : *friendship-driven online participation* et *interest-driven online participation*, établie dans le *Digital Youth Project*, principale étude nord-américaine sur les nouveaux médias et les jeunes, dirigée par Mizuko Ito (Ito & al., 2008). Mizuko Ito explique

La participation axée sur l'amitié correspond à ce que la plupart des jeunes font en ligne : passer du temps avec leurs amis, s'amuser, flirter et se comparer par l'intermédiaire des sites sociaux comme MySpace ou Facebook. La participation axée sur les centres d'intérêt, elle, renvoie à des pratiques plus créatives ou plus technophiles, où les jeunes se connectent en ligne avec d'autres autour de passions ou d'intérêts partagés tels que les jeux ou la production créative (Ito & al., 2008 cité par Stenger & Coutant, 2013 : 111).

Le second axe considère à la fois les fonctionnalités offertes par la plateforme et les usages sous l'angle de la visibilité, de ce qui est partagé et rendu visible. Ce deuxième axe distingue ainsi deux finalités : une démarche de « présentation/publication de soi » et une démarche de « publication de contenu »¹.

¹ Les auteurs prennent bien soin d'évoquer certaines précautions à prendre dans le positionnement d'une plateforme (correspondant à un état actuel du dispositif sociotechnique, culturellement situé, permettant de développer des normes sociales et des rites d'interaction spécifiques).

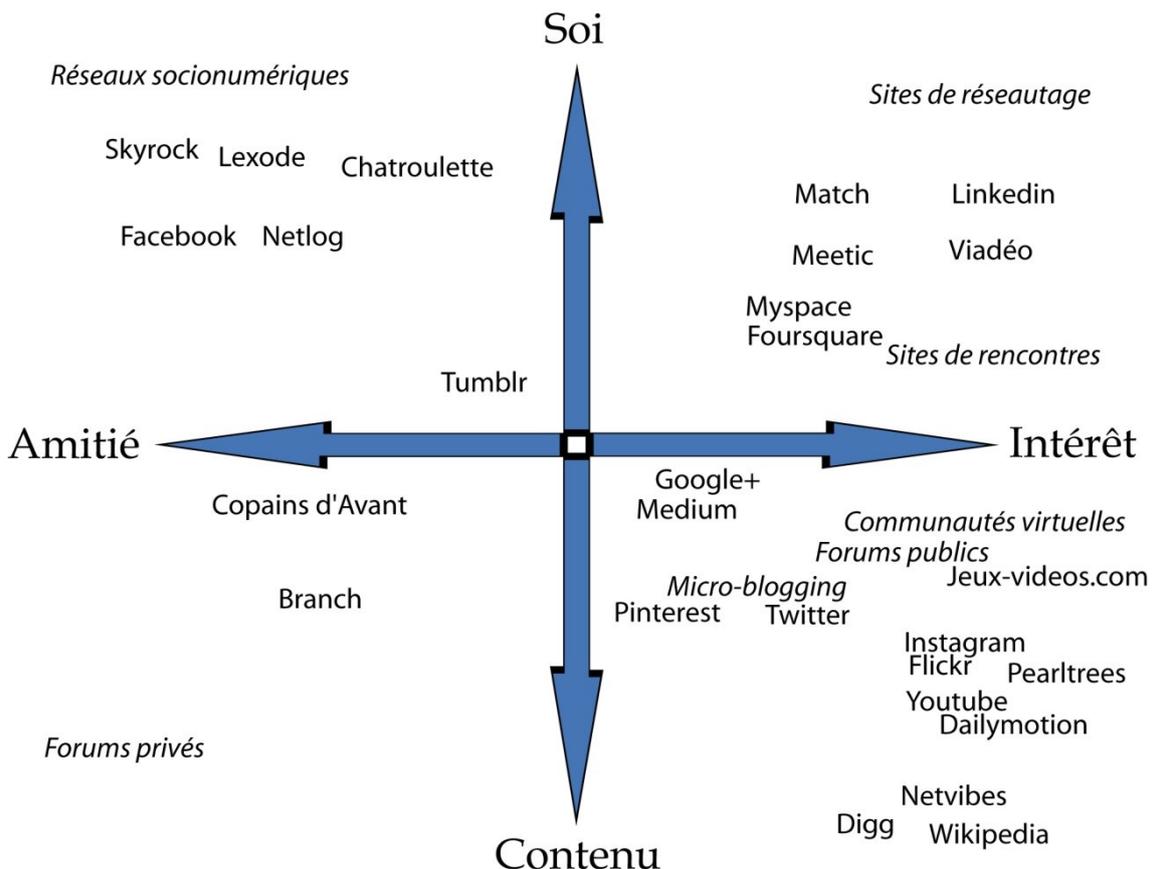


Schéma 1 : Cartographie des médias sociaux (Stenger & Coutant, 2013)

Une fois les différents espaces du Web social distingués, entre pratiques orientées vers l'amitié et participation centrée sur l'intérêt d'un côté ; visibilité donnée à la présentation / promotion de soi et la « publication de contenus » de l'autre ; il reste à analyser la diversité des usages qui a réellement émergé.

3 Méthodologie : analyser sociologiquement les plateformes du Web social

La méthodologie suivie repose sur une grille d'analyse sociologique des plateformes du Web social proposée par Serge Proulx (2012) en mettant l'accent sur les évolutions qu'ont connu ces dispositifs en termes d'architecture technique et de structure des interactions sociales. Quatre plateformes sont privilégiées, une dans chaque espace distingué : Facebook, Twitter, LinkedIn et les forums privés.

L'architecture technique d'une plateforme intègre le design de l'interface et les fonctionnalités proposées. Nous nous appuierons plus précisément sur la liste de critères distingués par Di Gangi et Wasco (2009) afin d'évaluer une architecture technique, à savoir : la granularité des informations échangées, la flexibilité de l'interface, la facilité d'usage du dispositif, la capacité du site à intégrer des contenus externes, la facilité du dispositif à s'auto-ajuster au fur et à mesure des souhaits des usagers, la transparence des décisions techniques relatives au site, le contrôle de l'utilisateur sur ce qui sera montré de lui dans les réseaux.

La seconde dimension d'analyse concerne la structure des interactions entre les utilisateurs inscrits sur une même plateforme. Di Gangi et Wasco (2009) ont dressé une autre liste d'indicateurs : la nature et la qualité des dialogues, la facilité d'une accessibilité à l'autre, la possibilité d'une transparence affichée, la liberté d'une prise de risque dans l'interaction. Un

autre critère important pour évaluer la qualité des interactions concerne le contenu des échanges afin d'évaluer si les contenus échangés sont suffisamment signifiants pour les usagers.

Notons que l'analyse proposée ne correspond pas à une enquête systématique des différents dispositifs du Web social, des normes sociales et d'interaction propres à chaque « espace » distingué dans la cartographie du Web social. Elle n'intègre pas non plus les deux dernières dimensions distinguées par Serge Proulx, à savoir l'expérience de l'utilisateur du site et la qualité de la contribution de l'utilisateur dans l'univers numérique. Visant à analyser la diversité des formes d'interactions sociales, l'architecture technique du dispositif analysée est celle des pages d'accueil d'un compte et non les pages « profils », accessibles publiquement avant abonnement.

4 Résultats : cinq points de comparaison

Nous avons fait le choix de présenter pour chaque point un dispositif en particulier, tout en gardant en tête l'objectif principal de comparaison des architectures techniques et des formes d'interaction produites.

La compréhension des normes sociales et d'interaction (Goffman, 1974) constitue une clef essentielle car elles varient très fortement selon les plateformes. Selon les normes sociales associées aux cadres de référence, la présentation de soi peut, par exemple, s'inscrire dans une démarche de promotion de soi à vocation professionnelle, dans ce cas elle prend l'apparence d'un quasi-CV, ou non-professionnelle et orientée vers l'amitié, dans ce cas il faut apparaître plus « cool » (Stenger & Coutant, 2013, 114 et s.).

Cinq points permettront ainsi d'avancer dans la comparaison : le modèle de la *timeline*, l'instabilité des dispositifs, la recommandation des abonnements, le classement des contenus et les différences entre supports.

4.1 Le modèle dominant de la *timeline* et la prescription ordinaire

Le modèle de la *timeline* peut être défini comme un flux de messages prescrivant à l'utilisateur un engagement continu dans les relations créées via le dispositif. Il s'agit de rester « branché » sur l'actualité de ses contacts, suivant un rythme qui dépend en partie de leurs contributions au dispositif. Ce modèle s'appuie sur la norme sociale de la prescription ordinaire, en multipliant les recommandations d'interactions (de « Paul » qui recommande ceci ou aime cela, à « Pierre » qui vous a cité). Ce modèle d'interface semble aujourd'hui devenir commun à un ensemble de plateformes sans néanmoins conduire à des formes d'interaction similaires. Initialement rattaché à Twitter, en tant que plateforme emblématique du micro-blogging, ce modèle est aujourd'hui celui de réseaux sociaux numériques comme Facebook (avec des pratiques orientées vers l'amitié et la présentation de soi), de « sites de networking / réseautage » comme LinkedIn (centrés sur un intérêt ainsi que la promotion de soi). Il constitue la porte d'entrée vers ces services. Il prescrit surtout une régularité des interactions sociales développées via ses dispositifs.



Figure 1 : architecture technique d'un compte sur Facebook

A l'image des autres plateformes ayant intégré le modèle de la *timeline*, l'architecture technique de Facebook présente plusieurs caractéristiques :

- une flexibilité de l'interface permettant une intégration aisée de différents types de contenus (textes, images, vidéos) ;
- une facilité d'usage du dispositif proposant plusieurs niveaux d'interaction, dont une contribution légère (avec le fameux bouton « j'aime », la possibilité de laisser un commentaire ou de partager le message) ou une contribution intermédiaire (en créant un groupe par exemple)² ;
- une capacité du site à intégrer des contenus externes. Il s'agit là de la force principale de Facebook d'intégrer des contenus externes avec l'Open Graph ;
- des décisions techniques relatives au site qui restent sujettes à controverses, notamment concernant la gestion des données privées, personnelles et publiques ;
- un contrôle amélioré de l'utilisateur sur ce qui sera montré de lui dans les réseaux, à l'image de Google + et de la gestion proposée des cercles de contacts.

Cette architecture technique construite autour du modèle de la *timeline* cadre un ensemble d'interactions visant à entretenir des relations, dans le cas de Facebook, ses relations d'« amitié »³. La nature et la qualité des dialogues relèvent du badinage et du fait de traîner ensemble. De nombreuses fonctionnalités sont proposées afin d'agrandir son réseau d'amis : recherche de contacts, suggestion de comptes que l'on pourrait connaître, recommandation de comptes intéressants, accès à des listes de contacts d'autres dispositifs dont les logiciels d'emails etc. L'ensemble répond à un modèle prescrivant la mise en relation avec les « amis de nos amis ». Cet entretien de « l'amitié » est basé sur l'identité réelle des abonnés et une transparence affichée de ces traits identitaires, même si une fausse identité ou de faux comptes existent. A

² Je reprends ici la terminologie proposée par Serge Proulx, distinguant les contributions légères, intermédiaires, celle d'un usager expert ou celle d'un professionnel (Proulx, 2012).

³ Pour une réflexion approfondie sur l'amitié, voir Stenger Thomas et Coutant Alexandre (2012).

l'arrivée, le contenu des échanges traduit la mise en place de routines d'interaction (prescription entre pairs, présentation de soi et gestion de sa face). Si l'entretien de relations peut être également un des moteurs d'interactions sur Twitter, ce dispositif permet plutôt de développer sa visibilité, visant une reconnaissance professionnelle, à partir du partage d'une veille autour de centres d'intérêt.

4.2 L'instabilité des dispositifs, le partage de contenus autour de centres d'intérêt et le mélange d'informations personnelles et professionnelles

L'instabilité, l'inachèvement des dispositifs du Web social constituent un état durable (Latsko-Toth, 2010). Cette instabilité touche notamment les plateformes de partage de vidéo (Dailymotion, Youtube), de photos (Flickr, Instagram, Pinterest), de micro-blogging telles Twitter, de ressources d'information (Netvibes) ou de savoirs (Wikipedia), centrées sur un intérêt et la publication de contenu. Si les évolutions régulières des architectures techniques illustrent « une facilité du dispositif à s'auto-ajuster au fur et à mesure des souhaits des usagers » (Di Gangi et Wasco, 2009), les évolutions récentes marquées par des controverses⁴ traduisent également la stratégie d'entreprises dont les modèles économiques visent à une exploitation de la participation (Rebillard, 2011). L'exemple de Twitter et de ces multiples évolutions de l'architecture technique est ici marquant. Twitter se présente aujourd'hui comme l'archétype d'un dispositif complexe, intégrant des formes d'énonciation spécifiques à des groupes professionnels, réduisant d'autant plus l'ouverture et l'accessibilité aux collectifs qui se sont formés dans ces dispositifs⁵.



Figure 2 : architecture technique de Twitter

L'architecture technique de Twitter comprend plusieurs caractéristiques qui si elles sont communes avec d'autres dispositifs sont particulièrement marquantes pour celui-ci :

- le design de l'interface d'un compte Twitter met l'accent sur la *timeline* et les recommandations pour s'abonner à de nouveaux comptes ;

4 Nous pensons notamment aux nombreux exemples de résistance d'usagers, soit face aux évolutions de la politique de confidentialité sur Facebook, soit face à la suppression envisagée des hashtags (#) et mentions (@) sur Twitter.

5 Nous pensons notamment aux journalistes (Rieder & Smyrniotis, 2012) et aux professionnels de la visibilité (Domenget, 2013).

- la granularité des informations échangées sur Twitter est à l'origine de sa renommée. Twitter se caractérise par une granularité « fine » des messages, avec la fameuse limite des 140 caractères. Ce format court a conduit à un type d'écriture incisif, complété régulièrement par des liens ou des photos ;
- la flexibilité de l'interface conduit à s'interroger sur la personnalisation possible de l'interface du dispositif technique. Pour se servir de Twitter, un usager peut soit utiliser le site twitter.com soit aller sur un des nombreux services clients dont le plus célèbre, notamment depuis son rachat par Twitter lui-même, est Tweetdeck. Ce dernier permet de multiplier les colonnes de suivi de comptes, de sujets (#) et d'interactions des abonnés ou autres utilisateurs avec son compte (mentions, abonnements, reprises, messages privés) ;
- le contrôle de l'utilisateur sur ce qui sera montré de lui dans les réseaux conduit à une maîtrise en amont des dimensions personnelles de son identité, avec des possibilités d'envoyer des messages privés (DM) et passer son compte en mode privé⁶. A l'inverse, la méconnaissance de l'audience potentielle d'un message et la reprise possible dans le circuit classique de diffusion de l'information par les médias de masse historiques (presse, radio, télévision) mais aussi d'autres dispositifs du Web (blogs, forums, sites de presse en ligne etc.) conduisent à un accroissement du contrôle social dans Twitter.

Favorisant le développement de réseaux sociaux et étant considéré comme un nouveau média d'information, Twitter prescrit une présentation / promotion de soi, mélangeant des informations personnelles et professionnelles dans une visée stratégique, équilibrant une authenticité perçue avec les attentes de leurs publics imaginés (Marwick & boyd, 2010). Twitter participe ainsi à la construction de l'identité professionnelle d'individus et à la construction de l'identité de plusieurs professions (Gilpin, 2010 ; Domenget, 2013). En effet, la nature et la qualité des dialogues sur Twitter a transformé ce dispositif en un outil de veille professionnelle majeur dans de nombreuses professions, à partir de laquelle se joue une partie de l'e-réputation des professionnels. En parallèle, d'autres interactions ont largement essaimé dont les conversations entre pairs, intégrant une grande part d'humour, de *private jokes* réservées à un petit nombre d'initiés. Un ensemble de fonctionnalités a été développé pour faciliter l'accessibilité à l'autre, élargir ainsi ses cercles d'abonnements et d'abonnés et multiplier les interactions : recherche de comptes, recommandation, système des listes. Néanmoins, la dimension par nature asymétrique du système conduit plus l'usager à vouloir se rapprocher d'une figure d'autorité, en travaillant notamment son ratio abonnés / abonnements qu'à développer une réciprocité des échanges. Ayant une vocation principalement professionnelle, l'identité réelle est généralement affichée de manière transparente même si un pseudo est utilisé au niveau de la dénomination du compte. Pourtant, le faible espace de présentation de soi (Marwick & boyd, 2010) que constitue la biographie donne lieu à des formes de présentation mêlant le professionnel et le personnel, dans un imbroglio qui peut surprendre au premier abord (éléments du parcours professionnel, compétences ou qualités, thèmes de prédilection, liens vers un espace de présentation de soi plus développé côtoient une note d'humour ou un thème insolite en comparaison des autres). La marge d'autonomie prise par l'usager se situe plus largement au niveau de l'image de fond qui ne correspond parfois en rien à son profil professionnel. Participant à la construction d'identités professionnelles, l'accroissement du réseau de contacts est renforcé par des fonctionnalités transformant ces dispositifs en véritables systèmes de recommandation.

6 Passer un compte en mode privé permet à l'usager de valider ou non les demandes d'abonnements à son compte, contrairement à la pratique habituelle.

4.3 Des systèmes de recommandation, élargissement des cercles relationnels et interactions cadrées par des algorithmes

Linkedin est un très bon exemple de ces systèmes de recommandation visant à élargir continuellement les cercles relationnels des usagers, dont les interactions sont cadrées par des algorithmes. Dans cette « famille » des sites de réseautage ou réseaux sociaux professionnels, la démarche de promotion de soi autour de centres d'intérêts s'intègre dans des formes d'interaction adaptées aux normes sociales et aux cadres de référence du monde professionnel. Sans que les usagers en aient forcément conscience, les possibilités d'interactions offertes par ce dispositif dépend d'un filtrage des comptes puis des messages issu d'algorithmes avancés (Cardon, 2013)⁷.



Figure 3 : architecture technique de LinkedIn

En tant que système mêlant promotion de soi et réseautage professionnel, LinkedIn présente une architecture technique qui se caractérise par :

- une flexibilité de l'interface avec l'intégration d'une *timeline* présentant les actualités postées par les usagers mais aussi poussées par le dispositif, en fonction des modifications d'informations dans le profil des usagers ;
- un design de l'interface composé de blocs d'information destinés à développer le réseau de contacts. Ce système de recommandation d'action s'appuie notamment sur des formes d'énonciation mettant en avant des connaissances potentielles ou des centres d'intérêt : « les connaissez-vous ? », « qui a consulté votre profil ? », « qui a consulté vos nouvelles ? », « les groupes que vous pourriez aimer », « les entreprises que vous pourriez vouloir suivre » ;
- une limitation du dispositif dans l'affichage des informations et des possibilités d'interactions avec d'autres usagers que les contacts, par la mise en place d'un système de niveau d'éloignement dans la relation. L'objectif est alors de faire souscrire l'utilisateur à des offres payantes afin de bénéficier de toutes les possibilités d'entrer en contact avec les usagers souhaités.

⁷ Nous retrouvons ce système de filtrage algorithmique des messages dans d'autres dispositifs dont Facebook.

Partant d'un système de recherche de contacts, les interactions sont fortement cadrées par des algorithmes de classements des comptes, selon de très nombreux critères dont les mots-clés utilisés pour nommer son parcours, son expérience et ses compétences. Si l'accessibilité à l'autre est limitée pour favoriser les abonnements aux offres payantes, les interactions sur LinkedIn sont marquées par l'objectif de créer des opportunités professionnelles, d'où une nature et une forme de dialogues très sérieuses. S'inscrivant dans une démarche de promotion de soi, la participation à des groupes de discussion peut avoir tendance à vouloir pousser des contenus produits par des collègues ou soi-même. Dans ce type de dispositif, la présence d'un quasi-CV conduit à afficher une transparence importante vis-à-vis de son identité réelle, avec une conscience que les informations rendues publiques pourront être soit vérifiées, soit validées lors d'un entretien. LinkedIn et consorts apparaissent alors comme les dispositifs dans lesquels la prise de risque dans l'interaction est la moins aisée. Notons également que pour ressortir dans les classements, outre le soin particulier à apporter à son profil, une participation régulière aux groupes de discussion importe, laquelle permet de réduire la distance de relation avec les membres de ce groupe. Une autre forme de classement, indépendante des algorithmes, concerne le classement des contenus effectués par les usagers eux-mêmes.

4.4 Le classement des contenus et les collectifs rassemblés autour du partage de contenus

Que ce soit sous la forme de la *timeline*, empilant les messages de manière antéchronologique ou des catégories, classant les messages par sujets de discussion, le classement des contenus est au cœur des interactions cadrées par les dispositifs du Web social. Les forums privés sont l'exemple historique et emblématique de ces dispositifs, dans lesquels les interactions reposent sur la qualité du contenu partagé et le respect des règles d'interactions. Ils permettent de créer et de maintenir des liens au sein de collectifs, tissés autour de contenus partagés et d'échanges relatifs à un thème rassembleur.



Figure 4 : architecture technique du modèle de forum privé phpBB⁸

⁸ Le modèle de forums privés choisi est celui du phpBB (bulletin board open source) <http://forums.phpbb-fr.com>

L'architecture technique du modèle de forum privé phpBB présente plusieurs caractéristiques :

- une flexibilité de l'interface permet d'intégrer des contenus divers (textes, images, vidéos mais aussi commentaires précédents) de différents formats. Précédent les évolutions récentes de l'interface de la *timeline* de Facebook ou Twitter, le système de classement des contenus permet également de mettre en avant certains messages (annonces et *post-it*), en les maintenant en haut du classement quelle que soit leur antériorité ;
- si les formes de contribution légère sont facilitées (remerciements, commentaires mais aussi émoticônes), les formes de contribution intermédiaire (création d'un message avec contenus externes) demandent une certaine appropriation, du fait d'un codage spécifiques de ces contenus (utilisation de balises) ;
- une distinction des usagers par un code couleur, selon leurs statuts (dont administrateur et modérateur), leur présence en ligne ou non (qu'ils soient enregistrés, invisibles ou invités) ou encore leur niveau de participation. De même, plusieurs fonctionnalités sont présentes afin d'informer l'utilisateur des sujets en cours, de ceux qu'il n'a pas encore consultés, des commentaires apportés par les autres à ses messages etc. Ces systèmes d'affichage de la présence en ligne, de l'arrivée de nouveaux messages sont plus ou moins repris dans les autres dispositifs du Web social ;
- la procédure d'identification pour accéder à un forum privé et la règle du pseudonymat permet à l'utilisateur de maîtriser assez facilement ce qui sera montré de lui dans les autres dispositifs.

Les forums privés sont le dispositif historique du Web avec les listes de discussion, dans lesquels peuvent se former des collectifs en ligne, intégrant des dimensions communautaires. La nature et la qualité des dialogues sont variables selon les forums mais généralement, ils tournent autour de sujets précis ou de partages de contenus pointus. Les dialogues vont intégrer des retours d'expérience, des conseils, des avis argumentés etc. Les forums privés s'organisent autour d'un système hiérarchique distinguant différents statuts, plus poussé que dans d'autres dispositifs plus récents. Il peut exister une zone réservée à certains membres qui ont soit atteint un certain niveau, suite à leur implication dans les échanges, soit payé pour avoir accès à cette zone. Les forums privés sont le royaume du pseudonymat avec la possibilité de révéler très peu d'informations sur soi. Dans ce dispositif qui semblerait être celui dans lequel la liberté d'actions est la plus grande, des normes d'usage contraignantes se sont mises en place, formalisées notamment dans la netiquette de 1995. La liberté dans l'interaction est encadrée par une modération et une surveillance par les membres (normes d'interaction fortes, rappel à l'ordre, déplacement de sujets dans d'autres catégories, suppression de messages, fermeture d'un compte etc.). Car parmi les membres d'un forum privé, les contributeurs côtoient également des *leechers* qui ne font que télécharger et des *trolls* qui viennent « polluer » les fils de discussion. Si la flexibilité des interfaces est une caractéristique commune aux dispositifs du Web social, l'arrivée de différents supports de consultation des services a conduit à une différenciation des architectures techniques selon les supports.

4.5 Les différences d'architecture technique selon les supports et les situations d'usage

La multiplication des supports ces dernières années (ordinateur, smartphone, tablette) a donné lieu à une adaptation de l'architecture technique des dispositifs selon les supports. En fonction du système d'exploitation, de la taille d'écran des supports et des situations d'usage, ce ne sont donc pas les mêmes interfaces ni les mêmes fonctionnalités qui seront proposées. Nous

prendrons l'exemple de Twitter pour préciser les changements d'architecture technique et des formes d'interaction selon les supports⁹.

L'expérience Twitter, le complément parfait à l'iPhone.



Mettez vos photos en valeur

Retouchez vos photos avec des filtres et des outils de correction automatique et de cadrage. Ajoutez ensuite une légende et postez un Tweet.

Une fonction de recherche plus rapide et performante

Faites une recherche sur Twitter pour y trouver instantanément des personnes et des informations. Que vous souhaitez suivre l'actualité ou voir tous les Tweets parlant de coucher de soleil depuis 2005, si cela s'est passé sur Twitter, une simple recherche vous permettra de trouver ce que vous souhaitez.



Figure 5 : Application Twitter pour Iphone

A partir des différentes pages de présentation de l'application suivant le support retenu, nous pouvons souligner que :

- l'interface pour les *smartphones* est remplie par la *timeline* du compte d'un usager. Ce sont les fonctionnalités et les interactions liées au partage de photos ; aux contributions légères (réponse, reprise, mise en favoris, abonnement) et au suivi des messages qui sont privilégiées. Quelques différences apparaissent concernant la recherche de nouveaux thèmes ou de nouveaux contacts. L'ensemble de ces systèmes est pensé pour s'adapter à des usages en situation de mobilité ;
- l'interface des tablettes est marquée par sa flexibilité, permettant de passer de la *timeline* d'un compte à la consultation de contenus spécifiques (photos et vidéos) en grand format. L'application Twitter peut être intégré à d'autres applications du système d'exploitation choisi afin de d'initier des interactions enrichies ;
- la nouvelle interface pour ordinateur, déployée à partir d'avril 2014, met en avant la présentation de soi, à travers un visuel de fond plus grand. Elle intègre des fonctionnalités issues des forums privés, en permettant de sortir un message du système de classement

⁹ Voir la page de présentation et de téléchargement de l'application Twitter pour les différents supports (*smartphones*, tablettes, ordinateurs). <https://about.twitter.com/products/list>

antéchronologique et de le rendre visible en haut de la *timeline*. L'ensemble vise surtout à faciliter les conversations parmi les interactions entre usagers, en créant une zone de consultation des conversations rapidement accessible.

Les cinq points de comparaison distingués (le modèle de la *timeline*, l'instabilité des dispositifs, la recommandation des abonnements, le classement des contenus et les différences entre supports) permettent d'engager une discussion quant aux normes sociales et d'interaction repérées, sous l'angle des temporalités en jeu.

5 Discussion : un éclairage par les temporalités en jeu

La prescription entre pairs et les recommandations des dispositifs peuvent être utilement éclairés sous l'angle des temporalités en jeu. Avec Facebook, ces enjeux touchent à la fréquence de connexion des usagers (car il « faut » être courant). Cette injonction repose en effet sur le fait que « l'attractivité du site est bien cette mise en visibilité du quotidien des proches, rapporté méthodiquement par la plateforme » (Stenger, 2011 : 127). Twitter, en tant que média social d'information, est dédié au suivi de l'actualité des comptes auxquels l'utilisateur s'abonne. Pour LinkedIn, il s'agit de développer sans cesse son réseau de contacts afin de ne pas rater une opportunité professionnelle. Quant aux forums privés, une des normes d'usage principales veut que l'utilisateur vérifie l'arrivée de nouveaux messages depuis sa dernière connexion. Notons que les forums, en tant que dispositif asynchrone, apparaissent comme appartenant à une autre génération, en comparaison des plateformes dites du Web social, reposant toutes sur le régime du temps réel. Ces questions de temporalités (quotidienneté, actualité, continuité, mise à jour, synchronie) illustrent la force de prescription et de recommandation des médias sociaux.

Une analyse économique de cette stimulation permanente des dispositifs pour prescrire les usages a permis de définir de nouveaux modèles économiques, basés sur l'exploitation de la participation et rassemblés dans une économie de l'attention (Kessous & al. 2010). L'exemple de Twitter est ici marquant. D'un système d'API ouvert, ayant permis l'émergence de centaines de services interopérables et complémentaires, Twitter a opéré un revirement stratégique pour viser des revenus publicitaires (Smyrniaios, 2013).

D'un point de vue sociologique, il apparaît que ces dispositifs proposent différents régimes d'attention aux usagers (Boullier, 2012), intégrant également des questions de temporalités. Le modèle généralisé de la *timeline* conduit à proposer deux régimes attentionnels aux usagers. L'alerte relève d'un régime centré sur l'intensité. Focalisée sur l'instant, l'attention-alerte est fondamentalement perturbatrice, elle déconcentre. Régime d'attention dominant de Twitter, elle s'oppose à l'immersion qui illustre une forte irréversibilité (autre dimension temporelle) (*ibid.*) car elle demande du temps pour être expérimentée pleinement. Immersive, l'expérience de Facebook peut toucher à l'addiction. La fidélisation correspond à un autre régime attentionnel, marqué par la durée. Sur LinkedIn, la fidélisation vise une sorte d'immunité pour protéger des agressions tentées par les capteurs d'attention concurrents. Quant à la projection, elle traduit une volonté de projeter ses propres cadres et modèles sans se laisser affecter par d'autres éléments. Elle correspond au régime attentionnel dominant sur les forums privés, rendu possible par l'asynchronie de ces dispositifs.

6 Conclusion : approfondir la comparaison

La comparaison proposée des architectures techniques de différents dispositifs du Web social et des formes d'interaction prescrites par eux a permis de préciser certaines normes sociales et d'interaction de ces dispositifs. Le modèle dominant de la *timeline* s'appuie sur la norme sociale de la prescription ordinaire, en multipliant les sollicitations d'interactions afin d'engager les individus à entretenir en continu les relations créées via le dispositif. Il s'agit du modèle adopté par Facebook pour prescrire la gestion de relations d'amitié. Les plateformes de partage de

contenus apparaissent comme des dispositifs instables ; visant à concilier des ambitions stratégiques d'exploitation de la participation avec un auto-ajustement au fur et à mesure des souhaits des usagers et prescrivant à l'utilisateur de mélanger des informations personnelles et professionnelles. Dans ce cadre, Twitter joue un rôle important dans la construction de l'identité de certaines professions. LinkedIn est un très bon exemple de ces systèmes de recommandation invitant à élargir continuellement les cercles relationnels des usagers dont les interactions sont cadrées par des algorithmes. La norme sociale de la promotion de soi autour de centres d'intérêt est au cœur d'un tel dispositif. D'autres dispositifs servent surtout à maintenir un lien au sein de collectifs, rassemblés autour du partage de contenus en ligne. Les forums privés sont l'exemple historique et emblématique de ces dispositifs dans lesquels les interactions reposent sur la qualité du contenu partagé et le respect des règles d'interactions. Derrière la flexibilité des architectures techniques des dispositifs, selon les supports utilisés afin de répondre à des situations d'usage multiples ; la norme d'usage dominante prend une connotation temporelle en prescrivant les dimensions de la continuité, de l'immédiateté, de l'intensité, de l'irréversibilité, de l'immunité etc. lors des usages de ces dispositifs.

À l'arrivée, nous n'avons proposé qu'une ébauche de comparaison des interactions sociales prescrites sur les médias sociaux, en privilégiant les dimensions de l'architecture technique et de la structure des interactions sociales. Afin d'approfondir ce travail, trois angles d'analyse peuvent être poursuivis : l'angle des systèmes de recommandation et d'évaluation des contributeurs de ces dispositifs ; l'angle des usages, en s'intéressant notamment à l'expérience de l'utilisateur du site et à la qualité de la contribution de l'utilisateur dans l'univers numérique et l'angle des collectifs rassemblés dans ces dispositifs, en fonction des types de relations et d'interactions symétriques ou asymétriques qui se construisent.

Références bibliographiques

- Boullier, Dominique. (2012). Composition médiatique d'un monde commun à partir du pluralisme des régimes d'attention. In : Chardel, Pierre-Antoine. Gossart, Cédric & Reber, Bernard (dir.) *Conflit des interprétations dans la société de l'information. Éthiques et politiques de l'environnement*. Paris : Hermès Éditions, pp. 41-57.
- Cardon, Dominique (2013). « Présentation », *Réseaux*, n°177, pp. 9-21.
- Di Gangi, Paul M. & Wasco, Molly. (2009) "The Co-creation of Value: Exploring User Engagement in User-Generated Content Websites", *Sprouts: Working Papers on Information Systems*, 9 (50), [En ligne], consulté le 07 mai 2014. URL : <http://sprouts.aisnet.org/9-50>.
- Domenget, Jean-Claude. (2013). La visibilité sur Twitter : un enjeu professionnel. In : Pélissier, Nicolas & Gallezot Gabriel (ed.) *Twitter. Un monde en tout petit ?*. Paris : L'Harmattan, pp. 179-194.
- Domenget, Jean-Claude & Coutant, Alexandre. (à paraître). Partir des usages pour analyser les systèmes de recommandation : le cas des médias sociaux. In : Chartron, Ghislaine, Saleh, Imad & Kembellec, Gérald (dir.) *Les systèmes de recommandation*. Paris : Hermès Science.
- Gilpin, Dawn. R. (2010). "Working the Twittersphere. Microblogging as professional identity construction". In : Papacharissi, Zizi (ed.) *The Networked Self: Identity, Community and Culture on Social Network Sites*, New York : Routledge, pp. 232-250. [En ligne], consulté le 02 mars 2014. URL : https://www.academia.edu/197814/Working_the_Twittersphere_Microblogging_as_professional_identity_construction
- Ito, Mitzuko et al. (dirs.) (2008). *Living and learning with new media: summary of findings from the digital youth project*, Berkeley, en ligne sur <<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>>. Consulté le 05 décembre 2012.
- Jauréguiberry, Francis & Proulx, Serge. (2011). *Usages et enjeux des technologies de communication*. Toulouse : Éditions Érès.
- Kessous, Emmanuel. Mellet, Kevin & Zouinar, Moustafa. (2010). L'Économie de l'attention : Entre protection des ressources cognitives et extraction de la valeur, *Sociologie du travail*, n° 3, pp. 359-373.
- Marwick, Alice. E. & boyd, Danah. (2010). "I tweet Honestly, I Tweet Passionately : Twitter Users, Context Collapse and the Imagined Audience". *New Media Society*, vol 13, n°1, pp. 114-133.

- Latzko-Toth, Guillaume. (2010). *La co-construction d'un dispositif sociotechnique de communication : le cas de l'Internet Relay Chat*. Thèse en communication. Université du Québec. Montréal. <http://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00543964/fr/>
- Proulx, Serge. (2012). L'irruption des médias sociaux : enjeux éthiques et politiques. In : Proulx, Serge, Millette, Mélanie & Heaton, Laura. (dir.) *Médias sociaux : enjeux pour la communication*. Québec : PUQ, pp. 9-31.
- Proulx, Serge, Millette, Mélanie & Heaton, Laura. (dirs.) (2012). *Médias sociaux : enjeux pour la communication*, Québec : Presses universitaires du Québec.
- Rebillard, Franck. (2011). Du web 2.0 au web² : fortunes et infortunes des discours d'accompagnement des réseaux sociaux numériques. *Hermès*, n° 59, p. 25-30.
- Rieder, Bernhard & Smyrniakos, Nikos. (2012). Pluralisme et infomédiation sociale de l'actualité. Le cas de Twitter, *Réseaux*, n°176, pp. 105-139.
- Smyrniakos, Nikos. (2013). Entre bien commun et parangon publicitaire : une analyse socio-économique de *Twitter*. In : Pélissier, Nicolas & Gallezot Gabriel (ed.) *Twitter. Un monde en tout petit ?*. Paris : L'Harmattan,, pp. 97-112.
- Stenger, Thomas. (2011). La prescription ordinaire : dynamique de l'action collective sur les réseaux sociaux numériques. *Hermès*, n°59, pp. 125-132.
- Stenger, Thomas & Coutant, Alexandre (2013). Médias sociaux. Clarification et cartographie. Pour une approche sociotechnique. *Décisions Marketing*, n°70, pp. 107-117.
- Stenger, Thomas & Coutant, Alexandre. (2012). Un monde d'amis ? Une ébauche de typologie sur les réseaux sociaux numériques. In : Proulx, Serge & Klein, Annabelle. *Connexions : communication numérique et lien social*, Namur : PUN, pp. 213-228.
- Stenger, Thomas & Coutant, Alexandre. (2009). La prescription ordinaire sur les réseaux sociaux numériques. Un moteur pour l'activité en ligne. *Médias09, entre communautés et mobilité*, Aix-en-Provence [En ligne], consulté le 07 mai 2014. URL : <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00458319>

« A qui tu parles ? » Un problème d'adressage entre multi-joueurs en immersion dans un jeu vidéo : aux frontières du monde réel et virtuel

Colón De Carvajal, Isabel

ENS de Lyon, ICAR
isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr

Dans le cadre du projet ANR Jeunes Chercheurs LUDESPACE (2011-2014), nous avons enregistré différentes interactions entre joueurs en situation de jeux vidéo (Colón de Carvajal, 2013). L'activité de jeu vidéo sur console à plusieurs participants fait partie de pratiques sociales ordinaires complexe à étudier (Chen 2009 ; Keating & Sunakawa 2010 ; Colón de Carvajal 2011, sous presse ; Mondada 2013 ; Ursi sous presse). En effet, des registres variés du parler informel sont observables dans l'espace du joueur, étroitement liés à des pratiques référentielles (i.e. le pointage vers l'écran ; la description et la localisation de détails pertinents pour le jeu), que nous avons pu observer dans un environnement de pression temporelle.



Exemple de situation d'interactions multi-joueurs pendant une session de LAN en réseau, enregistrée en multi-vue avec 6 caméras.

Jouer et interagir en même temps sont deux activités courantes dans les jeux vidéo multi-joueurs, pendant lesquelles les joueurs cherchent à construire leur jeu, en collaboration avec l'autre(s), à travers leurs échanges, leurs actions réciproques et la verbalisation de ces actions. Nous avons observé que les joueurs produisent de nombreuses productions verbales assez brèves (évaluations, questions, etc.) adressées (ou non) dans des formats syntaxiques plus ou moins explicites (Kerbrat-Orecchioni, 2010). Ces productions permettent aux joueurs de co-construire la progression de leurs actions dans le jeu et elles font appel à des éléments de références observables sur l'écran du joueur. Grâce à une analyse linguistique et multimodale fine de certaines séquences, nous pouvons étudier les difficultés rencontrées par les joueurs dans leur travail d'adressage et de mise en références d'un élément partagé à l'écran, dont la réussite ou non peut avoir des conséquences sur l'évolution de la partie en cours (Mondada, 2007).

Ici, la question de l'espace du jeu est essentielle pour le travail de références des joueurs. En effet, cet espace du jeu est double car il mêle à la fois l'espace virtuel dans lequel les avatars du jeu sont contrôlés à l'écran par les joueurs ; et l'espace réel dans lequel interagissent les joueurs eux-mêmes (i.e. le salon, la chambre, le bureau, etc.). Dans ce double espace du jeu sont également thématiques les équipes formées par les joueurs : les équipes virtuelles (par exemple « les rouges » contre « les bleus » ; « Protoss » contre « Zerg », etc.) vs les équipes réelles (par exemple trois joueurs opposés à quatre autres joueurs qui sont répartis dans deux pièces distinctes). Ces équipes sont parfois définies par le pronom « ils » et aussi par le pronom indéfini « on » qui peuvent devenir alors problématique dans l'échange car imprécis sur le référent.

Dans notre contribution, nous proposons donc d'étudier les séquences de références problématiques pour les joueurs en analysant l'utilisation des pronoms personnels et des termes d'adresses mobilisés dans leurs différentes productions verbales des joueurs. Dans cette situation d'interaction complexe, nous cherchons à décrire le contexte syntaxique et multimodal des séquences problématiques de références afin de repérer les effets que ces emplois peuvent avoir sur les actions des joueurs, et également dans la co-construction du jeu. Nous verrons par exemple que l'emploi du pronom « il » peut aussi bien référer à un joueur (en co-présence, dans la pièce à côté) ou à un avatar (désigné ou non), à l'équipe adverse ou encore à un objet.

(1) Exemple de recherche référentielle avec l'emploi du pronom « il » au singulier ou au pluriel :

```
1 VIN    ah\ j'ai été tué par [mars\  
2 ROM    [et ] il l'a ram`né/  
3        (0.2)  
4 EMM    ben:: non/ parce que:\ le rouge il l'a récupéré\  
5        (0.2)  
6 ROM    ah::\  
7        (2.8)  
8 EMM    mai:s par contre not`e drapeau il est partie non\  
9        [ah non il est toujours là]  
10 ROM   [non il est là\  
11        (2.4)  
12 SYL   si i` dé[gageait ses ] snipers d` merde/  
13 EMM   [i`s sont où là\  
14        (2.2)  
15 VIN   .h nan mais rester pas à découvrir::t/ putain mais .h j'hallucine//  
16        (1.6)  
17 SYL   ben:: rester pas à découvert euh[::\  
18 EMM   [i`s] ont notre [drapeau/  
19 DOM   [mais pu]tain  
20        quel con// <((rire)) (0.7)>
```

Ici, les couleurs bleu et rouge peuvent désigner soit un drapeau, soit une équipe. Romain, Emma et Dominique sont dans l'équipe bleue, les autres joueurs sont dans l'équipe rouge. Chaque équipe doit tenter de récupérer le plus de drapeaux (bleu ou rouge) tout en essayant de ne pas se faire voler ceux de la couleur de son équipe. Romain demande à sa co-équipière Emma (l. 2) si le joueur Dominique (ou son avatar) a ramené un drapeau (rouge) dans leur camp. Elle répond négativement (l. 4) en précisant que le joueur (ou son avatar) de l'équipe adverse (« le rouge ») a récupéré le drapeau en question. Dans ces deux énoncés, le pronom « il » est employé au singulier par les locuteurs faisant référence alternativement à un joueur de l'équipe bleue puis de l'équipe rouge.

Ligne 8, Emma demande à son tour si leur drapeau (bleu) est quant à lui « partie » et observe de suite sur son écran de jeu la présence de l'objet dans leur camp qu'elle commente à l'oral. En chevauchement de la fin de son tour, Romain confirme également la présence du drapeau dans leur camp (l. 9).

Ligne 12, Sylvain (équipe rouge) fait une évaluation en désignant un joueur par le pronom « il » mais dont on ne sait pas s'il fait partie de son camp ou du camp adverse. Son tour est suivi par une réaction d'un de ses co-équipiers, Vincent, qui donne une directive à son équipe (l. 15). En chevauchement du tour de Sylvain, Emma (équipe bleue) demande de manière non adressée la position des joueurs adverses dans le jeu, désignés par le pronom « ils » au pluriel. Sa requête n'obtiendra aucune réponse. Enfin, ligne 18, Emma demande à ses co-équipiers si l'équipe adverse a leur drapeau (bleu) en leur possession. Ici, le pronom personnel « ils » au pluriel désigne alors tous les membres de l'équipe rouge.

Cette brève analyse montre ainsi la variété des emplois du pronom « il » par les joueurs au fur et à mesure de leurs actions et leurs progressions dans le jeu. L'absence d'accès aux écrans des joueurs ici concernés ne nous permet pas d'enrichir notre analyse du point de vue multimodal avec les ressources visuelles disponibles sur leurs écrans.

En effet, la place de l'écran du jeu vidéo est centrale dans notre étude. C'est pourquoi, nous montrerons enfin que ce travail complexe de références pour les joueurs est dépendant de ce medium incarné par l'écran (de la console ou de l'ordinateur), qu'il soit commun (un même écran partagé pour plusieurs joueurs), ou différent (un écran individuel par joueur, notamment dans le cas d'une session de jeux vidéo en réseau), selon les situations de jeux vidéo (voir l'exemple (2) pour illustration, sans analyse détaillée dans ce résumé).

(2) Exemple de recherche référentielle avec l'emploi d'un groupe verbal décrivant une action reconnaissable :

```
EMM      #p`tain eh\ serieusement\ [euh]
ROM      [oh://] ((rire))#
ecr      #((début des tirs sur Adom))-----#
```



```
img      #im1
          (0.5)
ROM      *putain//
Adom     *((attend que les tirs s'arrêtent))-->
```



```
img      *im2
DOM      c'est qui qui tire comme ça comme un cochon\
          (1.0) *(2.5)
Adom     -----*((Adom se déplace))-->>
```



```
img      *im3
ROM      oh// putain\ xx
```

Références bibliographiques

- Boutet, M. ; Colón de Carvajal, I. ; Ter Minassian, H. & Triclot, M. 2014. Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique. *Médiation et Information* n°37, coordonné par Anolga Rodionoff, p. 103-116. [[halshs-00851446](#)].
- Chen, Mark G. 2009/4. « Communication, coordination, and camaraderie in *World of Warcraft* », *Games and Culture* 1, 47-73.
- Colón De Carvajal, I. Sous presse. « t'es qui toi ? »... Question sans réponse en situation de jeux vidéo multi-joueurs. Paris : Editions Lambert-Lucas, p. xx-xx.
- Colón De Carvajal, Isabel. 2013. « Choix méthodologiques pour une analyse de conversation en situation de jeu vidéo ». *Traitement de corpus : outils et méthodes*. Actes en ligne du colloque linguistique de doctorants et jeunes chercheurs (Coldoc 2012) du laboratoire Modyco, 20-35. [si l'avatar d'un des joueurs ou le joueur lui-même [halshs-00840773](#)].
- Colón de Carvajal, Isabel. 2011. « Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo », Ter Minassian, Hovig. & Samuel Rufat (dir.) *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, « Questions théoriques », 148-165. [[halshs-00630503](#)].
- Keating, Elisabeth & Chiho Sunakawa. 2010. « Participation Cues: Coordinating Activity and Collaboration in Complex Online Gaming Worlds », *Language in Society* 39, 331-356.
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine. 2010. « Introduction ». In C. Kerbrat-Orecchioni (dir.) *S'adresser à autrui. Les formes nominales d'adresse en français*. Chambéry : Université de Savoie, pp. 7-30.
- Mondada, Lorenza. 2013. « Coordinating mobile action in real time: the timely organization of directives in video games », Haddington Pentti, Lorenza Mondada & Maurice Nevile (eds). *Interaction and Mobility: Language and the Body in Motion* (Berlin: De Gruyter), 300-341
- Mondada, Lorenza. 2007. « Imbrications de la technologie et de l'ordre interactionnel. L'organisation de vérifications et d'identifications de problèmes pendant la visioconférence », *Réseaux* 144, pp. 141-182.
- Ursi, B. Sous presse. « Oh : mais qu'est-ce qu'il fait mon joueur » : se référer aux avatars pour négocier sa responsabilité pendant une session de jeu vidéo. Paris : Editions Lambert-Lucas, p. xx-xx.

Logiques et pratiques des identités numériques familiales

Denouël, Julie¹ ; Foucault, Béatrice² ; Le Huerou, Emmanuel² ; Toutain, François²

¹ Université Paul Valéry Montpellier 3 – Praxiling ; ² Orange Labs – Lannion
julie.denouel@univ-montp3.fr ; beatrice.foucault@orange.com ; emmanuel.lehuerou@orange.com

Si l'on observe l'évolution des technologies et des services de communication diffusés depuis le début des années 80 au sein des foyers, force est de constater que les modèles de conception qui sont au fondement de ces différentes innovations ont accompagné les évolutions sociales et culturelles – lesquelles se caractérisent par une croissance des formes d'individualisation (Le Bart, 2009) –, en privilégiant de façon progressive, mais néanmoins incontestable, l'individu-utilisateur. A l'heure de l'individualisme connecté (Flichy, 2004), c'est précisément l'évolution de systèmes de conception favorables à un agencement de plus en plus individualisé des usages qui a permis le déploiement des identités numériques, lesquelles, jusqu'ici, se sont révélées principalement *personnelles*. Or, en regard de ce contexte sociotechnique supposant une attention focalisée quasi-exclusivement sur l'individu-utilisateur, le projet de recherche et développement¹ dans lequel s'inscrit la présente intervention a pour objectif de questionner la pertinence et l'intérêt de dispositifs de communication qui, comme le téléphone fixe il y a encore quelques années, pourraient prendre en charge une identité numérique moins individualisée et plus collective, prenant sens, forme(s) et fonction(s) dans un contexte familial.

Afin de clarifier le positionnement de notre problématique, il est utile d'évoquer brièvement quelques points forts de la recherche en SHS sur les identités numériques. Déjà présente dans les années 1980 à travers les usages de la télématique puis développée au milieu des années 1990 à travers les usages des *chat* et pages personnelles (Jouët 2011), la problématique des identités numériques va néanmoins trouver à se renouveler à travers l'étude des usages du web 2.0, dont les sites et services ont pour caractéristique commune d'être conçus selon une « logique de la participation et d'une mobilisation massive des internautes » (Coutant et Stenger, 2011 : 11). Le principe UGC (*User-Generated Content*) qui prévaut ici suppose en effet que les contenus qui sont mis en ligne au sein de ces espaces numériques sont produits, en partie ou en totalité, non pas par les propriétaires des sites, mais par les internautes eux-mêmes. Or, c'est précisément à partir de cette période que la recherche francophone en SHS se fait plus dense : l'usage des plates-formes du web 2.0 favorisant la démultiplication de données, la question de l'identité personnelle se trouve dès lors posée à nouveaux frais. Pour de nombreux auteurs, il apparaît ainsi pertinent de considérer les identités numériques uniquement au pluriel, dans la mesure où elles s'articulent à une kyrielle d'*identitèmes* (Denouël, 2014), lesquelles correspondent aux données numériques (textuelles – discursives ou chiffrées –, iconographiques, sonores ou audiovisuelles) qui sont produites, de façon volontaire ou involontaire, par un internaute ou par d'autres (internautes ou logiciels), et qui émergent en différents lieux du web (pas toujours visibles et saisissables par l'internaute lui-même). Partant, les identités numériques du web 2.0 vont apparaître fortement éloignées du modèle *régalien* de l'identité personnelle telle qu'il s'actualise, par exemple, au sein des cartes nationales d'identité à travers les « identifiants socles » (identifiants comme le nom, le prénom, le sexe, la date et le lieu de naissance, n'étant pas amenés à être modifiés dans le temps ; Iteanu, 2008).

Corrélativement, on va pouvoir identifier un ensemble de logiques relativement inédites au fondement de l'émergence d'identitèmes en ligne. On souligne par exemple que les identités numériques s'inscrivent dans le mouvement *expressif* de l'Internet (Allard et Vandenberghe,

¹ Contrat de Recherche Externalisée « Identités familiales numériques », conduit par l'UMR Praxiling pour le compte du pôle de recherche Personal & Social Services d'Orange Labs.

2003) ; mouvement que la diffusion des plateformes relationnelles et les dispositifs d'autoproduction du web 2.0 a favorisé en rendant possibles la réalisation et la mise en visibilité en ligne de contenus originaux, personnels, singuliers et subjectifs. On retient de ces recherches que le travail identitaire mis en œuvre par les individus pour devenir des sujets singuliers s'articule à différentes activités créatives (en ligne) dont l'objectif final est la construction de soi par la production de contenus et de publics. Prenant appui sur ces travaux, d'autres auteurs (Cardon, Delaunay, 2006 ; Cardon, 2009 ; Granjon, Denouël, 2010) ont pu également montrer que la publication d'identitèmes en ligne, à travers l'enrichissement de son profil ainsi que l'actualisation de ses multiples espaces de contribution numérique (blogs et sites de réseaux sociaux), inscrit l'internaute dans une logique de *production de soi* (par des contenus originaux ou repris), qui est nécessairement orientée vers Autrui dont on attend un retour. Ainsi ces logiques *expressive* et *relationnelle* comptent-elles parmi les principales dimensions constitutives des identités en ligne prenant forme dans le contexte sociotechnique du web 2.0.

En outre, ces différentes recherches constituent la toile de fond sur laquelle prend forme, en partie, notre projet d'exploration des identités familiales numériques. En partie seulement, car la perspective de recherche qui est au fondement de ces multiples travaux manque de nous offrir toutes les ressources nécessaires pour pouvoir appréhender sereinement notre objet d'analyse. Aussi avons-nous souhaité prendre également appui sur les études questionnant les usages des TIC au sein de la sphère domestique et, en ce sens, prêtant une attention importante aux contextes identitaires, sociaux et culturels familiaux (i.e. dans leur différentes configurations), à la façon dont les TIC sont intégrés dans ces différents contextes de vie familiale, mais aussi à la façon dont ces TIC peuvent agir sur la structuration de ces mêmes contextes. L'on sait par exemple que les modalités d'usage des TIC changent en fonction du cycle de vie ; la naissance du premier enfant, par exemple, impliquant une transformation des habitudes de communication téléphoniques, moins orientées vers la sphère amicale au profit d'une refocalisation vers la sphère familiale (Manceron, Lelong et Smoreda, 2002). L'on sait aussi que les pratiques conjugales du téléphone portable se révèlent fort différentes en fonction de l'identité du couple, les couples entretenant une forte proximité et complicité utilisant le téléphone pour maintenir ces liens, et les couples ayant une gestion plus individualisée de leur vie mobilisant ce dispositif pour disposer d'espaces de liberté supplémentaires (Martin et Singly, 2002). L'on sait, plus généralement, que l'usage des TIC au sein des foyers accompagne la façon dont sont constituées et tissées les positions et les relations au sein de la cellule familiale et de la parentèle (réseau familial et amical des proches) (Pharabod, 2004).

Fondée sur une démarche qualitative, cette étude vise ainsi à questionner la notion d'identité familiale numérique à partir de l'observation approfondie d'usages des TIC au sein de la sphère domestique, étant entendu que les services de communication mobilisés par les usagers (plus exactement dans notre cas, les membres d'une famille) tendent aujourd'hui à s'inscrire dans des écosystèmes sociotechniques complexes. Cette étude aura été menée entre février et juin 2014 auprès d'une douzaine de foyers bretons, lesquels ont pour particularité de s'inscrire dans des stades différenciés de la vie, de reposer sur des configurations familiales différentes (nucléaires, monoparentales, recomposées, dispersées, etc.) et de relever de la catégorie des usagers technophiles (pratique assidue de la communication numérique associée à une variété d'équipements multimédia).

Précisons que notre démarche de recherche s'inscrit dans le sillage de celles qui ont été mises en œuvre, il y a dix ans, pour l'étude des usages de l'internet en famille (Lelong, Martin, 2004). Les auteurs de ces travaux soulignaient avec justesse que « la famille n'étant pas la somme de quelques individus dotés d'attributs sociaux (aussi individualisés soient-ils) mais aussi un collectif, il est impératif d'étudier la tension entre l'usage individuel et l'usage collectif, entre les enjeux individuels et les normes collectives, entre les 'soi(s)' et les 'groupe(s)' : saisir les pratiques de communication (...) dans le cadre de la famille revient donc à saisir les formes collectives d'utilisation, les modalités de distribution et de mobilisation des compétences, les

jeux de pouvoir, ceux qui se jouent entre les utilisations strictement privées et les usages qui peuvent être publics sans être collectifs, les principes de partage et de règles qui les régissent, la personnalisation des outils de communication et le caractère parfois collectif qui les remplissent » (Lelong, Martin, *ibid.* :13). C'est précisément cette piste de recherche croisant les problématiques de l'intime, du privé, du personnel, du partagé et/ou du collectif au sein de la sphère familiale connectée qu'il nous semble intéressant d'arpenter plus avant dans le cadre de notre projet en tant qu'elle nous permettra, nous semble-t-il, de pouvoir questionner de façon précise la pertinence du concept d'*identité familiale numérique* (au singulier pour l'instant, mais peut-être au pluriel dans quelques temps) et, ce faisant, d'envisager les modalités d'actualisation possibles de ces mêmes IFN au travers de dispositifs et de services de communication. En outre, l'objectif de notre étude est de récolter un ensemble de données multimodales issues, dans un premier temps, d'une enquête ethnographique réalisée au domicile des douze familles sélectionnées. Dans un second temps, l'enquête repose sur l'examen praxéologique, en salle de tests, d'activités de communication numériques impliquant un ensemble d'outils prototypes actuellement en cours de conception et dédiés à des sphères d'usage familiales.

S'appuyant sur douze monographies de foyers bretons multi-équipés, cette communication a pour objectif de présenter les premiers résultats de l'enquête, dont les données auront été récoltées entre février et juin 2014. Il s'agira notamment de décrire finement la façon dont l'adoption et le partage de dispositifs de communication variés s'insère dans l'histoire de vie du foyer et l'organisation de son territoire. Il s'agira également de voir comment l'entrelacement des usages de ces différents dispositifs (et peut-être aussi de nouveaux services conçus dans le prolongement de cette enquête) peut participer de la constitution d'une identité familiale numérique, non pas régaliennne mais *expressive* et *relationnelle*, laquelle serait capable d'incorporer les modalités d'individuation propres à chacun des membres du foyer, de prendre en charge les évolutions structurelles de la cellule familiale dans le temps et, ce faisant, de soutenir les processus de communication intrafamiliaux et extrafamiliaux.

Références bibliographiques

- Allard, L. et Vandenberghe, F. « Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer », *Réseaux*, vol. 21, n° 117, 2003, p. 191 – 220.
- Cardon, D. Delaunay-Teterel, H. « La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics », *Réseaux*, n° 138, 2006, pp. 15 – 71.
- Denouël, J. (2014) « Expressions de soi et modalités de reconnaissance en ligne. Eléments pour une approche interactionnelle et socio-discursive des identités numériques », in H. Bourdelloie et D. Douyère (dir.), *Méthodes de recherche en sciences de l'information et communication*, Paris, coll. MediaCritic, Mare&Martin (sous presse).
- Flichy (Patrice), « L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société », *Réseaux*, vol. 2, n°124, 2004, p. 17 – 51.
- Pharabod, A.-S. (2004), « Territoires et seuils de l'intimité familiale. Un regard ethnographique sur les objets multimédias et leurs usages dans quelques foyers franciliens », *Réseaux*, vol. 22, n°123, p. 85-118.

L'analyse des interactions multimodales par écran: questionnements méthodologiques

Ibnelkaid, Samira

Laboratoire ICAR - Université Lumière Lyon 2
samiraibnelkaid@gmail.com

La troisième Révolution Industrielle est en marche. Comme les précédentes, elle repose sur la découverte et l'exploitation de nouvelles formes d'énergie et de communication. En effet, « la jonction de la communication par Internet et des énergies renouvelables engendre une troisième révolution industrielle [qui] va changer radicalement tous les aspects de notre façon de travailler et de vivre » (Rifkin, 2012 : 57). La communication est si centrale pour l'Homme qu'elle est la première et principale innovation visée par les nouvelles technologies numériques. Et le développement croissant des modes de communication disponibles à celui que d'aucuns nomment désormais l'« Homo-numericus » (Mounier, 2002) s'associe à l'évolution de ses compétences linguistiques.

En effet, nos sociétés contemporaines font face à une Révolution Numérique (Vial, 2012) au cours de laquelle l'émergence des nouveaux réseaux et interfaces de communication bouleversent l'organisation rituelle des interactions. Le vaste spectre de formats d'interactions rendus possibles par les écrans, de la communication asynchrone écrite (mails, forums,...) à la communication synchrone audiovisuelle (visio,...), en passant par le quasi-synchrone écrit (tchat,...), met à l'épreuve les théories linguistiques fondatrices de l'analyse des interactions. En outre, Develotte, Kern et Lamy affirment que « la complexité plurisémiotique de ce genre de conversation mérite d'être analysée dès ses premières années d'utilisation sociale courante » (2011 : 12).

Ainsi, nous partons du postulat que les situations de communication médiatisées par les écrans viennent revisiter les théorisations linguistiques précédemment établies à partir de situations d'interaction en présentiel, s'agissant notamment de l'étude de la spatio-temporalité et des modalités de production langagière. Il s'agit donc de repenser et de reconceptualiser les pratiques de communication contemporaines en s'appuyant sur les travaux existants. Néanmoins de nouveaux questionnements méthodologiques se posent. Comment appréhender l'impact de l'écran sur les nouveaux comportements communicatifs ? Quelles contraintes méthodologiques pèsent sur l'étude des interactions multimodales par écran ? À quels outils de récolte et d'analyse des données le chercheur en interactions numériques peut-il recourir ?

Nous proposons d'aborder ces questions au moyen d'une approche phénoménologique préconisant un « retour aux choses-mêmes » (Husserl, 1929), évitant ainsi le hiatus entre rejet et engouement pour les technologies, crainte et fantasme de l'« homo-connexus » (Louart, 2014). La démarche phénoménologique nous invite à « porter sur les choses un jugement rationnel et scientifique, se régler sur les choses mêmes, revenir des discours et des opinions aux choses mêmes, les interroger en tant qu'elles se donnent elles-mêmes et repousser tous les préjugés étrangers à la chose même » (Husserl, 1913). Cette démarche appliquée à l'analyse conversationnelle induit une définition de l'interaction comme une mise en espace-temps de l'intersubjectivité via des modalités. Et sa transposition à l'écran infère une modification de l'essence de ces quatre pôles : intersubjectivité, espace, temps, modalité.

L'intersubjectivité, en présentiel, se définit en opposition à la subjectivité —une conception autoréférentielle du sujet— comme une nécessité pour le Soi de se construire par rapport à un Autre (Mead, 1934). L'interaction entre Soi et l'Autre constitue alors le lieu où « un étant rencontre un étant, donc chaque étant se rencontre lui-même » (Marcel, 1936 : 9). Le numérique engage un niveau supplémentaire de subjectivité, celui de la technique. Technique qui a toujours

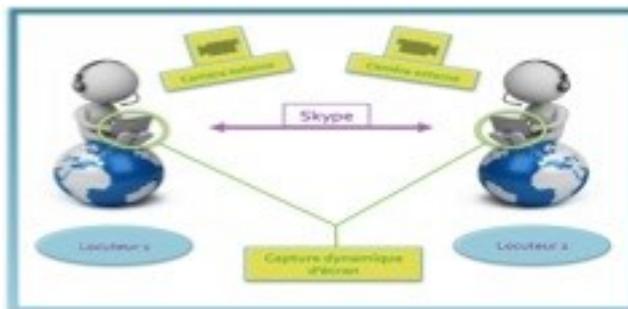
existé car pour qu'un Autre apparaisse à un Soi une médiation technique est nécessaire quelle qu'en soit la forme. Voirol (2013) distingue alors trois niveaux : usager-technique, usager-technique-usager, collectivité d'utilisateurs. L'écran fait ainsi varier le degré d'aura phénoménologique — à distinguer du degré d'existence — de l'utilisateur en ligne (Vial, 2013) en fonction des modalités utilisées. L'intersubjectivité ne fonctionne donc pas ex nihilo, elle nécessite la présence de supports tant symboliques que physiques (Coutant et Stenger, 2010).

L'espace, dans l'interaction, a jusqu'alors été perçu comme immédiat et commun aux interactants pour la bonne conduite de l'échange (Goffman, 1973) car il n'est de discours ni pratique social qui ne se produisent hors espace physique, historique et social (De Saint Georges, 2004). Or l'écran ouvre un « espace intermédiaire » (Jauréguiberry, 2000) qui a autant vocation de protection (l'écran fait écran et protège) qu'il a vocation d'ouverture (fenêtre sur le monde) (Chabert, 2012). Denouël (2008) parle alors de « coprésence à distance » à savoir « un accomplissement pratique lié à l'organisation située de ressources sociotechniques » favorisant ainsi l'échange à distance.

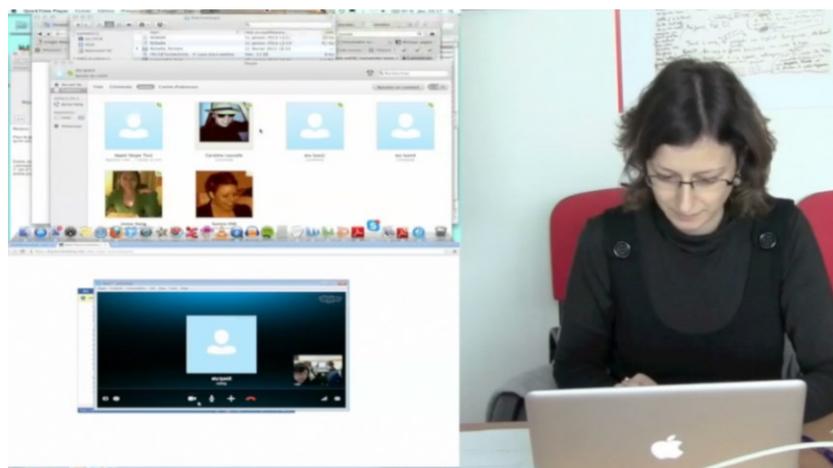
Le temps de l'interaction est qualifié, par les chercheurs en analyse conversationnelle, de « modifiable mais sans rupture » (Kerbrat, 1990), et constitué de séquences ordonnées (Sacks et al., 1974 : 727). La temporalité des échanges en ligne s'avère plus morcelé de la synchronie (visio) à la quasi-synchronie (tchat) et l'asynchronie (forum). L'outil technique prend part à l'allocation des tours de parole et provoque un décalage plus ou moins significatif entre la production du message et sa réception effective par l'interlocuteur réduisant ainsi les possibilités de copilotage de l'interaction (Garcia et Jacob, 1999). Par ailleurs plusieurs interactions simultanées sont rendues possibles par les divers plans de l'écran (fenêtres), la perception (canal visuel, auditif) et la temporalité, donnant lieu à une polyfocalisation. L'accès à plusieurs systèmes sémiotiques simultanés peut libérer ou contraindre l'utilisateur qui répondra, en fonction de ses compétences, par de nouvelles adaptations (Lamy, 2008).

Les modalités d'échange se font aussi bien « par le langage que par des expressions du corps, des sentiments devinés, une observation du comportement de l'autre » (Husserl, 1980). Ainsi les interactions sont considérées comme étant par nature des interactions de corps à corps (Cosnier, 2004). Et les gestes du corps remplissent des fonctions énoncives, énonciatives et de copilotage de l'échange (*Ibid.*). De même le visage du sujet, son épiphanie, est déjà discours, il s'exprime (Levinas, 1936). Tout comme le regard des interactants qui marque l'engagement dans l'interaction. D'où la crainte de la disparition du corps en ligne. Or les adaptations possibles de l'image de soi projetée à l'écran (photo, avatar, émoticône, séquence animée,...) participent d'une « présence corporelle assistée par ordinateur » (Casilli, 2012). Si bien que l'interaction par écran met en présence trois substances : le technique, l'intellectuel et le sensible ; l'artefact, le conceptuel, le corporel (Frias, 2004). Un nouveau régime de métaphores corporelles se met en place et la corporalité d'aujourd'hui se vit dans l'aller-retour entre technologie et chair (Casilli, 2009).

L'analyse conversationnelle ne peut donc se suffire d'une étude verbale des interactions. L'appréhension de l'hybridité des échanges par écran nécessite une approche multimodale et spatio-temporelle, la technologie ne rompant pas avec le présentiel mais le renouvelant, le transfigurant. Aussi des outils spécifiques sont-ils essentiels à la capture des traces linguistico-sémio-pragmatiques issues de l'adaptation des interactants aux modifications que nous venons d'aborder. En l'occurrence nous recourons pour nos recherches à un dispositif technique consistant en une capture dynamique d'écran des utilisateurs en ligne (via le logiciel QuickTime Player sur le système d'exploitation iOS) ainsi qu'à un enregistrement vidéo du contexte spatial présentiel (via des caméras externes). L'assemblage des vues ainsi que l'incrustation des transcriptions verbales (par le logiciel de montage Final Cut Pro X sur iOS) permet d'analyser simultanément les comportements communicatifs de tous les participants sur l'écran et hors champ.



Dispositif technique



Extrait vidéo avec montage des vues et incrustation des transcriptions verbales
(sur ce corpus, nous n'avons pas pu placer une caméra externe sur le locuteur 2)

Cliquer sur l'image pour jouer la vidéo

Nous proposerons une analyse multimodale d'une séquence étendue de cet extrait lors de notre présentation orale au cours du colloque IMPEC 2014.

Nous montrerons comment pour les mêmes fins, les interactants recourent tantôt à l'outil tantôt au corps, indiquant une complémentarité et un ajustement interface-corps plus ou moins maîtrisée. L'étude spatio-temporelle et multimodale des interactions par écran nous évite ainsi de tomber dans le dualisme réel-virtuel et nous permet de décrire la co-construction de la présence corporelle assistée par le numérique.

Références bibliographiques

- Chabert, G. 2012. « Les espaces de l'écran » In *Écrans et Médias* n°34, pp. 203-215.
- Cosnier, J. 1992. « Synchronisation et copilotage de l'interaction conversationnelle » In *Protée*, pp. 33-39.
- Denouël, J. 2008. *Les interactions médiatisées en messagerie instantanée*. Thèse en sciences du langage : Université Paul Valéry Montpellier III.
- Develotte, C., Kern R. & Lamy, M-N. 2011. *Décrire la conversation en ligne, le face à face distanciel*. Lyon : ENS Éditions.
- Herring, S. 1999. « Interactional coherence in CMC » In *Hawaii international conference on system sciences*, n°32, pp. 1-13.
- Rifkin, J. 2012. *La troisième révolution industrielle, comment le pouvoir latéral va transformer l'énergie, l'économie et le monde*. Paris : Les liens qui libèrent.
- Vial, S. 2012. *La structure de la révolution numérique*. Thèse en philosophie de la technologie : Université Paris Descartes.

La communication visuelle chez les adolescents : devant et derrière l'écran¹

Lachance, Jocelyn

Université de Pau
jocelynlachance@yahoo.fr

Les études sur les usages sociaux de l'appareil numérique se sont multipliées au cours des dernières années, mais il reste beaucoup à explorer en ce qui concerne les spécificités de ces usages dans le contexte de l'adolescence et de la jeunesse (Tinkler, 2008). En effet, nombre de ces études mettent en avant les nouveaux modes de sociabilité des adultes, sans les distinguer des pratiques juvéniles (Koskinen, Kurvinen, 2002 ; Bationo, Zouinar, 2009 ; Rivière, 2006 ; Gai, 2009), alors que d'autres privilégient la pratique de la photo ou de la vidéo en contexte familial, abordant au passage les pratiques des jeunes (Jonas, 2007). Ces études révèlent les transformations des usages traditionnels de l'appareil-photo qui, pendant longtemps, étaient principalement destinés à la documentation de rituels traditionnels, comme les mariages et les fêtes d'anniversaire (Bourdieu, 1965). Ces transformations concernent à la fois la nouvelle diversité des contenus de la photo et de la vidéo chez les amateurs, la démocratisation de l'accès aux appareil-photo (notamment parmi les femmes, les jeunes, voire les enfants) et l'augmentation de la fréquence d'usage de la caméra dans différents lieux et différents temps. On y relève la présence de plus en plus marquée de l'appareil-photo et vidéo dans le quotidien de l'ensemble de la population et, par conséquent, une diversification des usages et des significations attribuées à ces usages, notamment dans le contexte de la sociabilité.

Certaines études s'intéressent au public jeune, mais elles mettent l'accent sur la dimension sexuée sans insister sur le contexte du passage à l'âge adulte pour comprendre les pratiques observées (Sveningsson Elm, 2009 ; Hirdman, 2010 ; Colley et al., 2010). D'autres recherches analysent les risques liés à ces usages chez les jeunes sans contextualiser leurs résultats dans la globalité des usages sociaux de l'appareil numérique, isolant, en quelque sorte, les risques étudiés du contexte plus général d'expérimentation de ces usages (Jeffrey, 2010 ; Jeolàs, Kordes, 2010). Parmi ces études plus spécifiques, celle de Dannah (2008) sur l'usage des réseaux sociaux par les adolescents américains prend pour point de départ Internet et non la pratique photographique et filmique. Ces exemples révèlent la principale limite observable dans l'ensemble de ces recherches. En effet, la pratique de la photo et de la vidéo chez les jeunes est la plupart du temps analysée à partir de ce qui est visible, c'est-à-dire en se basant sur des photos et des vidéos mises en ligne, et qui touchent souvent des « problématiques » comme les mises en scène de la nudité et de prises de risque, ou encore en s'intéressant à ce qui est montré sur les réseaux sociaux. Ces approches ont pour conséquence de minimiser l'histoire de la production de ces photos et de ces vidéos telle qu'elle est racontée par les jeunes ou encore de ne pas aborder la question des photos et des vidéos qui ne sont jamais vues par tous ou par qui que ce soit parce qu'elles ne sont accessibles qu'à un groupe restreint, ou encore parce qu'elles ont été réservées à un usage individuel avant d'être détruites.

Or, deux auteurs ont ouvert une autre voie d'analyse, à la fois en mettant en avant le sens donné par les jeunes à leurs usages sociaux de l'appareil numérique et en contextualisant leurs discours dans le cadre du passage à l'âge adulte. Ainsi, Ori Schwartz (2010a, 2010b) en Israël et Barbara Scifo (2005) en Italie analysent les pratiques qui entourent la photo et la vidéo, non pas à partir du contenu des images produites, mais plutôt à partir de leur production, de leur diffusion et des interactions qui caractérisent cette production et cette diffusion.

¹ Extrait de l'article : Lachance Jocelyn, « Usages sociaux de la caméra numérique chez les jeunes. Autonomisation, interactions et identité », *Agora débats/jeunesses*, 2013/1 N° 63, p. 37-49.

Notre communication s'appuie sur une recherche postdoctorale menée au sein de l'Observatoire jeunes et société de Québec (Institut national de la recherche scientifique, laboratoire Urbanisation, culture et société) concernant les usages sociaux de l'appareil numérique chez les jeunes en France et au Québec. Les résultats sont basés sur des entretiens semi-directifs (d'une durée variant de 75 à 125 minutes) menés auprès de vingt-deux jeunes de 18 à 24 ans qui utilisent un appareil numérique quotidiennement. Pour moitié des filles et pour moitié d'origine française, les interviewés, d'une moyenne d'âge de 21 ans, étaient issus de tous les milieux sociaux. L'objectif de la recherche était d'accéder aux représentations partagées par des jeunes de différents milieux, de différents sexes et de différentes nationalités. Au cours des entretiens, plusieurs aspects des usages sociaux associés à l'appareil numérique ont été abordés avec les jeunes, notamment celui concernant le risque d'être photographié ou filmé et le fait de photographier ou de filmer des prises de risque délibérées.

Nous avons donc interrogés les pratiques et les interactions des adolescents au cours de la production de photos et de vidéos. En d'autres termes, derrière l'image "finale", produite, et parfois diffusée en ligne, notre recherche a révélé un univers de signification lié à l'exercice même de la production de photos et de vidéos. Dans ce contexte, l'écran apparaît comme la surface où s'affiche le résultat final d'une démarche dont le sens nous échappe, et dont les codes sont déchiffrables qu'à la condition d'avoir participé à cette dernière. En d'autres termes, en suscitant nombre d'interactions, les actes photographiques et filmiques participent de la réalisation d'histoire significative aux yeux des "producteurs" et "acteurs" de la mise en scène. Au cours de notre intervention, nous illustrerons cette caractéristique importante qui entraîne à la fois des conséquences sur l'interprétation des images apparaissant à l'écran, mais aussi sur les limites de l'analyse de leur contenu.

Références bibliographiques

- Bationo A., Zouinar M., « Les usages amateurs de la vidéo sur téléphone mobile », *Réseaux*, no 156, 2009/4, pp. 141-164.
- Bourdieu P. (dir.), *Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie*, Minuit, coll. « Le sens commun », Paris, 1965.
- Boyd D., *Taken Out of Context : American Teen Sociality in Networked Publics*, PhD dissertation, University of California-Berkeley, School of Information, Berkeley (États-Unis), 2008.
- Colley A., Todd Z., White A., Turner-Moore T., « Communication using camera phones among young men and women : who sends what to whom ? », *Sex Roles*, no 5, vol. LXIII, septembre 2010, pp. 348-360.
- Gai B., « A world through the camera phone lens : a case study of beijing camera phone use », *Knowledge, Technology and Policy*, no 3, vol. XXII, septembre 2009, pp. 195-204.
- Hirdman A., « Vision and intimacy : gendered communication online », *Nordicom Review*, no 1, vol. XXXI, 2010, pp. 3-13.
- Jeffrey d., « Jackass », in Le Breton D., Marcelli D. (dir.), *Dictionnaire de l'adolescence et de la jeunesse*, Presses universitaires de France, Paris, 2010, pp. 465-466.
- Jeolàs I., Kordes H., « Youth cultures and illegal car and motoraces: body and masculinity », XVII ISA World Congress of Sociology, Gothenburg (Suède), 14 juillet 2010.
- Jonas I., « La photographie familiale au temps du numérique », *Enfances, familles, générations*, no 7, 2007, pp. 93-111 (DOI : 10.7202/017789ar).
- Koskinen i., Kurvinen, E., « Message visuels mobiles. Nouvelle technologie et interaction », *Réseaux*, nos 112-113, vol. II-III, 2002, pp. 107-138.
- Lachance, J. *Photos d'ados à l'ère du numérique*, Québec/France, Presses de l'Université Laval/Hermann, 2013.
- Rivière C.-A., « Téléphone mobile et photographie : les nouvelles formes de sociabilité visuelles au quotidien », *Sociétés*, no 91, 2006/1, pp. 119-134.

- Schwarz O., « Going to bed with a camera : on the visualization of sexuality and the production of knowledge », *International Journal of Cultural Studies*, no 6, vol. XIII, 2010a, pp. 637-656.
- Schwarz O., « Negotiating romance in front of the lens », *Visual communication*, no 2, vol. IX, mai 2010b, pp.151-169.
- Scifo B., « The domestication of camera-phone and MMS communication. The early experiences of young italians », in nyiri J. K. (dir.), *A Sense of Place. The Global and the Local in Mobile Communication*, Passagen Verlag, Vienne (Autriche), 2005, pp. 363-374.
- Sveningsson Elm M. S., « Teenagers get undressed on the internet. Young people's exposure of bodies in a swedish internet community », *Nordicom Review*, no 2, vol. XXX, 2009, pp. 87-103.
- Tinkler P., « A fragmented picture : reflections on the photographic practices of young people », *Visual Studies*, no 3, vol. XXIII, 2008, pp. 255-266.

Visiocommunication et “ apparitions “ à l'écran

Licoppe, Christian¹ ; Morel, Julien¹ ; Verdier, Maud²

¹Télécom ParisTech ; ²Université Paul Valéry Montpellier 3, Praxiling
christian.licoppe@telecom-paristech.fr, julien.morel@telecom-paristech.fr, maud.verdier@univ-montp3.fr

Dans le contexte de la communication vidéo, les “apparitions” concernent les situations dans lesquelles une personne auparavant invisible devient visible. Ceci peut arriver au début d'une conversation visiophonique (puisqu'à la connexion vidéo, l'image des correspondants « apparaît » soudainement), ou en cours d'interaction, soit que quelqu'un rentre dans le champ de la caméra, soit que celle-ci est déplacée pour inclure un nouveau participant. Dans le domaine temporel, l'apparition désigne à la fois un changement d'état (ici de visibilité), et un processus, celui de l'apparition en train de se faire. Dans le domaine spatial, l'apparition se constitue dans un rapport réflexif à une écologie locale de la visibilité (et l'invisibilité). Dans cette étude préliminaire, nous nous appuyons sur des enregistrements de communication vidéo par Skype et téléphone mobile dans des contextes interpersonnels d'une part (Morel et Licoppe, 2012 ; Licoppe et Morel, 2013). Nous exploiterons ces données pour montrer comment les participants à des visioconférences, conduites aussi bien dans des contextes ordinaires (Skype ou autres) qu'institutionnels (au tribunal) s'orientent vers le traitement des connexions vidéo comme un certain type d'action reconnaissable, avec des implications séquentielles spécifiques.

- Les actions accomplies dans les phases de ‘pré-ouverture’ (Mondada, 2009), et en particulier la manière dont les participants se pré-positionnent pour se présenter, ou encore « apparaître » de manière appropriée à la connexion vidéo. Ce pré-positionnement est ajusté aux particularités et aux contingences de ce que l'on pourrait appeler une « écologie de la visibilité ».
- L'attente de visibilité du locuteur (Licoppe et Morel, 2012), de sorte qu'une visibilité soudaine à l'écran est scrutée relativement à sa pertinence par rapport à l'interaction en cours.
- La manière dont les connexions vidéo sont traitées comme des ressources séquentielles vis-à-vis de l'interaction en cours. Le phénomène des doubles salutations (la seconde salutation venant « répondre » à l'apparition d'un correspondant avec qui on est déjà en interaction sur une autre modalité de communication), initialement identifié par Michel De Fornel dans un contexte technologique particulier (De Fornel, 1994), dont nous montrerons ici la plus grande généralité. Nous discuterons en quoi les participants semblent d'ailleurs s'orienter aussi bien vers la pertinence séquentielle de l'apparition-comme-changement d'état que de l'apparition-comme-processus.
- Le design de certains tours de parole comme spécifiquement orienté vers le format de l'apparition et ses implications séquentielles.

Références bibliographiques

- De Fornel, M. (1994). "Le cadre interactionnel de l'échange visiophonique." *Réseaux* 64: pp. 107-132.
- Licoppe, C. & Morel, J. (2012). "Video-in-Interaction: "Talking Heads" and the Multimodal Organization of Mobile and Skype Video Calls." *Research in Language and Social Interaction*, 45(4): 399-429.
- Mondada, L. (2010). "Eröffnung und Vor-Eröffnung in technisch vermittelter Interaktion: Videokonferenzen." In L. Mondada and R. Schmidt (Eds), *Situationeröffnungen: Zur multimodalen Herstellung fokussierter Interaktion*. Tübingen, Narr: 277-334.
- Morel, J., & Licoppe, C. (2012). «Caméras en interaction : le travail collaboratif des monstres visiophoniques » *Bulletin Suisse de Linguistique Appliquée* 96, pp. 181-206.

Poster sa photographie pour obtenir un avis sur son apparence physique : un rituel des forums de discussion d'adolescents

Marcoccia, Michel

Equipe Tech-CICO / Université de technologie de Troyes – CNRS
michel.marcoccia@utt.fr

1 Introduction

Cette communication portera sur une activité assez fréquente dans les forums de discussion d'adolescents : un(e) participant(e) au forum poste une photographie et demande aux autres participants ce qu'ils pensent de son apparence physique.

De manière typique, cette activité se manifeste par le type de message reproduit ci-dessous :

	<p>Texte : Bonjour !</p> <p>Oui en effet ce n'est pas la première fois que je poste un sujet de ce genre mais l'avis des gens m'importe beaucoup. Donc comme le titre l'indique, comment me trouvez-vous ? Que vous soyez fille ou garçon, votre avis m'intéresse. Photo pas top, j'avais personne sous la main pour me photographier désolé.</p> <p>Merci d'avance !</p>
--	---

Cette activité est relativement ritualisée et repose sur différents régimes sémiotiques puisque le message qui initie ces échanges combine une photographie et l'expression verbale d'une requête (« *comment me trouvez-vous ?* »). Elle est significative des usages que font les adolescents des forums de discussion (Quinche, 2008). Tout d'abord, le forum est un lieu permettant l'expression de soi et la construction identitaire (Walther, 2007). Ainsi, en postant une photo et en demandant aux autres ce qu'ils pensent de son apparence physique, l'adolescent(e) en ligne s'inscrit dans une dynamique de mise en scène de soi, combinant une certaine forme d'exhibitionnisme contrôlé (les photographies postées sont généralement très composées) et d'interrogation sur son physique et son identité. Cette activité s'inscrit dans une démarche elle aussi caractéristique des usages des forums : une démarche d'entraide et de soutien social. En demandant aux autres ce qu'ils pensent de son apparence, l'adolescent(e) exploite les potentialités qu'offrent les forums pour être des dispositifs efficaces d'entraide en ligne. Ce qu'on peut difficilement demander aux proches, on peut le demander à des inconnus et profiter alors de cette combinaison paradoxale entre l'anonymat et l'intimité des échanges. Enfin, cette activité témoigne aussi de l'importance de la dimension relationnelle des échanges entre adolescents sur internet en général, et dans les forums en particulier.

2 Corpus et méthodologie

Pour analyser cette activité particulière, nous procéderons à l'analyse sémio-pragmatique de fils de discussion initiés par l'envoi d'un message combinant photographie de soi et requête, extraits du forum de discussion *Ados.fr*.

Pour la constitution de notre corpus, nous avons tout d'abord procédé à une observation-balayage de nombreux fils de discussions disponibles sur *Ados.fr*, en nous focalisant sur cette activité particulière, afin de mieux en saisir la nature, de repérer les rubriques où elle était le plus souvent réalisée et de peser son importance dans le corpus. Cette activité nous est alors apparue assez remarquable et relativement fréquente, en particulier dans la sous-rubrique « beauté » du forum. Nous avons alors procédé à l'établissement du corpus à proprement parler. Cette phase s'est déroulée en deux temps. Tout d'abord, nous avons procédé à la lecture d'un ensemble de 300 fils de discussion appartenant à la sous-rubrique préalablement identifiée. Nous avons alors prélevé la totalité des fils de discussion correspondant à l'activité analysée. Ce premier échantillon comprend 49 fils de discussion. En d'autres termes, sur un échantillon de 300 messages appartenant à la rubrique « beauté », 16,3% correspondent à l'activité étudiée. Ce n'est pas l'activité la plus fréquente (le simple échange de conseils – coiffure ou maquillage – est plus courant) mais elle est néanmoins assez importante. Une deuxième étape a été nécessaire pour établir notre corpus final, comptant 30 fils de discussion. En effet, nous nous sommes rendu compte que 19 fils n'étaient pas exploitables car les photos envoyées par les internautes n'étaient plus accessibles au moment de l'analyse.

Notre étude portera sur divers aspects de cette activité. Tout d'abord, il s'agira de décrire la manière dont cette activité est instrumentée, et les différentes stratégies des utilisateurs : poster sa photographie « dans le message », renvoyer à la photographie présente dans le « profil personnel », basculer en MP (messagerie privée), etc.

Notre analyse portera aussi sur le message qui initie cet échange particulier, en portant notre intérêt sur la nature précise de la requête exprimée. Lorsqu'un(e) adolescent(e) poste une photographie de lui/elle, que cherche-t-il ?

Il s'agira aussi d'analyser la photographie qui est postée. A quel mode de représentation correspond-elle ? Quelle rhétorique visuelle est utilisée : celle du naturel (photographie « prise sur le vif »), de la photographie de séduction (avec des poses mettant en valeur l'adolescent(e)), des codes du *selfie*, etc. ?

Enfin, il s'agira d'analyser la manière dont se déroulent les échanges initiés par des envois de photographies. Quelles sont les réactions les plus courantes ? Comment ces réactions sont-elles validées dans l'interaction par l'auteur de la requête ? Par exemple, quel effet a une évaluation négative sur le déroulement de l'échange ?

3 Résultats

Tout d'abord, on peut noter que, dans notre corpus, il y a à peu près autant de garçons que de filles qui postent une photo pour demander à leurs pairs un avis ou un conseil portant sur leur apparence physique. Les garçons demandent beaucoup plus souvent une évaluation « globale » de leur physique alors que les requêtes des filles peuvent être des demandes de conseils (sur la coiffure ou le maquillage). Le format de réception des messages diffère en partie selon qu'ils sont envoyés par des garçons ou des filles. Alors que les filles ne sélectionnent généralement aucun destinataire spécifique, les garçons adressent assez souvent leurs requêtes à des filles (« *coucou les filles* ») et inscrivent leur démarche dans une logique d'évaluation de leur pouvoir de séduction plus que de leur apparence au sens strict.

Par ailleurs, les adolescents de notre corpus n'ont pas une stratégie homogène en ce qui concerne la mise en visibilité de leurs photographies. Certains insèrent leur photographie dans le message envoyé, et l'exposent publiquement. D'autres, en revanche, proposent d'envoyer leurs photos en « message privé » aux pairs qui en font la demande. On observe ici une opposition entre deux stratégies d'exposition / de protection de l'intimité. De nombreux adolescents font un choix intermédiaire, en insérant dans leur message un lien permettant d'aller consulter un site sur lequel leur photo est hébergée (du type Dropbox, par exemple). Ce choix technique permet

en fait à l'adolescent de sélectionner comme destinataires de la requête des pairs réellement motivés par le souci d'y répondre.

Quatre types de requêtes sont formulés dans ces messages accompagnés de photos. On trouve évidemment des questions portant sur l'apparence physique en général («*suis-je moche ?*») ou sur des points spécifiques (la couleur de cheveux, par exemple) mais aussi, plus souvent encore, des demandes de conseil (sur la coiffure, le choix d'une paire de lunettes, le style de maquillage, la musculation, etc.). Il est intéressant de noter que, bien souvent, la demande d'évaluation ne porte pas sur la personne (*suis-je beau / belle ?*) mais sur sa photographie (*suis-je beau / belle sur cette photo ?*). Ainsi, dans de nombreux messages, les adolescents demandent à leurs pairs leurs avis pour choisir la photographie qui deviendra leur profil Facebook. La question porte moins sur l'apparence physique que sur l'identité numérique.

Les photographies envoyées sont assez diverses et correspondent généralement à trois stratégies de mise en scène de soi : l'adolescent est photographié « au naturel » en mode portrait ou *selfie*, la photographie constitue une mise en scène identitaire (l'adolescent par son activité ou ses postures propose une construction identitaire particulière), l'adolescent est mis en valeur par la photo, par l'utilisation des codes habituels de la séduction (gestuelle, regard, sourires, etc.). On observe alors une sorte de concurrence des normes en ce qui concerne ces photographies, qui donne lieu parfois à des discussions dans le forum : certains préfèrent « l'authenticité », d'autres « la mise en valeur ». On trouve aussi des discussions portant sur la « sincérité » des photos ou, plus simplement, sur leur qualité technique. On assiste en fait à l'émergence d'une éthique et d'une esthétique de la photo numérique des adolescents.

Enfin, l'analyse des échanges montre que la bienveillance d'autrui est attendue. Ainsi, lorsqu'un compliment ou un conseil « constructif » suit la requête, l'adolescent concerné remercie ses pairs. En revanche, lorsque ce script n'est pas respecté, les messages de ceux qui l'ont violé (en postant des remarques « méchantes ») ne sont pas validés ou donnent lieu à des rappels à l'ordre. En fait ces échanges reposent sur un paradoxe : un adolescent a envie de savoir ce que des pairs inconnus pensent vraiment de son apparence car ses amis – trop bienveillants – risquent de ne pas être sincères (cet argument est présent à plusieurs reprises dans les messages) mais, en même temps, cet adolescent ne supporte pas que l'avis de ces pairs sincères puisse être négatif...

4 Conclusion

A travers l'analyse de cette activité particulière, cette communication traite de quelques enjeux importants des activités adolescentes sur l'internet (se construire, s'entraider, lier des relations) et met en évidence quelques aspects de cette culture numérique adolescente. Par ailleurs, cette étude renvoie aussi à la question du rôle de l'internet dans le développement des adolescents, en particulier, dans leur construction identitaire, leur sociabilité et leur appropriation d'un rôle social masculin ou féminin (Subrahmanyam & Smahel, 2011).

Références bibliographiques

- Quinche, F. (2008). Les forums pour adolescents : spécificités communicationnelles, In L. Corroy (ed.). *Les jeunes et les médias : les raisons du succès* (pp. 151-170), Paris, Vuibert.
- Subrahmanyam, K. ; Smahel D. (2011). *Digital Youth. The Role of Media in Development*, NY, Springer.
- Walther, J. B. (2007). Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition. *Computers in Human Behavior*, 23, 2538-2557.

Discours d'information et opinion des utilisateurs : discussions numériques dans les journaux en ligne

Johansson, Marjut

Université de Turku
marjut.johansson@utu.fi

1 Les objectifs

Dans cette communication, j'examinerai les forums de discussion dans des journaux en ligne. J'analyserai plus précisément les discussions numériques dont le topique est sociopolitique. Mon objectif est d'étudier ces forums de discussion en tant que genre de discours ou type d'activité, leurs activités communicationnelles ainsi que le positionnement discursif des participants (Levinson 1992).

Le point de départ de ma démarche se situe sur le domaine de recherche du discours et de l'interaction numériques (Thurlow & Mroczek 2011) et au cadre théorique de la sociolinguistique interactionnelle et sociopragmatique. De ce point de vue, l'usage du langage est une action des sujets sociaux située dans des contextes. Or, les notions de celles-ci doivent être reconsidérées dans le présent cadre d'étude. Pour cette raison, j'utiliserai les termes *contenu* et *utilisateur* qui permettent l'examen des forums de discussion en tant qu'*interactions* ou *discussions numériques* (cf. Bublitz 2012).

2 Corpus

Le corpus que j'utiliserai consiste en des discussions publiées au *lemonde.fr* en 2008. Il consiste en dix éditoriaux et de leurs commentaires, 339 en tout (total de 22344 mots). Les thèmes sociopolitiques de ces discussions touchent la politique intérieure, la crise financière, les élections aux États-Unis, etc.

3 Le forum de discussion en tant que genre de discours

Dans notre vie quotidienne contemporaine, la culture numérique est présente autant dans les rencontres sociales ordinaires que dans les rencontres institutionnelles (Gere 2002). Dans la communication numérique, les aspects sociaux et technologiques sont entremêlés : les affordances (Hutchby 2001) constituent la base de l'interactivité technologique qui permet aux utilisateurs de produire du contenu et de participer à la médiation de soi dans des espaces socioculturels différents. Dans le Web 2.0. et dans les médias sociaux et ses réseaux, les cadres d'action sont complexes et hétérogènes. Les utilisateurs sont des *bricoleurs* qui surveillent et remédient l'information, et participent à des discussions selon leurs besoins personnels (Deuze 2006).

Les forums de discussions dans des journaux numériques se situent sur une intersection entre une instance médiatique institutionnelle et des utilisateurs le plus souvent anonymes. Cela signifie que les genres de discours d'information, soit objectivisés (par exemple les articles d'information) soit subjectivisés (par exemple les éditoriaux) (Moirand 2007), représentent le discours journalistique professionnel de la sphère publique. Quant au forum de discussion, c'est un genre de discours subjectivisé dont les participants appartiennent à la sphère privée. Les participants commentent l'information, ce qui est une activité communicationnelle rétrospective.

4 La construction du sens dans la discussion numérique et le positionnement de ces participants

Un forum de discussion implique une interaction où le nombre de participants peut varier considérablement. C'est surtout une collection d'opinions dont les liens intra- ou intertextuels sont sporadiques.

Dans un genre de discours, le but de l'action est l'un des facteurs qui déterminent l'activité communicationnelle des participants. Dans une discussion numérique les participants ne partagent nécessairement pas le même savoir dans le monde, et ils peuvent avoir des buts divergents. Les participants se positionnent différemment: ils peuvent choisir différents objets de discours qu'ils évaluent, par ex. le contenu, le thème ou le style dans un article d'information, ou n'importe quel aspect de la situation de communication. Cela fait émerger des opinions opposées. Ainsi les activités communicationnelles principales sont contradictoires : les uns participent à la négociation du sens, les autres s'affrontent. Ces dernières sont les plus fréquentes. Ces commentaires ne construisent pas un nouveau savoir partagé sur le topique en question, mais contiennent des affirmations isolées dont la véracité est incertaine. Les participants manifestent plutôt leur mécontentement ensemble. Dans l'analyse linguistique, quelques moyens principaux par lesquels les scripteurs expriment leur positionnement discursif seront également analysés.

Références bibliographiques

- Bublitz, Wolfram. 2012. From *speaker* and *hearer* to *chatter*, *blogger* and *user*. The changing metacommunicative lexicon in computer-mediated communication. In: *Investigations into the Meta-Communicative Lexicon of English: A Contribution to Historical Pragmatics*, ed. by Ulrich Busse and Axel Hübler, 151-176. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Deuze, M. 2006. Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society*, 22, 63-75.
- Gere, Charlie. 2002. *Digital culture*. London: Reaktion Books.
- Hutchby, Ian. 2001. Technologies, texts, and affordances. *Sociology* 35. 441-56.
- Moirand, Sophie. 2007. *Les discours de la presse quotidienne. Observer, analyser, comprendre*. Paris: Presses universitaires de France.
- Levinson, Stephen, 1992. Activity type and language. In: *Talk at work. Interaction in institutional settings*. Drew, Paul and John Heritage (eds.), 66-100. Cambridge: Cambridge University Press.
- Thurlow, Crispin, and Kristine R. Mroczek (eds.) 2011. *Digital discourse: language in the new media*. Oxford: Oxford University Press.

Temporalité, séquentialité et « jouabilité » : quelques catégories pour analyser une session de jeu vidéo dans une perspective interactionnelle

Ursi, Biagio

ICAR/ASLAN, Université de Lyon
biagio.ursi@univ-lyon2.fr

1 Cadre théorique et méthodologique

Cette contribution s'inscrit dans la tradition de l'analyse conversationnelle (Sacks, Schegloff & Jefferson 1974) et dans les travaux en linguistique interactionnelle plus récents (Ochs, Schegloff & Thompson 1996 ; Mondada 2011 ; Traverso 2011). Elle vise à analyser les ressources verbales et multimodales mobilisées par les participants au cours du jeu ainsi que les éléments de l'écran qui leur permettent de repérer et rendre reconnaissables les pratiques de l'activité en cours.

2 Corpus

Notre étude porte sur des enregistrements de langue parlée en interaction. Le corpus est constitué d'une session de jeu vidéo, *Fifa08* pour PlayStation (PS3). Pendant une heure et trente minutes deux participants jouent quatre matchs de football avec une même équipe, contre d'autres joueurs connectés par internet. Les joueurs peuvent sélectionner les avatars contrôlés, qui sont signalés par le biais d'un curseur. La séance a été enregistrée par deux caméras, l'une focalisée sur les joueurs et l'autre branchée sur l'écran du jeu. Ce corpus permet de documenter de manière synchronisée les actions effectuées dans le jeu et les actions accomplies par les participants devant la console (Colón de Carvajal 2011).



Figure 1. Signal vidéo avec prise de vue multiscopie synchronisée. La première est la prise de vue sur Luc (à gauche) et Raph (à droite), la seconde sur le terrain tel qu'il apparaît à l'écran (les avatars en maillots blancs représentent l'équipe de Luc et Raph, le Real Madrid).

3 Analyses

Dans cette contribution nous nous attachons à l'étude du dispositif de jeu comme ressource mobilisée par les joueurs en interaction. Afin de rendre compte de la multidimensionalité de ce type d'interaction nous avons utilisé la transcription disponible sur la base de données CLAPI (www.clapi-univ-lyon2.fr) qui concerne les productions verbales des participants. Nous y avons ajouté d'autres couches de transcription :

- les mouvements des avatars à l'écran (ceux contrôlés par les joueurs *in praesentia* et ceux de l'équipe adverse contrôlés par les joueurs connectés par internet) ;
- les ressources multimodales mobilisées par les joueurs en interaction (gestes, regards, mimiques, etc.) ;
- les manipulations des manettes, si nécessaires.

Les joueurs font souvent référence aux ressources visuelles disponibles à l'écran ou à la mobilisation de la manette, pendant le temps d'attente entre deux matchs ou pendant le *replay* d'une action qui vient d'avoir lieu, notamment après un but. Les actions du jeu peuvent également représenter des moments propices pour la mobilisation du dispositif. Comme par exemple dans l'extrait suivant, où les actions des avatars sont transcrites et attribuées à l'aide du nom du joueur correspondant écrit en minuscules (« rap » et « luc » pour les avatars des deux joueurs *in praesentia*, « adv » ou « adv1/adv2 » pour ceux des joueurs *in absentia*) :

Extrait Carré bleu [PS_41 : 45]

```
1          (2.0) ◊ (1.1) Δ (0.4) * (0.6)
2  luc          ◊tire le corner
3  rap          Δtouche le ballon
4  adv1          *intercepte le ballon et le passe
5  LUC  euh *ouais mais si t` avances pas/ coco=
6  adv2          *reçoit le ballon et avance
7  RAP  @=ben@ i` faut qu` t` y ΔAILLES dessus hein/ c'est ◊toi qui
8          @RAP lève les sourcils@
9  rap          Δrécupère le ballon et le passe
10 luc          ◊reçoit le
11  ballon
12  commandes ave` °le carré bleu°\
13  (0.2) *(0.2)
14 adv1          *récupère le ballon et le passe
15 RAP  @là le carré bleu il y était/ hein:.\
16  @RAP sourit et bouge la tête--->
17  (0.3)@
18  --->@
19 LUC  ouais mais en l'occurrence *i` voulait pas bouger tu vois\
20 adv2          *reçoit le ballon, avance vers la
21  surface adverse--->>
22  j'avais beau lui dire/
```

Dans cet extrait, la référence à l'interface du jeu (« c'est toi qui commandes avec le carré bleu¹ », lignes 7 et 12) est mobilisée comme une évidence sur laquelle Raph s'appuie pour renforcer une injonction (ligne 7 : « ben i` faut qu` t` y ailles dessus hein »). Cette première partie du tour est introduite par le marqueur « ben », qui est réalisé en enchaînement rapide avec le tour précédent et accompagné d'un indice multimodal qui marque son statut de préface à un tour problématique réactif. En effet, à la ligne 5, Luc reproche à son copain un manque de stratégie offensive (« euh ouais mais si t` avances pas/ coco », ce tour est délimité par un

¹ Les avatars contrôlés par les participants sont reconnaissables à l'aide de deux curseurs de couleurs différentes : rouge pour l'avatar de Raph, bleu pour celui de Luc.

connecteur complexe « ouais mais » et par un terme d'adresse). La réaction verbale de Raph (lignes 7 et 12) est produite pendant le déroulement de l'action du jeu de son propre avatar, qui récupère le ballon à la ligne 9.

Les deux joueurs sont focalisés sur le jeu (Mondada 2012) et l'action du jeu déclenche des échanges qui mobilisent le dispositif technique sous l'angle de deux perspectives différentes. Dans le cas ci-dessus, à la ligne 13 l'équipe adverse récupère le ballon. L'intervention à la ligne 15 représente une remarque soutenue par une épreuve « technologiquement tangible ». La dislocation est une construction syntaxique qui souligne la pertinence du curseur pour l'attribution « objective » de la responsabilité de Luc pendant les actions du jeu (« là le carré bleu il y était hein:\ »), donc c'est son avatar qui a perdu le ballon). Le déictique « là » relie cette occurrence à une précédente mobilisation du curseur comme élément qui a permis à Luc de détourner sa propre responsabilité. Aux lignes 19 et 22, par opposition au tour précédent et en s'appuyant encore une fois sur le dispositif, Luc répond à l'accusation de son copain. Il produit une justification particulière, appliquée à ce dernier cas (« en l'occurrence i` voulait pas bouger tu vois\ ») et renforcée par l'expression de ses efforts (« j'avais beau lui dire »).

Dans ce dernier cas, la thématization du dispositif est associée au temps de transmission des commandes, de la manipulation de la manette à la réalisation de l'action correspondante dans la virtualité du jeu. La temporalité dans ce type d'interaction présente au moins quatre dimensions différentes : la temporalité des échanges des participants, celle des actions effectuées sur le terrain de football virtuel, la temporalité des manipulations des joueurs et, enfin, celle de l'effective réalisation des actions dans le jeu.

Cette temporalité multidimensionnelle est reliée aux actions effectuées par le joueurs par le biais de leurs avatars, mais elle concerne aussi la projection de certaines actions et de formats séquentiels spécifiques, comme par exemples les directifs et leur organisation située telle qu'elle a été étudiée par Mondada 2011.

Au niveau analytique, la mobilisation du dispositif et de l'interface permet de caractériser la notion de jouabilité, qui ne peut pas être réduite à une simple maniabilité du dispositif du jeu vidéo, voire une « jouabilité structurelle » (Genvo 2008). Elle représente une des ressources utilisées pour la gestion de l'interaction, pour la négociation de la responsabilité et du statut respectif des participants, notamment en tant qu'expert *versus* non expert.

Dans une perspective interactionnelle, plusieurs ressources sont utilisées pour produire des stratégies de jeu spécifiques et des actions de jeu coordonnées. Nous nous intéressons aux liens entre situation de jeu (dans ses contraintes et possibilités), pratique discursive « pour » et « sur le jeu », coordination collaborative et compétitive (pour ce qui concerne les joueurs *in praesentia* et les joueurs connectés à distance, respectivement) dans le cadre d'une interaction multimodale par écran.

Conventions de transcription

Pour les productions verbales nous avons utilisé les conventions ICOR, consultables sur le site CORINTE [<http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte>]. Les conventions pour la notation des gestes s'inspirent librement de celles développées par Mondada, consultables sur le site CORVIS [<http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corvis>]. Les gestes sont repérés par rapport à une production verbale : *, ◇, Δ et @ indiquent le début et la fin d'un geste ou d'un regard décrit à la ligne suivante.

---	signale la durée du geste
--->	indique que le geste continue aux lignes suivantes jusqu'à la prochaine borne (*, ◇, Δ et @)
--->>	indique que le geste continue au-delà de la fin de l'extrait
rap	signale les tours de l'avatar contrôlé par le participant correspondant (RAP)
adv	signale les tours de l'avatar du joueur <i>in absentia</i>

Références bibliographiques

- Colón de Carvajal, I. (2011). Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo. In H. Ter Minassian & S. Rufat (éds), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques, 146-163.
- Genvo, S. (2008). Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design », *Colloque Les jeux vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, Canada, 6 et 7 mai. Disponible en ligne : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.htm (consulté le 6 juin 2014).
- Mondada, L. (2011). The situated organisation of directives in French : imperatives and action coordination in video games. *Nottingham French Studies* 50 (2), 19-50.
- Mondada, L. (2012). Coordinating action and talk-in-interaction in an out of the video games. In R. Ayass & C. Gerhardt (éds), *The Appropriation of Media in Everyday Life. What people do with media*, Amsterdam: Benjamins, 231-270.
- Ochs, E., Schegloff, E. A., Thompson, S. A. (éds) (1996). *Interaction and Grammar*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Sacks, H., Schegloff, E. A. & Jefferson, G. (1974). A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *Language* 50 (4), 696-735.
- Traverso, V. (2011). Analyser un corpus de langue parlée en interaction : questions méthodologiques. *Verbum* 4, 313-329.