

***Climat sous tension*, un « récit climatique » interactif engagé mêlant bande dessinée, audiovisuel et jeu**

Justine Simon

*Centre de recherche sur les médiations (CREM, EA 3476), Université de Lorraine
UFR Sciences Humaines et Sociales, Ile du Saulcy, BP30309, 57006 - Metz Cedex*

justine.simon@dynamots.fr

DOI:10.978.284932/1003.3 © AFDI 2017 IN_DOI

<RÉSUMÉ>

L'analyse des dispositifs communicationnels numériques développant de nouvelles formes de narrations interactives représente un enjeu de recherche pour comprendre les différentes stratégies mises en œuvre pour toucher les publics. L'objectif de cet article est d'analyser un discours audiovisuel hypertextualisé interactif exploitant plusieurs récits présentés sous forme de bandes dessinées numériques, représentant différentes tribunes d'experts au format audiovisuel et structurés de manière ludique : il s'agit de *Climat sous tension*, pensé et réalisé dans le contexte socio-politique de la COP21 en 2015 par TV5 Québec Canada et TV5 Monde. Trois angles d'analyse sont proposés : (i) l'un concernant la composition multimédiatique du discours, (ii) le deuxième s'intéressant à la dynamique interdiscursive existant entre les récits et les discours audiovisuels liés, (iii) et le dernier étudiant les procédés interlocutifs mis en place. L'objectif est de comprendre la dimension argumentative du discours, cherchant implicitement à convaincre le lecteur de lutter contre le réchauffement climatique.

<ABSTRACT>

The analysis of numeric communicationnal devices developping new forms of interactive stories represents an issue for the researchers trying to understand the various strategies implemented to touch different audiences. The objective of this article is to analyze an hypertextualised audiovisual discourse exploiting several stories presented in the form of digital comic strips, showing experts'

various forums in an audiovisual size and structured such as serious games: it deals with *Climate under pressure*, thought and realized in the sociopolitical context of the COP21 in 2015 by TV5 Quebec Canada and TV5 Monde. Three angles of analysis are proposed: (i) the first one concerning multimedia composition of the discourse, (ii) the second one focusing on the interdiscursive dynamics existing between narratives and related audiovisual discourse, (iii) and the last one studying the interlocutive processes implemented. The objective is to understand the argumentative dimension of the discourse, trying implicitly to convince the reader to fight against climate warming

<MOTS-CLÉS>

Discours audiovisuel hypertextualisé, Interactivité, Narrativité, Dynamique interdiscursive et interlocutive hypertextuelle, Argumentativité.

<KEYWORDS>

Hypertextualised audiovisual discourse, Interactivity, Narrative forms, Hypertextual interdiscursive and interlocutive dynamics, Argumentativity.

1. Introduction

La création de nouveaux dispositifs communicationnels numériques ne cesse de se diversifier afin de proposer aux lecteurs-internautes de nouveaux terrains de jeu pour s'informer, se distraire, se cultiver, etc. L'interactivité et la narrativité sont souvent les mots d'ordres de ces créations qui cherchent à toucher différents publics. L'instance auctoriale cherche, d'une part, différents moyens de plonger son public dans un espace autorisant des formes d'interactivité. D'autre part, la narrativité anime de nombreux projets de création grâce à la mise en récits de protagonistes (réels ou fictifs), pouvant exploiter différentes modalités sémiotiques (verbale – à l'écrit ou à l'oral –, visuelle, sonore, audiovisuelle, etc.). De nouvelles manières de croiser interactivité et narrativité émergent en outre dans certaines créations qui considèrent le lecteur-internaute comme un protagoniste privilégié.

L'objectif de cet article est d'analyser une de ces nouvelles formes d'écriture du discours hypertextualisé (Simon, 2015) exploitant conjointement des formes d'interactivité et de narrativité: possibilités de commenter et de partager, manipulabilité de liens hypertextes, personnalisation de l'adresse, etc. Le discours hypertextualisé – mêlant

bande dessinée, audiovisuel et jeu – qui fait l’objet de l’analyse s’intitule *Climat sous tension*. Celui-ci a été pensé et réalisé dans le contexte socio-politique de la COP21¹ en 2015 par TV5 Québec Canada et TV5 Monde. La réalisation a d’ailleurs été labellisée par le comité de cette conférence internationale aux enjeux environnementaux. La forme adoptée par ce discours hypertextualisé est celle du développement de six « récits médiatiques » – pour reprendre leur « formule » (Krieg-Planque, 2009) – mettant en scène six personnages dans des endroits du monde touchés par le réchauffement climatique. Le déploiement de ces récits se fait au travers de bandes dessinées numériques. Le discours hypertextualisé scénarise de plus la parole d’experts de la question climatique sur ces bandes dessinées 2.0. De nombreuses tribunes audiovisuelles d’acteurs issus des scènes politique, scientifique et associative ponctuent ainsi les récits en proposant différents parcours de lecture. Une dimension ludique est enfin attribuée au lecteur-internaute qui peut naviguer activement à l’intérieur du dispositif en faisant des choix qui influencent de façon décisive l’avenir des personnages. Cette ludicité lui donne ainsi la sensation de participer directement aux récits.

Le cœur de ce discours audiovisuel hypertextualisé interactif soulève la question de la réduction des émissions de gaz à effet de serre, en résonance avec le débat public et politique mondial. D’où notre questionnement : peut-on qualifier ce discours hypertextualisé de neutre ou d’engagé ? En d’autres termes, comment se manifeste la dimension argumentative² de ce discours ? Notre hypothèse est que *Climat sous tension* exploite différents mécanismes jouant sur la narrativité et l’interactivité qui présentent une réalité d’une manière

1 Conférence internationale sur les changements climatiques qui s’est déroulée du 30 novembre au 11 décembre 2015 à Paris.

2 L’argumentation dans le discours telle que le conçoit Ruth Amossy (2000) est une branche de l’analyse du discours. Elle conçoit l’argumentation comme un phénomène inhérent à tout discours. C’est aussi un modèle qui grâce à une représentation de degrés variables permet de distinguer les discours ayant une dimension argumentative de ceux ayant une visée argumentative. Tout discours, selon Amossy, tente d’influencer l’autre, de lui faire voir ou penser le monde d’une certaine façon, d’orienter le regard ou de susciter des interrogations. Certains discours ont un but argumentatif avoué (ou une *visée* argumentative), d’autres ont une influence inavouée, détournée, non programmée ou non délibérée (c’est leur *dimension* argumentative).

qui se veut neutre mais que l'orientation argumentative globale est bien prononcée et assumée. L'objectif sous-jacent est de sensibiliser le grand public aux solutions qu'il faudrait mettre en place pour lutter contre le réchauffement climatique.

Afin de répondre à cette problématique, trois angles d'analyse réinvestissant des théories et outils issus de l'analyse du discours sont proposés: (i) un intérêt est tout d'abord porté sur la spécificité de la composition multimédiatique du discours; (ii) une attention est ensuite portée sur sa dynamique dialogique interdiscursive (Volochnov, 1929/1977; Moirand, 2002) – le discours lié pouvant être appréhendé en tant que discours rapporté direct, et qui plus est, peut être considéré comme « hypermarqué » (Rosier, 2002) –; (iii) un troisième axe s'intéresse enfin aux procédés interlocutifs mis en place donnant au lecteur-internaute ce statut particulier de protagoniste pouvant agir sur le destin de la planète.

2. *Climat sous tension*, un discours hypertextualisé multimédiatique

Climat sous tension s'apparente à une nouvelle forme d'écriture hypertextuelle permettant au lecteur-internaute de s'immerger dans la narration grâce à différents types d'enchâssements multimédiatiques. D'une part, à l'intérieur du site <http://climatsoustension.com>, le discours hypertextuel associe différents types de modalités sémiotiques (en utilisant des procédés verbaux, visuels et sonores empruntés à la bande dessinée) et jongle ainsi avec différents genres médiatiques (en développant une bande dessinée numérique, en insérant différentes tribunes d'experts au format audiovisuel comme dans un webdocumentaire et en divertissant le lecteur-internaute à l'aide de mécanismes ludiques). D'autre part, le projet *Climat sous tension* se positionne sur deux types de dispositifs médiatiques que sont le site et les réseaux socionumériques et peut être diffusé au moyen de multiples technologies (ordinateur, smartphone, tablette, etc.).

2.1. Climat sous tension, un projet multimédia mêlant bande dessinée, audiovisuel et jeu

Climat sous tension propose au lecteur-internaute d'explorer le quotidien de six personnages aux quatre coins du monde afin de voir l'impact des bouleversements climatiques sur leur vie. Concrètement, le récit de ces personnages se fait à travers six « fictions interactives », utilisant les codes de la bande dessinée. Dans chacun de ces récits, sont intégrées des vidéos de différents experts de la question climatique. Ces vidéos sont regroupées par thématiques dans une page spécifique appelée « dossiers thématiques » et l'ensemble des personnes citées est regroupé dans la partie « intervenants » (cf. Figure 1). Le site s'inspire enfin des techniques des jeux vidéo – particulièrement de celles de la fiction interactive – permettant au lecteur-internaute d'entrer dans le projet de manière ludique.

Figure 1. Architecture du site Climat sous tension

2.1.1. Des récits sous forme de bandes dessinées numériques

Le dispositif numérique de *Climat sous tension* a pour originalité de développer des récits sous forme de bandes dessinées numériques. Des images fixes sont accompagnées de différentes musiques et animations sonores, qui permettent de lui donner une ambiance particulière (bruit du blizzard pour le récit qui se déroule au Canada intitulé « Zizanie à l'épicerie », bruit des vagues pour le récit « De l'acidité à la mer » qui se déroule sur l'archipel de Tuvalu, etc.).

Illustration 1. Différentes ambiances sonores (Récits « Zizanie à l'épicerie » et « De l'acidité à la mer »)

Les dessins cadrent à la fois le lieu où se déroule l'histoire ainsi que les personnages. Les cases se superposent à une image de fond et remplissent l'écran grâce à un zoom à chaque clic. La partition tabulaire de l'écran agit ainsi sur la case, ce qui permet de concentrer le regard du lecteur-internaute sur une scène en particulier (Bonaccorsi, 2016, 113-119).

Toutes les paroles des personnages sont de plus présentées uniquement à l'écrit dans des phylactères de forme rectangulaire. Un double marquage se fait afin que le lecteur-internaute comprenne bien à qui le discours est attribué : une vignette représentant l'énonciateur est juxtaposée au texte blanc sur fond noir et l'image de l'interlocuteur est atténuée en nuance pastel.

Illustration 2. Cases et phylactères (Récit « La vache et le pré »)

À ce premier niveau – même si les récits exposent la subjectivité des personnages –, on peut dire que l'exploitation de la fiction dans les bandes dessinées numériques créées n'engage pratiquement pas la prise de position du projet *Climat sous tension*. L'objectif est de distraire et non de convaincre.

2.1.2. Insertion de tribunes d'experts au format audiovisuel

Régulièrement, le lecteur-internaute est invité à cliquer sur des zones interactives qui jalonnent le récit. Le curseur de la souris est automatiquement placé sur ces zones au cours de la navigation. Différents objets audiovisuels constituant des tribunes d'experts sont principalement liés à ces zones et invitent à penser l'hypertextualité du récit (cf. Partie III.). L'aire scripturale visuelle – où se développe le récit – constitue en quelque sorte un « discours d'escorte » (Rabatel, 2011) visant à contextualiser le discours de l'expert et faire en sorte que le lecteur en prenne connaissance. Chaque encart constitue de plus un « signe passeur » (Souchier *et al.*, 2003), c'est-à-dire une zone activable par le clic de la souris vers le discours lié. Sur chaque encart sont mentionnés le nom de l'expert et le thème de son intervention. La vidéo de l'expert cité – qui est, quant à elle, accompagnée d'un texte de présentation de l'auteur et d'un résumé de l'intervention – correspond à un discours lié, qui s'ouvre dans une fenêtre superposée au récit.

Illustration 3. Aire scripturale visuelle contenant une zone interactive activable et discours audiovisuel lié (Récit « Une volonté d'acier »)

Cette deuxième pratique discursive – qui sera analysée plus en détail dans la partie suivante – ressemble aux pratiques d'écriture

journalistique, notamment utilisées par le webdocumentaire. En mettant au premier plan une finalité informative, *Climat sous tension* entend ainsi se désinvestir d'une prise de position éthique en représentant de manière neutre des tribunes qui ont toutes pour but soit d'alerter, soit de proposer des solutions au dérèglement climatique.

2.1.3. Procédés de ludification

Climat sous tension utilise enfin certains procédés ludiques. L'objectif est de faire entrer l'internaute dans un univers de jeu. Une logique véhiculaire de nature « cybermédiatique » propre au jeu vidéo (Perény et Amato, 2011, 32-34) est mise en place afin de permettre au lecteur-internaute d'entrer en interaction avec le contenu avec une perception ludique et ainsi d'avoir une répercussion sur le contenu représenté. Précisément, le jeu s'exprime à travers de « marqueurs pragmatiques » (Genvo, 2013) dans les interfaces de transition entre les chapitres des récits (Illustration n° 4). Une jauge, caractéristique des outils de mesure utilisés dans la gamification, permet au lecteur-internaute d'évaluer son « niveau de risque climatique personnel ».

Illustration 4. Choix du lecteur-internaute influençant le baromètre de « niveau de risque climatique personnel »

Au fil du récit, on donne au lecteur-internaute la possibilité d'exprimer un choix par rapport à la situation dans laquelle les personnages sont impliqués. Le baromètre évolue soit vers le « vert », soit vers le « rouge » en fonction des réponses. À la fin du récit, un récapitulatif des choix du lecteur-internaute est présenté. Ce bilan est confronté à un pourcentage des internautes qui ont fait le même choix et permet ainsi à ce dernier de se comparer aux réponses de la communauté.

Cette forme d'interactivité ludique – faisant partie des procédés interlocutifs analysés en dernière partie de l'article – inscrit de la subjectivité puisqu'elle invite à penser que le lecteur-internaute serait un protagoniste du changement. Cependant, ce n'est pas à travers cette dimension ludique que l'engagement idéologique de lutte contre le réchauffement climatique se manifeste. Le divertissement a au contraire pour but de neutraliser la prise de position de l'instance auctoriale.

2.2. Climat sous tension, un projet exploitant différents dispositifs médiatiques

Le projet *Climat sous tension* exploite deux types de dispositifs médiatiques : le site et les réseaux sociaux numériques. Le plan d'action et de communication du projet dans sa globalité a été pensé pour s'adapter au calendrier politique de la COP21. Le lancement public du site s'est fait le 19 novembre. Le jour même, le compte Facebook a été créé, publiant un événement invitant le public à découvrir cette nouvelle « expérience interactive documentaire ». Le compte Twitter a quant à lui été créé plus tôt, le 15 avril 2015. Les publications faites en amont de l'événement politique ont à la fois eu pour but d'annoncer la sortie du site (Tweet du 21 avril 2015 : « Lancement prévu en octobre. Plus de détails au cours des prochains mois, restez à l'affût ! »), et de donner des informations au sujet de la 21^e Conférence de Paris (grâce à l'usage des hashtags indexateurs « #COP21 » et « #Paris2015 »). Les comptes restent à l'heure actuelle encore actifs et permettent de valoriser les récompenses que le projet a reçues. Des accroches incitatives (cf. Partie IV.) invitent le lecteur-internaute à partager l'information relative au lancement du site et évidemment à aller sur le site (lors du jour de la terre le 22 avril par exemple, hashtagué : « #jdlt2016 »). Les deux signes passeurs de Facebook et Twitter (*Like Button* et *Tweet button*) sont présents sur le site, offrant ainsi la possibilité de partager le lien du site et de le commenter. Le lien URL du site est quasiment toujours inséré dans les publications sur les réseaux sociaux numériques. Celles-ci mettent principalement en valeur : (i) des captures d'écran du site, (ii) des citations d'experts et de personnalités politiques engagées (Tweet du 9 décembre 2015 : « « Si nous sauvons Tuvalu, nous sauverons le monde » - Enele Sosene Sopoaga, premier ministre de Tuvalu à la #COP21. Passez à l'action et essayez vous aussi d'aider Tuvalu en vous mettant dans la peau de Pai, une adolescente déchirée par le destin de son île »), (iii) des vidéos d'experts³ issues du site republiées sur Youtube, (iv) et la bande-annonce du site complète ou en format GIF.

³ Les mentions faites dans les tweets (utilisées à la fois en adresse et en mention au sens strict ; cf. Bigey et Simon, 2016) permettent de renforcer le positionnement des acteurs cités dans le site (« @fondationhulot », « @N_Hulot », etc.).

Le positionnement sur différents dispositifs médiatiques est cohérent dans sa globalité mais laisse tout de même une spécificité à la fois au site – plus ancré dans la narration –, et aux réseaux socionumériques, qui paradoxalement donnent plus d'informations neutres et factuelles sur l'événement tout en représentant exclusivement des discours de personnes engagées dans la lutte contre le réchauffement climatique. Les créateurs du projet entendent ainsi se désinvestir d'une prise de position normative en affichant le point de vue des autres.

3. Dynamique dialogique interdiscursive du discours audiovisuel hypertextualisé

La dynamique interdiscursive⁴ de *Climat sous tension* correspond au fait qu'il est traversé par de nombreux discours antérieurs. Les plus caractéristiques sont bien évidemment les discours d'experts filmés et mis en scène au fil des récits grâce à l'hypertexte.

Ces vidéos insérées relèvent d'une énonciation objectivante, afin de garantir différents effets: effet d'authenticité de l'identité de l'énonciateur cité et du dit d'origine (*c'est bien lui* et *c'est bien lui qui a dit ceci, cela*), effet de littéralité (les propos sont recueillis tels quels, ils ne sont ni tronqués, ni transformés) et effet de crédibilité (ce qui est dit est vraisemblable, l'identité de l'énonciateur fait que l'on peut avoir confiance en ce qui est dit). Pour Laurence Rosier (2002), la citation faisant appel à l'audiovisuel correspond à une forme de « discours direct surmarqué » ou « hypermarqué » donnant un effet de surréalisme. Cet effet peut autoriser une non-prise en charge énonciative (*ce n'est pas moi qui le dit*)

4 Le concept de dialogisme que le cercle de Mikhaïl Bakhtine propose (Volochnikov, 1929/1977) met en évidence le fait que tout discours fait partie d'une communication continue. Le dialogisme peut se définir tel un dialogue entre plusieurs discours à l'intérieur d'une sphère commune de l'échange verbal. Plus précisément: d'une part, tout discours se caractérise par sa dimension interlocutive intrinsèque – analysée en termes de dialogisme interlocutif (Moirand 2002) – dans le sens où, il cherche à entrer en dialogue avec son public, et d'autre part, tout discours est traversé par d'autres discours – en lien avec la notion de dialogisme interdiscursif. Cette partie se consacre au dialogisme interdiscursif. Le dialogisme interlocutif est quant à lui analysé dans la troisième partie.

de l'énonciateur principal qui représente ces discours autres. Dans le site, le texte accompagnant la vidéo liée, qui présente l'énonciateur cité, peut de plus donner un effet d'autorité, dans le sens où les personnes interviewées sont expertes dans leur domaine et sont considérées comme légitimes à s'exprimer sur le sujet évoqué. Cette légitimité est renforcée dans la présentation des intervenants, qui jouissent tous d'une position d'autorité, comme par exemple : Adam Sobel, Professeur de l'Université Columbia à l'Observatoire de la Terre Lamont-Doherty et l'École d'ingénierie et de sciences appliquées ; Brice Lalonde, Conseiller spécial du Pacte mondial sur le développement durable de l'Organisation des Nations Unies, etc.

La manière dont ces discours audiovisuels hypertextualisés sont rapportés a une influence directe sur la signification globale du discours. Voyons les différentes formes d'hypertextes observées⁵ à propos du récit « De l'acidité à la mer ». Cette bande dessinée met en scène Pai, une adolescente vivant sur l'archipel de Tuvalu, qui s'interroge sur le destin de l'île ainsi que sur son propre avenir.

Comme nous l'avons évoqué plus haut, selon nous, tous les hypertextes ont pour but de garantir l'authenticité d'une parole experte. Les hypertextes sont donc tous des hypertextes d'autorité. Certains ont en outre la particularité d'être encyclopédiques, injonctifs, persuasifs et de présupposition.

11 *hypertextes d'autorité*⁶, issus de neuf experts différents, sont au total insérés dans le récit « De l'acidité à la mer » – et cela quel que

5 Selon une analyse menée par Francis Grossmann et Laurence Rosier (à paraître), le discours rapporté hypertextualisé – ou « DRhyper » –, peut avoir plusieurs fonctions : fonction de référencement d'une source, fonction encyclopédique, fonction ludique ou encore commerciale, etc. D'après l'étude de différents corpus, Alexandra Saemmer (2015) fait une synthèse importante sur les différents types d'hyperliens (regroupés en différentes « figures de la lecture ») : hyperlien renvoyant à la source, hyperlien illustratif, hyperlien d'autorité, hyperlien comparatif, hyperlien ironisant, etc.

6 Douglas Walton et John Woods (1992) parlent à ce propos d'argumentation *ad verecundiam*, qui consiste à faire intervenir une source considérée comme fiable, mais qui reste faillible. En effet, pour Walton et Woods, une source peut toujours entrer en contradiction avec l'avis d'une autre autorité.

soit le parcours narratif choisi par le lecteur-internaute. Les arguments développés ont tous le même objectif de préservation de l'environnement. Certains sont fortement en lien avec les sujets développés dans les six chapitres du récit : il faut arrêter la surpêche (la pêche commerciale) ; il faut préserver la barrière de coraux ; il faut éduquer les gens et leur faire prendre conscience qu'on est tous concernés ; il faut adopter une consommation responsable ; il ne faut pas que l'élévation du niveau de l'eau en Polynésie continue. D'autres sont au contraire plus ou moins éloignés du récit : le dérèglement climatique est à l'origine de nombreux dégâts économiques et humains ; si on reste en dessous de deux degrés supplémentaires, l'homme pourrait réussir à s'adapter au réchauffement climatique ; il faut responsabiliser les pays industrialisés qui ne subissent pas d'impacts environnementaux alors qu'ils sont à l'origine des dérèglements – contrairement aux petites îles – ; il faut réagir rapidement ; la modification du pH de l'eau et l'augmentation de la température océanique est un problème pour les espèces animales (notamment à squelette calcaire) ; il faut faire preuve de compassion entre les nations.

Dans les différentes configurations des hypertextes créés, les discours audiovisuels liés ont une *fonction encyclopédique*. Des spécialistes de la biodiversité apportent des éléments de savoir permettant de comprendre l'environnement biologique et les bouleversements liés aux changements climatiques. On retrouve ici la finalité documentaire évoquée précédemment.

Plusieurs de ces hypertextes présentent une *injonction* (explicite ou implicite) à entrer dans une action, présentée comme seule alternative possible (exemple : « Pourquoi faut-il stopper la surpêche maintenant ? »). Ces injonctions ont pour but d'orienter fortement les décisions du lecteur-internaute dans son parcours à choix, mais également de lui faire prendre conscience de l'état d'urgence de la planète.

Certaines vidéos représentées via l'hypertexte sont de plus très subjectives. Elles exposent un point de vue sur un sujet à controverse et tentent de faire en sorte que les personnes visées adhèrent à ce point de vue (exemple du point de vue contre l'obsolescence programmée défendant une « consommation responsable »). Nous appelons ces

hypertextes, *hypertextes de persuasion*. La configuration hypertextuelle est très stratégique ici puisque l'on représente un discours autre subjectif de manière hyper-objective (*ce n'est pas moi qui le dit*).

Notons enfin l'*hypertexte de présupposition*. En pragmatique, la présupposition est une forme d'implicite inscrite dans la structure linguistique (Fuchs, 1996, 18). Elle correspond à ce sur quoi les interlocuteurs sont au courant. Deux hypertextes donnent un élément de présupposition permettant au lecteur-internaute d'interpréter la totalité du discours : un lié au co-texte (l'environnement du texte) et l'autre lié au contexte (environnement socio-politique externe au discours). Dans le premier cas – la vidéo de Catherine Potvin – le lecteur-internaute peut interpréter grâce au co-texte que Tuvalu est victime d'une injustice. Dans le second, le lecteur-internaute peut-être déstabilisé par le propos de Trinh Xuan Thuan si celui-ci ne connaît pas le contexte politique de la COP21. L'interprétation qui peut être faite de ce discours est que les Nations Unies, qui vont se rencontrer lors de la conférence internationale afin de tenter de trouver un accord commun, doivent faire preuve de compassion.

Illustration 5. Discours audiovisuels rapportés hypertextualisés exploitant la présupposition

Pour conclure sur cette partie, il faut insister sur le fait que la mise en liens de vidéos est le résultat d'une écriture réfléchiée mais également que les vidéos insérées ont toutes la même orientation argumentative, similaire à celle du projet dans sa globalité, qui veut sensibiliser le public aux graves conséquences du dérèglement climatique. On peut parler de stratégie de médiation dans le sens où tous les discours audiovisuels rapportés adoptent la même prise de position que celle de l'instance auctoriale.

4. Dynamique dialogique interlocutive du discours audiovisuel hypertextualisé

Nous déclinons les procédés relevant d'une dynamique dialogique interlocutive en deux catégories : d'une part, les différentes formes

d'accroches permettant de feindre le dialogue avec le lecteur-internaute, et d'autre part, les formes d'interactivité permises par le dispositif sociotechnique.

Dans le site *Climat sous tension* (1), la bande-annonce (2) et les réseaux socionumériques (3), beaucoup d'accroches interlocutives sont utilisées afin de créer un simulacre de dialogue avec le lecteur-internaute. Gantier (2015) les analyses en termes de « mode dialogique », à propos du webdocumentaire. Celles-ci font partie de la boîte à outils des professionnels de l'information médiatique : accroches élocutives (pronoms de la première personne, etc.), allocutives (pronoms de la deuxième personne, impératifs, etc.), questions, feinte du dialogue, etc.

(1) « *Une expérience interactive documentaire vous mettant aux commandes du récit climatique et du destin de 6 individus à travers le monde.* » (Extrait du site)

(2) « (...) À l'heure où nous devons agir, découvrez *Climat sous tension*, une fascinante expérience interactive. Prenez en main le destin de personnages confrontés aux changements climatiques aux quatre coins du monde. Et trouvez des solutions (Texte à l'écran synchronisé : « Que choisissez-vous ? »). Au fil de l'aventure, des experts internationaux vous aident à faire les meilleurs choix. À vous de jouer ! » (Extrait de la bande-annonce)

(3) « *Sauriez-vous convaincre un promoteur #immobilier de bâtir un gratte-ciel écolo ? Essayez : ow.ly/4mRq8X* » (Tweet du 28 juin 2016, accompagné d'une capture d'écran du récit « Tour de force »)

Ces accroches interlocutives visent deux objectifs argumentatifs sous-jacents : *sensibiliser*, en donnant l'alarme face aux bouleversements climatiques et *engager* ou *inciter à l'action*, en cherchant à modifier le comportement du lecteur-internaute, afin de le rendre plus responsable.

L'une des principales formes d'interactivité permises par le dispositif sociotechnique est ensuite le procédé de ludification évoqué plus haut : l'évaluation des réponses grâce au baromètre de « niveau de risque climatique personnel » avec une représentation visuelle d'une jauge permettant de mesurer les « bons choix » de l'internaute.

Rappelons que la forme de narration interactive *Climat sous tension* présente six récits mettant en scène six protagonistes, qui font l'objet de différents processus narratifs en fonction des choix effectués par le lecteur-internaute. Dans le scénario le plus pessimiste (les réponses vont dans la zone rouge du baromètre), le protagoniste est victime d'un processus de dégradation – pour reprendre la terminologie de Claude Bremond (1973). Au contraire, dans le scénario optimiste (zone verte du baromètre), le protagoniste est bénéficiaire d'un processus d'amélioration.

Illustration 6. Bilan optimiste du destin de Pai (Récit « De l'acidité à la mer »)

Précisons en outre que ce bilan est anticipé par les propositions de certains experts cités dans le récit. Le bilan ci-dessus (Illustration n° 6) est par exemple directement influencé par le discours audiovisuel de Jérôme Petit intitulé « Le corail, un allié précieux touché par le changement climatique ».

Mais, les personnages mis en scène ne sont pas les seuls protagonistes à prendre en compte. Le lecteur-internaute est lui aussi un protagoniste, qui, dans le rôle qu'il a à jouer, contribue à préserver ou dégrader l'environnement. Dans le bilan optimiste cité plus haut, on peut dire que le lecteur-internaute a fait en sorte que Pai participe à la préservation de son archipel. Le schéma narratif que l'on pourrait adapter à la succession des choix à réaliser par le lecteur-internaute serait celui-ci :

Figure 2. Schéma narratif du protagoniste lecteur-internaute

Eventualité	Actualisation	Réussite/Echec
Le lecteur-internaute fait le constat d'un état initial négatif	Il fait différents choix, grâce aux experts cités	Il améliore (ou n'améliore pas) la situation initiale

Dans ce schéma narratif, il semblerait que la réussite (ou l'échec) du processus dépende des choix du lecteur-internaute. L'interactivité permise par le dispositif socionumérique se fait en grande partie à travers cette problématique du choix.

« L'interactivité, même rudimentaire, des hypertextes, impose au travers de la suspension temporelle entraînée par la nécessité du choix, une suspension du temps de la lecture vers un autre, celui de la décision » (Balpe, 2004)

Et comme nous l'avons précisé précédemment, les propositions de navigation dans les fenêtres de transition sont largement influencées par les discours audiovisuels d'experts liés. Les concepteurs ont anticipé la lecture des récits en fonction des propositions formulées dans les espaces consacrés au fil des récits. Cela rejoint l'idée proposée par Jean Davallon et Yves Jeanneret (2004), qui considèrent que l'hyperlien est à la fois la trace d'une interprétation de la relation entre deux discours et l'anticipation d'une lecture réalisée par l'activation d'un lien.

Nous avons insisté, dans la partie précédente, sur le fait que tous les discours des experts cités ont la même orientation argumentative. En adoptant un point de vue qui tente de reconstituer les intentions de l'instance auctoriale (et non en étudiant les usages réels), on peut dire que tout est fait pour que le lecteur-internaute ne réponde pas à côté de la solution attendue. Qui plus est, le choix est réduit à deux réponses et ressemble de la sorte à un argument fallacieux appelé *de la fausse alternative*. L'argument de la fausse alternative consiste à proposer deux solutions, parmi lesquelles l'une est défendue et l'autre est dénoncée comme mauvaise solution. Ici, on a clairement une ironie dans le choix proposé au lecteur-internaute. Parfois les réponses proposées sont caricaturées. De plus, on est dans le bien-pensant (Illustration n° 7). Excepté dans un usage purement ludique du dispositif, il ne viendrait pas à l'idée du lecteur-internaute d'aller à l'encontre de l'orientation de tous les experts, de chercher à aller dans le rouge (la symbolique des couleurs du baromètre n'est pas laissée au hasard), ou encore de ne pas répondre comme les autres (dans l'exemple ci-dessous, 85 % des personnes ont choisi la réponse B, la réponse qui s'impose).

Illustration 7. L'illusion du choix dans les réponses proposées au lecteur-internaute

Ainsi, on voit comment les procédés d'interactivité peuvent se mettre au service de l'argumentativité. En faisant appel à l'ethos subjectif du lecteur-internaute, l'instance auctoriale le mène dans un projet de persuasion. Celle-ci compte sur le fait qu'en choisissant le destin des personnages, le lecteur fasse de la projection empathique. De cette manière, *Climat sous tension* pratique ce que Rosolyne Koren appelle « l'engagement neutre » (2004) – ce double jeu aux apparences neutres qui vise à responsabiliser indirectement le lecteur-internaute à propos du destin de la planète.

5. Conclusion

L'analyse du projet *Climat sous tension* a permis de souligner les enjeux de l'analyse du discours hypertextualisé en général en éclairant ses caractéristiques spécifiques selon trois axes d'observation : l'étude de sa dimension multimédiatique et l'analyse de sa dynamique interdiscursive et interlocutive.

L'objectif a été d'interroger la finalité de cette nouvelle forme d'écriture hypertextuelle, en termes de dimension argumentative mettant en place une tension entre engagement idéologique et neutralisation de cet engagement. L'information et le divertissement sont les deux moyens utilisés permettant de dissimuler l'orientation argumentative afin de feindre l'éloignement du débat sérieux et polémique dont il est question sur le réchauffement climatique.

Figure 3. Récapitulatif de l'analyse du discours hypertextualisé Climat sous tension

Au final, l'entremêlement de différentes modalités d'écriture (bande dessinée numérique, tribunes audiovisuelles hypermarquées et procédés ludiques interactifs) fait en quelque sorte émerger une forme d'un genre nouveau – qui pourrait s'appeler « jeu documentaire engagé » –, et qui vise à la fois à informer, distraire et implicitement imposer une prise de position.

Références bibliographiques

- Amossy Ruth (2000). *L'Argumentation dans le discours. Discours politique, Littérature d'idées, Fiction*, Nathan Université, Paris.
- Balpe Jean-Pierre (2004). *Règles, contraintes, programmes*, http://articlesdejbalpe.blogspot.fr/2013_07_28_archive.html?view=classic
- Bigey Magali, Simon Justine (2016). De l'usage des mentions par les journalistes sur le réseau socionumérique Twitter, *Actes du 4^e Colloque International Médias Numériques & Communication Électronique, 1-3 juin 2016*, Éditions Klog, Mont Saint-Aignan, p. 517-528.
- Bonaccorsi Julia (2016). Sémiologie de la bande dessinée numérique. *Bande dessinée et numérique*. Paris, CNRS Éditions, p. 109-134.

- Bremond Claude (1973). *Logique du récit*, Seuil, Paris.
- Davallon Jean, Jeanneret Yves (2004). La fausse évidence du lien hypertexte. *Communication et langages*, n° 140, p. 43-54.
- Fuchs Catherine (1996). *Les Ambiguïtés du français*, Ophrys, Paris.
- Gantier Samuel (2015). Quel design d'interaction pour le web-documentaire ? Proposition de typologie interactionnelle de la production sur la décennie 2005-2015. *Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet*. Paris, Hermès-Lavoisier, p. 258-272.
- Genvo Sébastien (2013). Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation. *Nouvelle Revue d'Esthétique*, n° 10, p. 13-24.
- Grossmann Francis, Rosier Laurence (à paraître). Du discours rapporté au discours partagé. Analyser les usages du discours rapporté hypertextualisé. *Le discours hypertextualisé : espace énonciatifs mosaïques*. Besançon, Presses Universitaires de Franche-Comté.
- Koren Roselyne (2004). Argumentation, enjeux et pratique de « l'engagement neutre » : le cas de l'écriture de presse. *Semen*, n° 17, p. 19-40.
- Krieg-Planque Alice (2009). *La notion de « formule » en analyse du discours. Cadre théorique et méthodologique*, Presses Universitaires de Franche-Comté, Besançon.
- Moirand Sophie (2002). Entrée « Dialogisme ». *Dictionnaire d'analyse du discours*. Paris, Seuil, p. 175-178.
- Perény Étienne, Amato Étienne Armand (2011). Audiovisuel interactif. *Communications*, n° 88, p. 29-36.
- Rabatel Alain (2011). Analyse énonciative des s/citations du site d'Arrêt sur images. *Citations II, Citer pour quoi faire ? Pragmatique de la citation*. Louvain-La-Neuve, Harmattan-Academia, p. 13-36.
- Rosier Laurence (2002). La presse et les modalités du discours rapporté : l'effet d'hyperréalisme du discours direct surmarqué. *L'Information Grammaticale*, n° 94, p. 27-32.
- Saemmer Alexandra (2014). *Rhétorique du texte numérique*, Presses de l'ENSSIB, Paris.
- Simon Justine (2015). Le discours hypertextualisé : Une notion essentielle pour l'analyse du web. *Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet*. Paris, Hermès-Lavoisier, p. 3-20.

Souchier Emmanuël, Jeanneret Yves & Le Marec Joëlle (dir.) (2003). *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, BPI-Centre Pompidou, Paris.

Volochinov Valentin Nikolaevič / Bakhtine Mikhaïl (1929/1977). *Le marxisme et la philosophie du langage*, Minuit, Paris.

Walton Douglas, Woods John (1992). *Critique de l'argumentation. Logiques des sophismes ordinaires*, Kimé, Paris.

Objet d'étude

Site *Climat sous tension* : <http://climatsoustension.com>

Réseaux socionumériques : <https://fr-fr.facebook.com/climatsoustension/> /
https://twitter.com/climat_tension

Bande annonce : https://www.youtube.com/watch?v=Ak4CwNN_zu0