

Interfaces numériques

Volume 8 – n° 2/2019

L'énonciation en acte ou comment
la praxis énonciative opère au sein des espaces numériques

Sous la direction de
Carine Duteil, Christine Fèvre-Pernet

Introduction de Carine Duteil et Christine Fèvre-Pernet

Entretien avec Julien Longhi
CARINE DUTEIL ET CHRISTINE FÈVRE-PERNET

Étude des performances sémiotiques des usagers au sein de
l'application de mise en contact Grindr
MÉLANIE MAUVOISIN

Quand les algorithmes prennent la parole
Prise en charge et automatisation de l'écriture de soi en contexte numérique
BENJAMIN DELALANDE

Le *Markdown*, une praxis énonciative du numérique
PATRICK MPONDO-DICKA

Fixités thématiques et figements lexico-grammaticaux dans les discours numériques du vin en
France et en Allemagne
MATTHIEU BACH

Evolution du dispositif énonciatif de la bande dessinée à l'heure du numérique
PHILIPPE PAOLUCCI

Pragmatique discursive du témoignage numérique
Sexisme ordinaire dans le tumblr « Paye ta fac »
ALBIN WAGENER

Emojis, émoticônes, smileys ? Proposition de classement terminologique selon des critères
sémiotiques et énonciatifs
PIERRE HALTÉ

www.unilim.fr/interfaces-numeriques/



9782849321119



Conception graphique: Textualis, Olivier Marcellin, 2011

juin 5 octobre 2019

 designers
interactifs



Volume 8 – n° 2/2019

Volume 8 – n° 2/2019

Interfaces numériques

Interfaces numériques

Dossier

L'énonciation en acte
ou comment la praxis
énonciative opère au sein
des espaces numériques

Sous la direction de
Carine Duteil
Christine Fèvre-Pernet

Interfaces numériques

Dossier

**L'énonciation en acte ou comment
la praxis énonciative opère au sein
des espaces numériques**

sous la direction de

Carine Duteil
Christine Fèvre-Pernet

© AFDI 2019

ISBN 978-2-84932-111-9
ISSN en cours d'attribution

Directeur de publication : Nicole Pignier

Éditions Design Numérique
41, Boulevard Auguste-Blanqui 75013 PARIS
email : bd@designersinteractifs.org

<http://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/>

Interfaces numériques

Rédacteurs en chef de la publication

Benoît Drouillat Association *designers interactifs* et designer interactif
Nicole Pignier Centre de Recherches Sémiotiques, Université de Limoges

Membres du comité scientifique

Anne Beyaert Université Bordeaux 3
Jean-Jacques Boutaud Université de Dijon
Dominique Cotte Université Lille 3
Bernard Darras Université Paris 1
Maria Giulia Dondero Université de Liège
Jean-Pierre Jessel Université de Toulouse 2
Sylvie Leleu-Merviel Université de Valenciennes
Éléni Mitropoulou Université de Limoges
Françoise Paquienseguy Université de Lyon – Sciences Po Lyon
Sophie Pène Université Paris 5
Pascal Robert ENSSIB, Laboratoire ELICO, Université de Lyon
Ugo Volli Université de Turin

Membres du comité de pilotage

Céline Bryon-Portet Institut National Polytechnique Toulouse
Sophie Anquetil Université de Limoges
Éric Kavanagh École de design, Université Laval
Catherine Kellner CREM, Université de Metz
Michel Lavigne LARA, Université Paul Sabatier Toulouse 3
Dominique Sciamma R&D de Strate Collège, Sèvres
Isabelle Sperano École de design, Université Laval
Bruno Guiatin Université de Limoges
Sandra Mellot Université Catholique de l'Ouest

Membres du comité de lecture

Anne-Sophie Bellair Université de Limoges
Stéphanie Cardoso Université Bordeaux 3

| | |
|-------------------|---|
| Alexandre Coutant | Université de Franche-Comté |
| Thierry Gobert | Université de Perpignan Via Domitia |
| Emilie Lhostis | Université Bordeaux 3 |
| Vivien Lloveria | Université de Limoges |
| Marc Monjou | École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne |
| Jacynthe Roberge | École de design, Université de Laval |
| Shima Shirkhodaei | Université de Liège |
| Didier Tsala Effa | Université de Limoges |

Interfaces numériques

Interfaces numériques est une revue scientifique internationale spécialisée dans le design numérique. Elle a pour objectif de faire coopérer des professionnels, des chercheurs universitaires et des chercheurs en école de design sur des problématiques liées au design numérique que les sciences humaines (sciences de l'information-communication, anthropologie, sociologie, sémiotique, histoire de l'art, philosophie...) traitent avec une ouverture pluridisciplinaire réelle.

Interfaces numériques souhaite donner la parole aux chercheurs et designers francophones qui interrogent, avec toute la distance critique nécessaire, le design numérique, domaine dans lequel jusqu'à présent les recherches anglophones trouvent davantage d'espaces de publication.

Avec trois parutions par an, elle traite des enjeux de sens, des enjeux sociétaux au cœur des interfaces numériques qui concernent un public de professionnels, d'étudiants, d'élèves et de chercheurs.

Chaque numéro d'*Interfaces numériques* propose :

- Un dossier thématique en deux parties : 1) des « entretiens » avec des professionnels et 2) 6 à 8 « articles de recherche » ;
- une partie « jeunes chercheurs » dédiée aux doctorants ou jeunes docteurs avec 2 articles sur le design numérique.
- une partie « notes de lecture » permettant une veille documentaire critique ;
- une partie « ouvrages » donnant un état des lieux de revues, et livres publiés dans le domaine.

Les entretiens et articles sont écrits en français. Les titres, résumés et listes de mots-clés sont obligatoirement en français et anglais.

Sélection des articles et montage des dossiers

La direction de la revue invite les chercheurs qui souhaitent coordonner un dossier à proposer une thématique avec un appel à contribution qui sera examiné par le comité de pilotage. La coordination d'un dossier implique la gestion de :

- la diffusion de l'appel à communication ;
- la mise en place d'un calendrier validé par le comité de pilotage ;
- la mise en place d'un premier comité de lecture pour la sélection des propositions d'articles ;
- l'expertise en double aveugle par le comité de lecture de la revue et un comité de lecture *ad hoc* ;
- l'envoi aux auteurs des expertises et de la feuille de style ;
- la relecture finale avant l'envoi pour validation au comité de pilotage ;
- l'engagement de chaque auteur à produire un article antérieurement et postérieurement non publié ailleurs (ni en partie ni dans son intégralité) hormis le résumé et les mots-clés pour communiquer sur sa publication dans *Interfaces numériques*).

Pour toute proposition ou/et question, merci de contacter :
Benôit Drouillat : bd@designersinteractifs.org
ou Nicole Pignier : nicole.pignier@unilim.fr

Si vous souhaitez nous tenir informés d'une parution d'ouvrage (livre, revue) qui traite de design numérique, n'hésitez pas à contacter Nicole Pignier : nicole.pignier@unilim.fr.

Notre revue proposera, sur réception d'un exemplaire, soit une note de lecture, soit un référencement de l'ouvrage avec son résumé.



Interfaces numériques

Dossier > L'énonciation en acte ou comment la praxis énonciative opère au sein des espaces numériques

Sous la direction de Carine Duteil et Christine Fèvre-Pernet

- 229 Introduction de Carine Duteil et Christine Fèvre-Pernet
- 233 Entretien avec Julien Longhi
CARINE DUTEIL ET CHRISTINE FÈVRE-PERNET
- 253 Étude des performances sémiotiques des usagers au sein de
l'application de mise en contact Grindr
MÉLANIE MAUVOISIN
- 275 Quand les algorithmes prennent la parole
Prise en charge et automatisation de l'écriture de soi en contexte
numérique
BENJAMIN DELALANDE
- 289 Le Markdown, une praxis énonciative du numérique
PATRICK MPONDO-DICKA
- 305 Fixités thématiques et figements lexico-grammaticaux dans les
discours numériques du vin en France et en Allemagne
MATTHIEU BACH

- 323 Evolution du dispositif énonciatif de la bande dessinée à l'heure du numérique
PHILIPPE PAOLUCCI
- 343 Pragmatique discursive du témoignage numérique
Sexisme ordinaire dans le tumblr « Paye ta fac »
ALBIN WAGENER
- 365 Emojis, émoticônes, smileys ? Proposition de classement terminologique selon des critères sémiotiques et énonciatifs
PIERRE HALTÉ

Notes de lectures

- 389 L'usage des serious games en entreprise : récréation ou instrumentalisation managériale ?
LYDIA MARTIN
Érès, 2018
- 391 Living in Information, Responsible Design for Digital Places
JORGE ARANGO
Two Waves Books, 2018
- 395 Orchestrating Experiences
Collaborative Design for Complexity
CHRIS RISDON, PATRICK QUATTLEBAUM
Rosenfeld, 2018

Parutions récentes

- 399 Recensement de Benoît DROUILLAT

Introduction

Carine Duteil¹ et Christine Fèvre-Pernet²

Ce numéro interroge l'énonciation *en acte* dans le cadre des pratiques numériques. Les articles rassemblés ici explorent des interfaces numériques relevant de domaines variés : sites de rencontre, blog BD, *tumblr*, sites de cavistes en ligne, réseaux sociaux, objets connectés. Une conception praxéologique appliquée à ces productions numériques (que l'on peut caractériser de performances plurisémiotiques), permet de les envisager comme un ensemble d'actions, ou co-actions, orchestrées selon les genres de pratiques communicationnelles et les stratégies de navigation, d'interaction. Le dialogue homme-machine est également questionné, croisant niveaux technique et sémiotique, dans la perspective d'une sémiotique du numérique.

Les auteurs analysent ainsi comment procède la *praxis* énonciative au sein de ces environnements techniques et comment le sens se construit, circule, se transforme (stratégies tactiques, fixités thématiques) dans ces nouveaux espaces que constituent les discours numériques. Les approches et arrière-plans théoriques relèvent des sciences du langage et des sciences de l'information et de la communication et parfois croisent les deux champs. En ce qui concerne l'aspect méthodologique, les analyses sont soit qualitatives, soit quantitatives ou bien mixtes.

L'entretien avec **Julien Longhi**, linguiste, spécialisé en analyse du discours, sémantique et pragmatique, introduit la problématique de ce numéro. Sont questionnés les nouvelles pratiques communicationnelles recourant au numérique et leur lien avec le « non-numérique ». L'auteur revient sur les notions d'identité numérique et de communication médiée par les réseaux en proposant une interface permettant un retour aux données natives. Cet entretien aborde l'incidence des humanités numériques pour mieux en circonscrire la portée et en souligner les enjeux interdisciplinaires.

¹ Université de Limoges, carine.duteil@ensil.unilim.fr

² URCA, christine.pernet@gmail.com

Mélanie Mauvoisin aborde la *praxis* au travers des présentations de soi construites par les usagers d'une application de rencontre, Grindr . Dans ces « *écrits d'écran* », la mise en récit de soi est réalisée par l'image (le plus souvent des photographies de soi) et par le texte. L'auteur identifie des traits de performances sémiotiques (pseudo, corps, regard) pour mieux rendre compte de ce qui se joue sur la scène énonciative (présentation de soi). Dans une analyse anthropo-sémiotique, elle met en relation des signes, des pratiques et des usages qui, situés dans un contexte socio-technique, permettent une mise en lumière des formes et *praxis* énonciatives. L'originalité de l'article est de s'intéresser à toutes les formes énonciatives, non seulement aux éléments discursifs mais également aux éléments iconiques.

Pointant la multiplication et l'omniprésence des objets (inter)connectés, **Benjamin Delalande** s'intéresse aux pratiques d'automesures numériques (poids, calories dépensées, distance parcourue, vitesse, nombre de pas, temps de sommeil, émotions, etc.) et aux notifications des activités de l'utilisateur traitées par les algorithmes des plateformes web de partage (mise à jour de profil, nombre d'amis, cadeau envoyé, score, classement, dernière connexion, etc.). L'auteur s'interroge sur la prise en charge énonciative de ces algorithmes et sur la mise en visibilité de la mesure de soi au moyen de graphiques ou schémas. La transformation des données en technographismes à partir desquels sont évalués les progrès de l'utilisateur (plateformes numériques dédiées au sport) prend part à la co-construction de l'identité numérique de l'utilisateur, et à sa mise en récit. L'auteur montre que cette mise en récit est orientée par des stratégies de captation de l'attention (exposition d'une performance des utilisateurs) et reflète des choix éditoriaux répondant à des techniques marchandes.

Patrick Mpondo-Dicka s'intéresse au *markdown* comme lieu privilégié d'observation de ce que la théorie opérationnelle de l'écriture numérique appelle « *la tension de la manifestation* », c'est-à-dire la tension entre le niveau techno-applicatif des formats, des langages de programmation et des programmes, et le niveau sémio-rhétorique des

interfaces. L'auteur montre que ce niveau techno-applicatif est proprement sémiotique, qu'il est le lieu vif du dialogue entre l'humain et la machine, au sens où toute écriture à ce niveau est en même temps *structurée*, c'est-à-dire conçue pour une exécution machinique, et *sensée*, c'est-à-dire pensée pour une lecture humaine. En choisissant l'exemple de l'avènement du *markdown*, de l'évolution de ses variantes les plus populaires, et des modalisations énonciatives de quelques éditeurs de texte spécialisés dans son écriture, sciemment choisis parmi l'offre gratuite et *open source* pléthorique, l'auteur s'attache à montrer, en acte, la *praxis* énonciative qui préside à l'avènement de ces *architextes*.

Matthieu Bach analyse des présentations de vin sur des sites internet de cavistes, en français et en allemand (corpus bilingue). L'auteur relève des fixités thématiques correspondant à des structures sémantiques propres au domaine de spécialité. Il en distingue quatre types convoqués par les discours numériques sur le vin, selon les intentions énonciatives des locuteurs : hédonisme, évaluation, indication temporelle et géolocalisation.

L'auteur examine également des figements lexico-grammaticaux générant un sens non-compositionnel, en lien avec une expérience cognitive reliée au sensoriel. L'analyse contribue au marketing expérientiel qui s'interroge sur la constitution d'un appareil communicationnel reposant, entre autres, sur la production textuelle permettant d'inciter *in fine* à la vente d'un produit, ici en l'occurrence, le vin. Un troisième objectif de l'article est de faire ressortir les liens entre ces deux types de figements.

Dans le cadre d'une analyse communicationnelle, **Philippe Paolucci** s'intéresse à la bande dessinée sur support numérique (blog BD). Il s'attache à montrer comment les outils interactionnels du blog modifient l'énonciation bédéique et les relations entre acteurs. Le dispositif énonciatif en contexte numérique se complexifie car à la double énonciation, graphique et verbale, et au narrateur fondamental, s'ajoutent de nouvelles entités énonciatives (les lecteurs qui dialoguent

sur le blog avec l'auteur). Au vu de ces nouveaux usages, il convient de trouver de nouveaux outils descriptifs. Ce à quoi se livre l'auteur. Ses analyses se doublent ainsi d'une réflexion théorique qui l'amène à conclure à la nécessité d'adopter une conception élargie du faire énonciatif (inspirée entre autres des travaux d'Emmanuel Souchier sur l'énonciation éditoriale).

Albin Wagener examine le fonctionnement de la pragmatique discursive au sein de l'environnement numérique d'un *tumblr* dédié aux témoignages de sexisme « ordinaire » (dans le cadre contextuel de l'enseignement supérieur français). Autour de la question centrale du sexisme, l'auteur observe le fonctionnement du discours rapporté et les marques langagières de la mise en discours. Pour ce faire, le corpus est soumis à une analyse lexicométrique, couplée à une interprétation du discours dans sa dimension déictique.

L'article de **Pierre Halté** questionne les icônes qui accompagnent les messages écrits en contexte numérique. Plusieurs termes sont en concurrence dans le « grand public » pour désigner ces petites images : émoticône, binette, *emoji*, smiley, etc. L'auteur en propose une classification répondant à des critères sémiotiques et énonciatifs, et correspondant à des différences d'usage. Les exemples utilisés sont issus de deux corpus : un corpus de tweets et un corpus de t'chat. Convoquant notamment la sémiotique peircienne et les travaux de Pascal Vaillant, Halté distingue les pictogrammes iconiques et les pictogrammes indexicaux. L'indexicalité étant par définition liée à la situation d'énonciation, l'auteur va se focaliser sur le rôle des pictogrammes indexicaux dans la construction du locuteur, l'ancrage au sein de la situation d'énonciation, la modalisation du dit, mais aussi et surtout dans l'expression d'une émotion, d'un affect. Seuls les pictogrammes indexicaux, véritables marqueurs énonciatifs, reçoivent alors l'appellation d'émoticônes.

Entretien avec Julien LONGHI³

Carine Duteil⁴ et Christine Fèvre-Pernet⁵

Merci d'avoir accepté de répondre à nos questions pour ce numéro d'*Interfaces numériques*. Vous êtes linguiste, spécialisé en analyse du discours, sémantique et pragmatique, et vous dirigez l'*IDHN (Institut des humanités numériques, structure fédérative de l'UCP)*. Le croisement des humanités et du numérique est au cœur de votre réflexion et vous y consacrez une collection chez L'Harmattan, qui questionne notamment la médiation symbolique, sémiotique et technologique des nouveaux médias et supports. Votre dernier ouvrage (Longhi, 2018a) traite justement de la constitution de corpus numériques et de l'usage d'outils informatiques, et vous avez créé la plateforme #Idéo2017, pour l'analyse de tweets politiques. Nous allons nous entretenir avec vous sur ces aspects et nous vous invitons dans cet échange à vous appuyer sur des exemples issus de vos travaux.

Nous débiterons par une question englobante : que pensez-vous des nouvelles pratiques communicationnelles recourant au numérique ?

Je vois deux aspects intéressants dans cette formulation : la question de la nouveauté et la question du numérique. Bien sûr, les deux peuvent être liées, mais il y a, je trouve, deux dimensions distinctes dès lors que l'on s'intéresse à la communication : comment des pratiques s'adaptent à de nouveaux formats ou de nouvelles contraintes, voire comment ces pratiques modifient les formats ou leurs normes ? Et comment le numérique modifie sensiblement la communication non numérique ?

³ Julien Longhi
AGORA et Institut des humanités numériques (IDHN), Université de Cergy-Pontoise
33 Boulevard du Port, 95000 Cergy-Pontoise
julien.longhi@u-cergy.fr

⁴ Université de Limoges, carine.duteil@ensil.unilim.fr

⁵ URCA, christine.pernet@gmail.com

Dans le premier cas, on sait que le potentiel fourni par les technologies numériques est approprié par les sujets, qui en utilisent les caractéristiques voire les contraintes, pour construire des pratiques communicationnelles adaptées : c'est le cas de Twitter, qui est passé d'un simple « What are you doing now ? » à un service de *microblogging* multimédia qui intègre un grand nombre de pratiques qui jouent avec ces contraintes (par exemple l'usage du signe @ pour introduire du discours rapporté, le nombre d'échanges en lien avec les #, l'intégration d'images-textes pour dépasser la contrainte de signes, etc.).

Dans le second cas, on se focalise sur la dimension numérique de la communication, et on entre dans une distinction numérique vs non numérique. Or cette frontière devient de plus en plus poreuse, notamment dans des contextes de processus de communication généraux.

Prenons l'exemple des interviews matinales de personnalités politiques : cet exercice de communication politique, *a priori* traditionnellement éloigné d'une pratique numérique, se trouve actuellement pris dans une chaîne de communication numérique. On peut y voir une forme nouvelle d'intertextualité puisque le genre politique semble se rapprocher du genre publicitaire à travers sa dimension promotionnelle (on parle, d'ailleurs, sur les réseaux sociaux professionnels, de « *personal branding* »). Dans l'exemple ci-dessous, une personnalité annonce son passage.



Puis, il relaie ses prises de parole *via* un.e communicant.e qui met en scène son identité numérique (@benoithamon) pour lui attribuer un énoncé, soit comme citation issue d'une prise de parole (contextualisée par la photo, tweet initial), soit comme prise de parole originale reformulée (2nd tweet).

Benoît Hamon @benoithamon · 1h

En 2017, de nombreux citoyens français ont voté Macron pour éviter les politiques de Le Pen. Pourtant, sur la question migratoire par exemple, le Président a cédé aux nationalistes. Voici ce que le #PrintempsEuropéen propose pour répondre au défi migratoire 🇪🇺



2 52 88

Benoît Hamon @benoithamon [Suivre](#)

- ✓ harmonisation des systèmes d'asile européens
- ✗ fin des accords avec la Libye et la Turquie
- ✓ instauration d'un visa humanitaire
- ✗ fin des accords de Dublin

#ViveLEuropeLibre

08:39 - 13 mai 2019

35 Retweets 70 J'aime

1 35 70

Inversement, les énoncés nativement numériques, pris en charge par les identités numériques, peuvent devenir l'objet de prises de parole par les personnalités liées à ces identités numériques. Si ce cheminement est difficilement traçable, on perçoit parfois, à l'écoute d'un discours, d'une allocution, etc., des séquences discursives, une dimension « virale », proche d'éléments de langage, que l'on peut considérer comme s'intégrant dans une stratégie numérique globale (anticiper sur le fait qu'un discours va pouvoir être tweeté, ou qu'il va reprendre les séquences discursives numériques qui ont été installées dans le champ politique).

On voit que dans le cas d'une attention portée au numérique, on peut aussi saisir l'adaptation du discours aux formats : insertions d'images-textes (qui permettent d'outrepasser la limite de signes), insertion de symboles (micro, sens-interdit, etc.). Je dirais donc que les pratiques de communication liées au numérique ont une dimension créative en lien avec l'évolution des processus de communication (instantanéité, mode push, etc.) et avec l'évolution réciproque des discours et des supports numériques, qui modifient leurs contraintes et leurs caractéristiques respectives. À l'instar du discours politique qui devient un discours « promotionnel », comme souligné précédemment, on a d'ailleurs un brouillage de la frontière entre le genre politique et le genre médiatique (Longhi et Garric, 2013), ce qui nécessite de prendre en considération les conditions d'énonciation de discours oraux. Les contextes énonciatifs politiques sont parfois imbriqués dans les instances médiatiques (prenons l'exemple des émissions matinales avec des conférences de presse, des interventions dans les journaux TV) et les deux pratiques semblent se confondre, puisque le discours du média est intégré par l'instance politique à sa propre communication numérique.

Vous parlez d'identité numérique. Pouvez-vous préciser ?

Oui, on peut notamment se référer aux travaux menés en anthropologie : Julien Bonhomme⁶ explique par exemple que les anthropologues « *s'attachent à problématiser et à déconstruire l'opposition entre le "réel" et le "virtuel" à travers laquelle Internet est généralement pensé* », et qu'ils « *explorent l'univers des interactions*

⁶ Bonhomme Julien, « NUMÉRIQUE, anthropologie », *Encyclopædia Universalis*. Voir l'URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/numerique-anthropologie/> (consulté le 6 avril 2019).

virtuelles en s'intéressant au degré de réalité et d'authenticité que leur prêtent les participants eux-mêmes ». Du point de vue de l'analyse du discours numérique, je pense que la question des mises en scène énonciatives se trouve renouvelée dans le contexte numérique : les identités ne se superposent pas, et le numérique offre une possibilité aux énonciateurs d'incarner des rôles (au sens de Ducrot, dans la définition des locuteurs/énonciateurs) et de matérialiser des identités, dont la formalisation peut aller de la simple « transposition » d'un profil sur un réseau à la constitution d'une identité narrative dotée d'un dispositif très élaboré du point de vue sémiolinguistique. Bonhomme note en outre qu'en étant parfois résumée à la présence textuelle, « *l'identité des participants se trouve dissociée des paramètres habituels qui fondent l'identité sociale dans le monde réel (genre, classe, etc.)* » : il distingue deux tendances, celle des détracteurs d'Internet qui « *s'alarment du fait que cette déconnexion permettrait toutes les tricheries et exposerait l'identité des participants à la suspicion permanente* », et celle des utopistes qui « *avançant que le libre choix de l'identité virtuelle permettrait de s'émanciper des assignations identitaires et des formes de domination en vigueur dans le monde réel* ». Il précise alors que les anthropologues « *étudient la manière dont les participants évaluent et établissent la confiance nécessaire à leurs interactions en ligne. Bien que l'identité virtuelle puisse être librement choisie et manipulée, il semble que, dans la plupart des cas, les participants s'efforcent de maintenir une certaine cohérence avec leur identité réelle* ». On voit donc que l'identité virtuelle ne se superpose pas à l'identité réelle, mais qu'elle ne s'y oppose pas forcément : c'est dans et par l'analyse des corpus que l'on peut, selon moi, observer la manière dont l'identité numérique se constitue. Dans le cadre du discours politique, il s'agit d'observer la manière dont cette identité s'articule à l'identité réelle, et d'analyser comment ces deux entités se construisent et se nourrissent réciproquement.

Plusieurs de vos travaux portent sur les mécanismes de constitution du sens en discours⁷ ; comment se construit et s'appréhende, selon vous, le sens dans ces nouveaux espaces que constituent les discours numériques ?

⁷ Notamment Longhi Julien (2008). *Objets discursifs et doxa. Essai de sémantique discursive*, Paris, L'Harmattan.

Il faut tout d'abord s'entendre sur ce que recouvre le sens, et la manière dont on peut concevoir qu'il se construit ou s'appréhende. J'inscris mes recherches, sur le plan sémantique, dans des approches à la fois textuelles, discursives et dites « dynamiques », du sens : le sens est alors considéré comme construit en corpus, à travers des configurations spécifiques, et mobilisant des niveaux de constitution divers. Cela s'inspire à la fois des travaux de François Rastier, de Pierre Cadiot et Yves-Marie Visetti, de Georges-Elia Sarfati, ou encore, d'un point de vue plus général, de postulats en lien avec la phénoménologie. On peut ainsi dire que le sens est fortement lié aux notions d'instabilité, de déploiement, de négociation et de sémiotisation. Pour en venir au numérique donc, je ne pense pas qu'il modifie la nature même de la constitution et de l'appréhension du sens, mais plutôt qu'il en déploie certaines modalités et en modifie certaines configurations. En effet, si on considère que les dynamiques sémantiques sont en particulier liées aux instances d'énonciation et aux configurations discursives, la question des identités numériques devient particulièrement centrale dans la définition de l'interaction et de la définition des rapports entre identité et altérité.

La particularité des dispositifs renouvelle aussi la mise en œuvre de certaines composantes : par exemple, avec les aspects de viralité, de référencement, de tendances, la notion d'efficacité du discours et de la stabilisation du sens se trouve corrélée à des « mesures » numériques. On peut par exemple mettre en rapport l'« efficacité » d'un tweet (nombre de retweets, de favoris) avec son thème, son lexique, ou encore son instance de production. On peut aussi utiliser des outils pour mesurer l'empreinte d'un tweet (vues, ouvertures) : bien sûr, toutes ces mesures nécessitent un regard prudent (le « succès » d'un tweet étant lié à plusieurs paramètres : audience du compte, contexte de publication, chaîne de reprises, etc.), mais ces éléments sont à prendre en considération pour appréhender de manière complète la construction et la stabilisation du sens des unités linguistiques.

Dans un article intitulé « Le tweet politique efficace comme mème textuel : du profilage à viralité » (Longhi, 2016), j'avais avancé la thèse que, dans les processus de mise en discours, il s'agit de concevoir des parcours de sens et de différenciation en lien avec une certaine mémoire discursive, ou une créativité rendue possible notamment par la brièveté des messages. Du point de vue de l'émergence du sens, « *comme les fonds sémantiques semblent des suites de points réguliers et comme les*

formes sont discrétisées par leurs points singuliers, le parcours productif ou interprétatif de ces formes et de ces fonds suppose un rythme, cellule de base de toute action » (Rastier, 2006, p.106⁸). Ce rythme prend notamment un sens nouveau au regard de la brièveté et de la viralité, ce qui permet l'émergence ou le repérage particulier des formes qui circulent. Je relie ici fond/forme au concept de profilage, qui permet à certaines formes de se distinguer, de s'individuer et, finalement, de pouvoir acquérir un statut de même : ce statut n'est pas uniquement lié à la forme elle-même (ce que nous appellerions « même linguistique », qui peut par exemple dans le discours politique, être un élément de langage qui circule, qui peut être capté, subverti, pastiché), mais à la mise en discours, dans l'espace textuel du tweet, de cette forme, ce qui nous amène à considérer des « mêmes textuels ». En effet, considérer l'opération de profilage comme centrale dans l'acquisition d'une certaine viralité pour le tweet, c'est certes tenir compte des formes qui le composent, mais c'est surtout considérer l'interaction des différentes formes présentes dans un même tweet. Pour conclure sur cette question, je dirais que le sens se construit et s'appréhende dans sa dynamique d'apparition, mais cela n'est pas pour moi différent des autres corpus ; néanmoins, le numérique joue un rôle de « catalyseur », par la circulation, la répercussion et la viralité des textes. Pour chaque type de discours numérique, il est important de caractériser les différents facteurs (genres, discours, pratiques, styles, etc.) qui contribuent à créer et stabiliser le sens (voire à le modifier, parfois *a posteriori*, par recontextualisation, dans le cadre de secondes lectures qui prennent de la distance vis-à-vis de lectures « instantanées »).

Vous analysez la communication médiée par les réseaux à travers, notamment, le projet Polititweets et plus récemment la plateforme #Idéo2017. Comment traiter les corpus issus du Web (médias sociaux, réseaux sociaux, applications...) ?

C'est une question complexe qui peut malheureusement donner lieu à des points de vue parfois caricaturaux (se pose alors la question des raisons, celles-ci étant probablement liées soit à des stratégies institutionnelles – défendre une position ; soit à la méconnaissance). Des approches qui peuvent se dire « qualitatives » (nous verrons dans la réponse à la dernière question les erreurs parfois liées à ce qualificatif)

⁸ Rastier François (2006). « Formes sémantiques et textualité ». *Langages*, n° 163, pp. 99-114.

vont privilégier des portions de corpus choisies pour la richesse d'analyse qu'elles procurent, et en proposer des analyses contextuelles ; d'autres approches peuvent procéder à des analyses plus quantitatives sur des corpus extraits *via* une API par exemple, et auront l'intérêt de pouvoir faire ressortir des traits quantitativement saillants. Chacune de ces approches a, selon moi, les qualités et les défauts qui y sont liés. Elles peuvent cependant coexister, dès lors que l'on tente d'avoir un traitement qui prenne en considération la complexité des observables.

Tout dépend notamment des questions de recherche que l'on se pose, et aussi du rapport que l'on entretient avec l'énonciation, le discours et la matérialité linguistique. Dans l'article « Tweets politiques : corrélation entre forme linguistique et information véhiculée » (Longhi, 2018d), j'avais proposé, en écho à mon travail d'HDR, une démarche de constitution de corpus qui s'inspire de la démarche de l'enquête de terrain du sociologue ou de l'anthropologue (voir Longhi, 2015, à propos de Beaud & Weber, 2012⁹). On peut chercher à aborder le corpus comme un « terrain » d'analyse.

Il convient alors de :

- se poser une question de départ ;
- passer du thème à la question d'enquête ;
- transformer « *une question "abstraite" en une série décomposée de pratiques sociales et d'événements* » (Beaud & Weber 2012, p. 36).

Si on cherche à caractériser les liens entre le statut énonciatif des tweets et l'information qu'ils véhiculent, par exemple, un « mix méthodologique » entre des moyens relevant tantôt de ce qui est qualifié d'analyse qualitative, tantôt d'analyse quantitative, semble nécessaire. Je pense que l'opposition « quantité »/« qualité » radicalise des positionnements qui pourraient être articulés (d'ailleurs bien souvent cette opposition est une mauvaise transposition des difficultés à articuler des modèles formels, théoriques, computationnels, etc. ; voir le travail de J.G. Meunier à ce sujet).

D'un côté, le « bon » corpus pourrait être qualifié ainsi parce qu'il est un « grand » corpus (et parce que la méthode se fonde sur la quantité

⁹ Beaud Stéphane et Weber Florence (2012). *Guide de l'enquête de terrain*, Paris, La Découverte.

des données, par le biais d'outils informatisés), alors que d'un autre côté, la « qualité » du corpus et des méthodes d'analyse (plus « manuelles ») pourraient prévaloir, quitte à travailler sur des corpus de moindre envergure. D'une manière générale, donc, mon objectif est d'apporter aux corpus des traitements qualitatifs à partir d'indicateurs linguistiques minutieux, appliqués à des quantités de données importantes, et d'opérer un va-et-vient entre les résultats quantifiés et leur spécification dans les observables.

Comment répondre à cette exigence ?

Je propose deux moyens :

- la constitution de corpus minutieusement documentés :

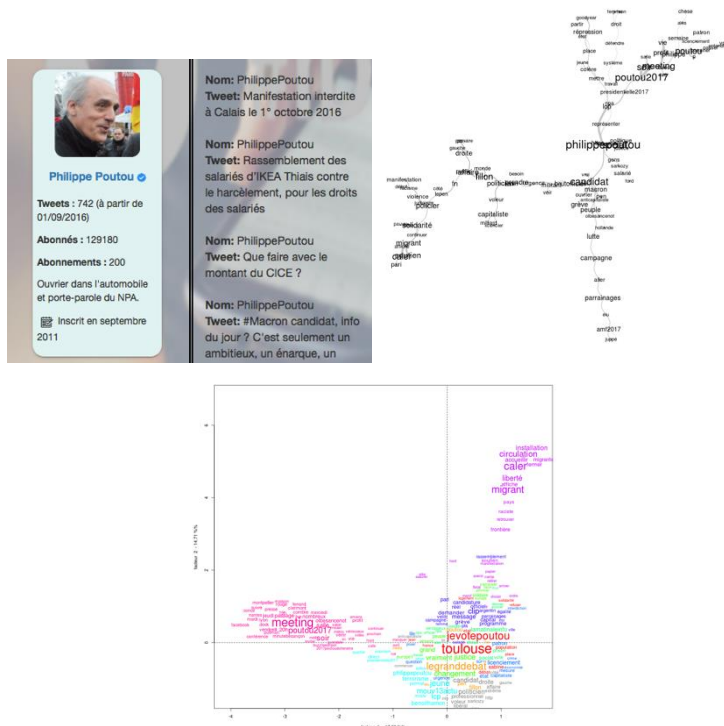
Dans le cadre du corpus Polititweets (Longhi *et al.*, 2014), le recours au format TEI a permis un enrichissement des données textuelles (tweets) par un grand nombre de métadonnées qui contribuent à extraire informatiquement ce qui relève de l'écologie des données (contexte spatio-temporel, interaction, etc.). Selon sa page Wikipédia (qui reprend notamment les grandes lignes du site <https://tei-c.org/>), la TEI, ou Text Encoding Initiative (initiative pour l'encodage du texte) « est une communauté académique internationale dans le champ des humanités numériques visant à définir des recommandations pour l'encodage de documents textuels ». Son modèle théorique « s'est adapté à différentes technologies, d'abord sous la forme d'une DTD SGML, puis XML », et des comités démocratiques et internationaux conduisent « la maintenance et la croissance du schéma », rédigent la documentation, développent des outils génériques, assurent le support sur des listes de diffusions (pour plus de détails, voir Longhi, 2017d, sur les enjeux institutionnels, juridiques, techniques et philologiques d'un corpus de tweets). Le corpus Polititweets a fait l'objet d'une grande attention concernant le choix des métadonnées à introduire (type de matériel, nombre de retweets, etc.) et les balises caractéristiques de certains signes spécifiques (balises de #, de @, etc.).

- la constitution d'interfaces articulant outils statistiques et comparaison de corpus, et navigation pour un retour aux données natives :

Depuis 2017, mes projets de recherche visent à produire des interfaces qui permettent l'articulation des deux approches. Ceci était le

cas dans la plateforme #Idéo2017 (<http://ideo2017.ensea.fr/plateforme/>), mise en ligne lors des élections présidentielles de 2017.

Si nous recherchons par exemple les tweets de Philippe Poutou, nous pouvons avoir la liste de tous les tweets (742) postés (entre le 1^{er} novembre de 2016 et la date de consultation, l'extraction étant interrompue à l'issue de l'élection), en format texte, ainsi que des analyses statistiques fondées sur ce corpus :



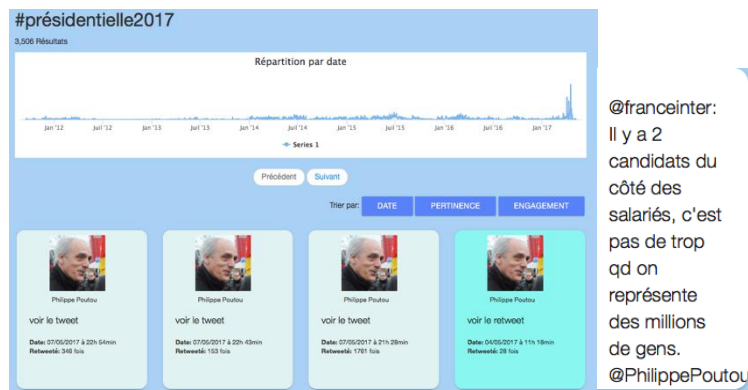
Exemples de résultats offerts par #Idéo2017

L'utilisateur avait ensuite la possibilité de recontextualiser le discours et de le situer tel qu'il a été produit. Considérons qu'il s'intéresse par exemple au message ci-dessous.



Visualisation d'un message potentiellement intéressant

C'est un tweet de @franceinter retweeté par Philippe Poutou (donc un tweet circulant, pour rejoindre la thématique du volume) : il pouvait aller dans la partie « moteur de recherche ». Il pouvait alors retrouver le tweet en question.



Exploration par le moteur de recherche et obtention du résultat

L'utilisateur pouvait ensuite l'ouvrir, par un simple clic, dans l'interface de Twitter, c'est-à-dire dans son environnement natif.



Prise en compte du message dans l'environnement Twitter

On peut alors retrouver les caractéristiques des approches « contextualisantes » décrites par (Paveau¹⁰, 2013) (« *contextualisation technorelationnelle* », « *investigabilité du discours* », « *technoconversationnalité* »). On voit sur cette image le lecteur de vidéo qui propose une interview (le contenu textuel du tweet, le discours rapporté, est en fait un extrait de cette vidéo, qui est une interview de Philippe Poutou). Un va-et-vient est rendu possible entre les deux modes d'appréhension : l'analyse contextualisée nous semble ici trouver un intérêt car elle s'est focalisée sur un message qui contenait le terme « salarié », élément visiblement saillant dans le corpus de Philippe Poutou (repérage statistique et en collocations). Si l'accès au corpus se faisait uniquement par l'interface de Twitter, nous n'aurions pas d'informations sur la spécificité de ce terme pour le candidat en question, la manière dont il en fait usage, comment il se distingue de ses concurrents par le sens qu'il lui accorde. Le discours rapporté à l'ère du numérique ne doit, selon nous, pas être analysé avec des nouveaux concepts qui « augmentent » les concepts traditionnels de l'analyse du discours, mais être analysé avec les concepts traditionnels selon **une nouvelle manière de suivre les observables**. S'il est impossible d'épuiser l'analyse d'un fait de discours, qui va sans cesse être repris,

¹⁰ Paveau Marie-Anne (2013). « Analyse discursive des réseaux sociaux numériques ». *Dictionnaire d'analyse du discours numérique, Technologies discursives*, [Carnet de recherche]. Voir l'URL : <http://technodiscours.hypotheses.org/?p=431> (consulté le 15 septembre 2017).

commenté, cité, modifié (si le compte change d'avatar, si les fonctionnalités sont modifiées), il est néanmoins possible, et c'est l'enjeu de ma recherche, de fournir des moyens d'accès à ces observables, et des représentations intelligibles de ces particularités. Je parle, depuis 2018 (et dans un article en cours d'expertise), de « *corpus réfléchis* » (en écho au « *corpus réflexif* » de Mayaffre, 2002¹¹) : un corpus qui peut effectuer un « retour sur lui-même », soit dans sa matérialité formelle, soit dans son environnement natif). Je pense qu'on peut concevoir un nouveau moyen d'analyse du discours numérique à travers l'usage de corpus réfléchis et d'interfaces propices à rendre compte des différentes caractéristiques des observables.

En quoi la problématique de l'énonciation vous semble-t-elle intéressante à traiter dans ce contexte ?

Elle me semble importante à prendre en compte afin de questionner les notions de sujet, d'identité, et d'altérité notamment. Rappelons que selon Benveniste, l'énonciation est l'événement historique constitué par le fait qu'un énoncé a été produit, c'est-à-dire qu'une phrase a été réalisée. L'énonciation, qui est l'acte même de produire un énoncé, accomplit ce que Benveniste qualifie de « *conversion du langage en discours* » (Benveniste, 1966¹², p.254). Cet acte individuel d'appropriation de la langue constitue la première marque formelle de toute énonciation. Il est pris en charge par un énonciateur, dans un cadre spatio-temporel donné, et il est destiné à un co-énonciateur. Dans le contexte de discours numériques, et comme indiqué dans la question précédente sur les corpus, on peut reconstituer les conditions d'énonciation, en lien avec des métadonnées associées aux données, et on peut aussi, selon les contextes, retourner aux données natives qui rendent compte de la situation d'énonciation (échanges en ligne, supports multimédia, etc.). Certes, cette reconstitution peut parfois donner l'impression d'être un simulacre, puisqu'il y a des choix opérés en termes de balisage, d'outils, de représentation, etc. Néanmoins, il faut reconnaître que l'appréhension de l'énonciation est peut-être à considérer comme une tension à construire avec les observables, et à rendre disponible sous différentes formes et manières. Bien sûr, le

¹¹ Mayaffre Damon (2002). *Les corpus réflexifs : entre architextualité et hypertextualité*, Corpus, 1.

¹² Benveniste Emile (1966). *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines ».

« contexte » peut être reconstitué selon une appréhension plus large, avec le contexte socio-historique, politique, interactionnel. Ceci est perceptible par des marques linguistiques (topoï, mots du discours, axiologie, etc.), puisque comme l'indique Ducrot, l'énonciation laisse sa marque dans le sens de l'énoncé. Avec la question des identités numériques, il est donc très intéressant d'observer la manière dont l'énonciation s'analyse en discours, à travers les traces qui sont laissées par « l'appropriation de la langue en discours », ce qui relève des conditions d'énonciation ou ce qui relève de pratiques numériques indissociables de l'énonciation elle-même. Pour appréhender cette question, deux articles publiés dans le collectif *L'énonciation aujourd'hui, un concept clé des sciences du langage*¹³, sous la direction de Marion Colas-Blaise, Laurent Perrin et Gian Maria Tore, me semblent utiles. Dans un article intitulé « Altérité de la parole et socialité du sens : énonciation et perception d'autrui », Antonino Bondi propose de « *donner un fondement phénoménologique à la théorie sémio-linguistique* » pour penser l'activité de langage comme « *une perception, c'est-à-dire comme une activité générique de relation à, accès à (au monde), de déplacement constant du ou des sujets, d'ajustement dialogique, pragmatique et narratif selon, ou mieux, sur le fond d'un "fond" à la fois expressif et perceptif, normatif, social et institué* » (p. 383). Cette dimension perceptive est thématifiée en considérant le discours comme optimisation de l'expérience par Pierluigi Basso Fossali, pour qui « *l'énonciation pluralise donc les scénarisations des valeurs, en utilisant des médiations sémiotiques spécifiques (langages) qui garantiraient une "prise" commune entre les identités réclamées et les altérités imputées* » (p. 400). Considérée ainsi, l'énonciation, saisissable à travers les pratiques discursives, s'affirme comme un niveau d'analyse pertinent pour l'étude du discours numérique : les interfaces, les réseaux, les supports, etc., contribuent aux scénarisations dans lesquelles les identités et les altérités se construisent, et au cœur desquelles les ajustements sémio-linguistiques s'effectuent. Les traces discursives sont autant d'observables que l'on peut analyser à travers les corpus réfléchis évoqués dans la question précédente.

¹³ Colas-Blaise Marion, Perrin Laurent et Tore Gian Maria (dir.) (2016). *L'énonciation aujourd'hui, un concept clé des sciences du langage*. Limoges, Lambert-Lucas.

Pour finir, et en guise de conclusion, nous aimerions tenter de mieux circonscrire avec vous le champ des humanités numériques. Comment penser en leur sein l'interdisciplinarité ?

Les humanités numériques (HN) nécessitent une inter/pluri/trans-disciplinarité à plusieurs niveaux. Cette complexité des rapports entre les disciplines (doit-on faire coexister des disciplines, les articuler, circonscrire des tâches spécifiques aux unes et aux autres ? les projets en HN sont souvent à géométrie variable à ce sujet) est souvent le fruit de démarches liées à des contextes précis et à des objets de recherche spécifiques. Il faut déjà prendre en compte la diversité des humanités, qui ne se superposent pas forcément, du point de vue institutionnel, aux « Sciences humaines », ni aux « sciences humaines et sociales ». De l'autre côté, le numérique peut soit renvoyer à l'informatique, selon une acception parfois technique, soit aux usages, ou aux outils, sans que leur conception soit forcément prise en compte. Aussi, il me semble que cette réflexion sur les HN doit nécessairement s'accompagner, de manière aussi importante que pour les humanités, d'une définition de ce que recouvre le « numérique », et le recours plus large à l'informatique. Il faut que l'informatique rencontre les humanités, et pas seulement que les humanités utilisent l'informatique pour les besoins numériques.

Milad Doueïhi (2015, p.711¹⁴) décrit ainsi le passage de l'informatique au numérique :

« De l'informatique (qui certes n'a pas entièrement disparu) au numérique, on passe d'une technicité, souvent exagérée et cultivée pour elle-même, mais exigeant une certaine compétence technique, à des usages plus communs, exigeant d'autres compétences : celles que valorise une nouvelle sociabilité en ligne, peuplée de textes, animée par des "partages". Et aujourd'hui, c'est par rapport à cette pratique numérique populaire que les travaux en humanités numériques doivent être aussi pensés. »

Réciproquement, certaines des tâches, ou des objectifs, des humanités numériques sont abordés par les sciences informatiques en tant qu'objets de recherche, mais ne sont que rarement investies dans les projets en HN, si ce n'est sous la forme de la partie « ingénierie » des

¹⁴ Doueïhi Milad (2015). « Quelles humanités numériques ? ». *Critique*, vol. 819-820, pp. 704-711.

projets. Ceci est d'ailleurs questionné par un groupe de travail issu de la communauté des sciences de la donnée : le Groupe de travail (GT) DAHLIA (<http://dahlia.egc.asso.fr>), qui « *a pour but de réunir les acteurs (chercheurs ou institutions) qui s'intéressent, dans le cadre des humanités numériques, voire le patrimoine culturel, à la gestion des données mais aussi à leur analyse afin de produire des connaissances* ».

Avant d'entrer donc dans la pratique des humanités numériques, il y a, je crois, un socle méthodologique et épistémologique à clarifier autour, notamment, d'oppositions telles que qualitatif/quantitatif, conceptuel/formel, sémiotique/numérique. Bien souvent, certaines de ces oppositions sont utilisées l'une pour l'autre, ce qui crée des confusions. Ceci est décrit par (Meunier, 2018)¹⁵, et amène à des considérations qui changent notre rapport à l'informatique. Pour Meunier, « *un modèle formel ne porte pas nécessairement sur du quantitatif. Aussi, on trouvera des formalismes logiques, géométriques, topologiques, grammaticaux, etc. Certains utiliseront des symboles iconiques (graphes, images, etc.). Dans tous ces formalismes, on pourra trouver divers types de symboles : tels des constantes, des variables, des opérateurs, etc.* ». Ce qui peut donc distinguer une approche informatique des humanités numériques, ce ne serait pas forcément l'intérêt premier pour l'ordinateur, ou le recours à des méthodes quantitatives, mais plutôt la formalisation des connaissances. Or, « *ces modèles formels mathématiques sont omniprésents tant dans les sciences naturelles que dans les sciences humaines et sociales* » (*ibid*). Ainsi, lorsque Meunier s'intéresse à la difficulté de la notion de computationnalité pour la sémiotique, il précise qu'« *une théorie sémiotique de type computationnelle ne peut exister que si elle en appelle à de la modélisation formelle de type mathématique (non pas nécessairement quantitatif), dont les énoncés, formules ou équations permettent la calculabilité* ». L'interdisciplinarité des humanités numériques devrait donc être selon moi une interdisciplinarité « profonde », au sens où il y a une compréhension nécessaire non seulement des objets de recherche, des méthodes et des outils, mais plus largement des modèles et des manières de concevoir l'activité scientifique.

¹⁵ Meunier Jean-Guy (2018). « Vers une sémiotique computationnelle ? ». *Applied semiotics*, 26, <http://french.chass.utoronto.ca/as-sa/ASSA-No26/26-6.pdf>

Pour en proposer une définition, on peut bien sûr se référer au « Manifeste des Digital Humanities » (<http://tcp.hypotheses.org/318>) (cette définition est proposée par les « acteurs ou observateurs des digital humanities (humanités numériques) (...) réunis à Paris lors du THATCamp des 18 et 19 mai 2010 ») :

1. Définition

1. Le tournant numérique pris par la société modifie et interroge les conditions de production et de diffusion des savoirs.

2. Pour nous, les digital humanities concernent l'ensemble des Sciences humaines et sociales, des Arts et des Lettres. Les digital humanities ne font pas table rase du passé. Elles s'appuient, au contraire, sur l'ensemble des paradigmes, savoir-faire et connaissances propres à ces disciplines, tout en mobilisant les outils et les perspectives singulières du champ du numérique.

3. Les digital humanities désignent une transdiscipline, porteuse des méthodes, des dispositifs et des perspectives heuristiques liés au numérique dans le domaine des Sciences humaines et sociales.

Relativement à ce qui a été dit précédemment, je synthétiserai donc cette définition en proposant que **les humanités numériques soient considérées comme le point de rencontre de plusieurs disciplines scientifiques, qui relèvent des humanités et de l'informatique, ayant pour objet l'étude des « données » provenant du champ des humanités (productions...), avec des méthodes, outils, ou données, liés au numérique, et proposant une construction réciproque des objets, méthodes et théories, en élaborant conjointement un modèle théorique, conceptuel, formel et computationnel, qui donne corps et cohérence à l'étude d'un objet de recherche.** L'articulation de ces différents modèles est de nature à créer une relation complémentaire (et non utilitaire) entre les différents acteurs d'un même projet. Cela a deux vertus fonctionnelles : ne pas séparer la conceptualisation de la technique (il est par exemple important que le choix de balises TEI soit passé au regard de la nature sémiotique des données, et ne soit pas vu comme une tâche technique), et ne pas déléguer des pans d'une recherche à des outils qui sont perçus comme des « boîtes noires » par certains participants.

Merci à Julien Longhi d'avoir répondu à nos questions.

Éléments de bibliographie

- Longhi Julien (2018a).** *Du discours comme champ au corpus comme terrain. Contribution méthodologique à l'analyse sémantique du discours*, Paris, L'Harmattan, coll. « Humanités numériques ».
- Longhi Julien (2018b).** « Le projet #Idéo2017 : Quelles implications du/de la chercheur-e en tant qu'acteur-trice potentiel du changement social ? Exemplification à partir du discours politique numérique ». *Cahiers de linguistique*, n°44/2, pp. 103-116.
- Longhi Julien (2018c).** « L'écriture nativement numérique, de Twitter à Youtube : pour une approche non-conversionnelle des processus créatifs ». *Le français aujourd'hui*, n° 200, pp. 43-54.
- Longhi Julien (2018d).** « Tweets politiques : corrélation entre forme linguistique et information véhiculée ». In Mercier A. et Pignard-Cheynel N. (dirs.), *#Info. Partager et commenter l'info sur Twitter et Facebook*, Paris, Editions de la Fondation MSH, pp. 295-314.
- Longhi Julien (2017a).** « Humanités, numérique : des corpus au sens, du sens aux corpus », *Questions de communication – Humanités numériques, corpus et sens*, n° 31, pp. 7-17.
- Longhi Julien (2017b).** « Linguistique de corpus appliquée ». *Etudes de linguistique appliquée*, n° 188, pp. 397-401.
- Longhi Julien (2017d).** « Le corpus Polititweets : enjeux institutionnels, juridiques, techniques et philologiques ». In Wigwam C.R. & Ledegen G. (dir.) *Corpus de communication médiée par les réseaux : construction, structuration, analyse*, Paris, L'Harmattan, coll. « Humanités Numériques », pp. 37-50.
- Longhi Julien (2016).** « Le tweet politique efficace comme mème textuel : du profilage à viralité ». *Travaux de linguistique*, n° 73, pp. 107-126.
- Longhi Julien (2015).** *La Théorie des objets discursifs : concepts, méthodes, contributions*. Habilitation à diriger des recherches, soutenue le 17 juin 2015 à l'Université de Cergy-Pontoise.
- Longhi Julien, Marinica Claudia, Borzic Boris, Alkhouli Abdulhafiz (2014). « Polititweets, corpus de tweets provenant de comptes politiques influents ». In Chanier T. (dir.), *Banque de corpus CoMeRe*. Ortolang.fr, Nancy.

Longhi Julien et Garric Nathalie (2013). « Théoriser le genre pour déjouer ses frontières et construire le sens ». *Pratiques*, vol. 157-158, pp. 31-46.

Longhi Julien (2012). « L'énonciation et les voix du discours ». *Tranel (Travaux neuchâtelois de linguistique)*, n° 56, <http://www.unine.ch/tranel/home/tous-les-numeros/tranel-56.html>.

Longhi Julien (2011). *Visées discursives et dynamiques du sens commun*, Paris, L'Harmattan, coll. « Sémantiques ».

Longhi Julien (2008). *Objets discursifs et doxa : essai de sémantique discursive*, Paris, L'Harmattan, coll. « Sémantiques ».

Étude des performances sémiotiques des usagers au sein de l'application de mise en contact Grindr

< Mélanie Mauvoisin¹>

1. Laboratoire MICA EA 4426, Université Bordeaux Montaigne Pessac
10, esplanade des Antilles, 33600 Pessac, France
melanie.mauvoisin@u-bordeaux-montaigne.fr

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

Cet article propose, à partir d'une approche anthropo-sémiotique, de décrire des logiques de présentation de soi (*ethos*; Goffman, 1959; Amossy, 2010) déployées par les usagers de l'application de mise en contact Grindr, à travers des discours et des choix de figuration et d'en étudier leur articulation avec la *praxis*. Ces résultats sont issus d'une recherche doctorale qui prend en compte plus largement les manières de *se dire* homosexuel, des années 1930 à aujourd'hui. Dans cette perspective, nous proposons de répondre aux questions suivantes : Quelles sont les pratiques énonciatives opérées au sein de l'application Grindr ? Quelles sont les formes et le rôle de ces performances sémiotiques ? Et enfin, en quoi cela participe à définir une manière d'être ou non parmi les autres ?

<ABSTRACT>

This article proposes, pursuant to an anthropo-semiotic approach, to describe self-presentation logics (*ethos*, Goffman, 1959, Amossy, 2010) implemented by the users of the dating application Grindr, through their discourse and their choice of figuration and to study their articulation with *praxis*. These results come from a doctoral research which also covers the ways of being homosexual from the 1930s to today. With this approach, we propose to answer the following questions: What are the distinctive characteristics of the Grindr app? What are the forms and role of the semiotic performances ?

And finally, how does it contribute to defining a way of being in the world and among others?

<MOTS-CLES>

Énonciation, homosexualité, masculinités, programme, figuration numérique, Grindr, profil, praxis, interaction, processus, réseaux sociaux.

<KEYWORDS>

Utterance, homosexuality, masculinities, program, digital figuration, Grindr, profile, praxis, interaction, process, social networking app.

1. Introduction

Si aujourd'hui il existe de nombreuses applications de mise en contact géolocalisée sur le marché (Hornet, Tinder, Happn, Once, etc.), Grindr s'inscrit dans l'histoire comme un modèle. Grâce à ce potentiel technologique, les hommes peuvent avoir accès à une nouvelle spatialisation constituant une alternative aux « lieux de drague » plus traditionnels. L'objectif de cet article est, à partir des traces formelles de la présence, de modéliser les figurations numériques, c'est-à-dire les représentations sous une forme visible que peut prendre un individu au sein d'un dispositif technologique et qui sont constitutives de ce type de plateforme. Nous entendons ici montrer en quoi les manières de se manifester dans ce dispositif technologique sont inscrites dans un continuum de pratiques sociales tout en s'inscrivant dans un espace de sociabilité où il s'agit moins de faire communauté que d'attirer l'attention des autres sur soi. Dans cette démarche, il s'agit pour nous de donner une appréciation du poids du design de l'objet dans cet espace interactif. Nous proposons ainsi de rappeler certaines caractéristiques de ce type de plateforme, d'analyser le dispositif global d'interaction et de tenter de répondre à la question suivante : quelles normes sont à l'œuvre et dans quelle mesure les productions sont-elles configurées par les situations énonciatives concrètes auxquelles elles participent ?

Pour appréhender les formes énonciatives au sein de Grindr, nous nous appuyons essentiellement sur une approche discursive en proposant une analyse de l'*ethos*, c'est-à-dire, une analyse centrée sur

l'orateur, entendu ici comme un producteur et un lecteur de contenu. Ainsi, nous proposons tout d'abord de décrire la méthodologie choisie pour identifier des performances sémiotiques, c'est-à-dire l'ensemble des productions qui, par leur publication, affirme l'acquisition d'un certain nombre de compétences énonciatives (techniques et sociales), pour ensuite, dans une deuxième partie, décrire les caractéristiques du « programme » auquel donne lieu ce type de plateforme, c'est-à-dire l'ensemble des potentielles actions et intentions d'actions des usagers (modèles d'action) qui participent à définir le cadre de l'interaction et les conditions d'énonciation. Nous revenons ensuite, dans une troisième partie, sur la place attribuée à cette image de profil, au sein de ce discours syncrétique¹⁶ construit au sein de l'application, et à laquelle les usagers donnent parfois une fonction d'*image expression*, c'est-à-dire une image au travers de laquelle quelque chose se dit de l'utilisateur (Mauvoisin, 2017). Enfin, dans une quatrième et dernière partie, nous proposons de mettre en exergue précisément les formes (types de pseudonymes, expressions, postures et mises en scène) et les *praxis* énonciatives (se montrer, se cacher, les manières d'interpeller ou non les autres usagers à travers le regard, la présentation du corps, etc.) identifiées lors de notre enquête, qui s'organisent au sein de Grindr et qui, selon nous, sont dépendantes de l'intérêt porté à la figuration de soi et de l'autre, et de la construction identitaire de chacun des usagers.

2. Identifier des performances pour mieux les comprendre

2.1 Les praxis énonciatives

Appréhender la question de l'« énonciation » nécessite de rappeler les travaux du linguiste Émile Benveniste pour qui le langage est, d'une certaine manière, permissif. Pour le chercheur, le langage est ce qui rend quelque chose possible. Sans le langage, ni l'homme ni la pensée ne peuvent exister, de même qu'il ne peut exister de langage sans subjectivité dans le discours et sans intersubjectivité, c'est-à-dire sans la prise en compte de la relation entre deux sujets voire deux

¹⁶ Par discours syncrétique, nous entendons un discours composé de signes hétérogènes qui résulte de l'articulation, à des degrés plus ou moins identiques, entre deux systèmes sémiotiques différents que sont le texte et l'image.

individualités. C'est à travers ce cadre qu'Émile Benveniste propose d'appréhender et de décrire un « *procès d'appropriation* » où un locuteur s'approprie l'« *appareil* » formel de la langue et « *implante l'autre en face de lui* » (Benveniste, 1966). Traiter de l'énonciation revient ainsi à étudier la manière dont un locuteur va s'approprier des mots et des formes de langages disponibles tout en y attribuant un « je », face à un « tu », un « nous ». En prenant en compte cette première définition, nous proposons d'y agréger quelques éléments supplémentaires. Par « énonciation », nous entendons l'ensemble des manières de *se dire*, de *se raconter* ou de *se montrer* dans une situation d'interaction médiée ou non, à partir d'éléments choisis et déterminés, qu'ils soient visuels ou verbaux, explicites ou implicites, et/ou issus d'une communication verbale ou non verbale. Aussi, dès lors qu'il est question d'interaction, il nous paraît essentiel de comprendre le processus communicationnel à travers lequel s'organisent et se fabriquent des individualités discursives, et où énonciateur et énonciataire ne forment qu'une seule et même personne, chacun des usagers étant tour à tour producteur et lecteur de contenu. L'interprétation de ce contenu partagé se fait ainsi à travers l'action des deux acteurs de l'interaction, chacun participant à la co-construction du sens à partir d'une réappropriation, du point de vue du lecteur (De Certeau, 1980), et selon les références (mémoire et savoir) de chacun (Eco, 1979). Cette approche de l'énonciation nous permet ainsi d'identifier des praxis énonciatives, c'est-à-dire des manières de se dire et de se montrer dans un but plus ou moins précis (une rencontre ou non), chaque action se donnant comme une présentation d'une personnalité, d'une individualité et d'une subjectivité plus ou moins assumées.

2.2 Des performances sémiotiques

Pour comprendre au mieux les situations d'interaction qui s'organisent au sein de l'application Grindr, nous avons choisi d'étudier les performances sémiotiques observées qui, à travers leurs caractéristiques et leur redondance, nous permettent d'identifier des modèles de publication. Il s'agit pour nous d'adopter ainsi une approche anthropo-sémiotique en relevant le caractère essentiel de cette performance qui se révèle dans l'action que constitue la production de contenus. À partir d'une étude des performances, nous proposons

d'appréhender la communication comme « *un processus social sans cesse en acte qui englobe une multitude de manières d'être et de se comporter dans un contexte donné* » (Winkin, 2001a, p. 17). Nous proposons par cette approche d'identifier une « culture » au sens large dans le cadre de Grindr, c'est-à-dire ce qui est mis en œuvre dans les interactions pour « performer »¹⁷ son appartenance à sa société. Nous reprenons là aussi la définition de la culture proposée par Yves Winkin, entendue comme « *tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir faire partie de sa famille, de sa société, d'une institution, etc. C'est un ensemble de règles, plus ou moins implicites ou explicites, qui permet la relation humaine...* » (Ibid., p. 17). Nous accordons ainsi à travers notre démarche une attention particulière aux faits et gestes, et plus précisément aux postures, aux regards et aux mots à travers une méthode ethnographique combinée à une approche sémiotique, c'est-à-dire en mettant en relation des signes et des pratiques observés au sein de l'application Grindr.

Dans le même temps, nous souhaitons revenir sur le rapport aux positions du corps et au regard à partir de la description de cette interaction figurée, c'est-à-dire une interaction qui s'organise à travers une représentation visuelle soigneusement travaillée à partir de traits et de signes distinctifs, pour comprendre l'importance donnée au visuel au sein de cette application et dans le cadre de ce système interactionnel. Pour cela, nous nous appuyons sur les approches d'Anne Beyaert-Geslin et Schapiro Meyer sur le regard du portrait ou encore de Louis Marin sur le rapport autobiographique et l'« écriture de soi ». Cette approche permet de distinguer le « je » (énonciateur, producteur d'images) du « il » (énonciataire, récepteur d'images). Nous accordons une attention particulière aux éléments « *mimétiques* » et « *non mimétiques* » (Shapiro, 1982) qui contribuent à la constitution du signe et qui, en ce sens, participent d'une expression libérée de leur auteur. Les usagers organisent leur profil selon qu'ils souhaitent ou non construire un ou

¹⁷ La notion de « performativité » renvoie également aux travaux sur les études de genre menées notamment par Judith Butler (Butler, 2006). Cette approche selon laquelle les actes et les discours des individus non seulement décrivent ce qu'est le genre mais ont, en outre, la capacité de produire ce qu'ils décrivent, constitue également un point d'ancrage sur lequel nous nous appuyons dans le cadre de notre recherche.

des écarts par rapport aux conditions intrinsèques du dispositif, c'est-à-dire en prenant en compte le rapport médié par l'écran et les caractéristiques techniques de la plateforme Grindr.

L'étude des scènes énonciatives dans Grindr nécessite de prendre en compte à la fois l'écrit et l'écran. Aussi, dans cette démarche, nous prenons appui sur les méthodes proposées par Yves Jeanneret, Emmanuel Souchier puis Julia Bonaccorsi, qui nous paraissent pertinentes bien qu'elles ne s'appliquent pas aux mêmes supports¹⁸. Cela nous amène à décrire ces « *écrits d'écran* » (Souchier, 1996 ; Jeanneret et Souchier, 2005) à travers une analyse sémiotique de l'application et ainsi à prendre en compte l'« *architexte* », c'est-à-dire ce qui permet de produire le texte et de le rendre visible (Tardy et Jeanneret, 2007), en prenant en compte la « *dualité du texte informatisé, entre modèle et invention* » (Bonaccorsi, 2016, pp. 140-141). Prendre en compte le dispositif global d'interaction, c'est appréhender les interfaces du dispositif (*i.e.*, le lieu où s'organise la relation entre l'humain et la machine) d'un point de vue technique, sémiotique et social, et l'énonciation éditoriale (*i.e.*, « *l'image du texte en tant qu'elle résulte d'un ordre éditorial* » (Bonaccorsi, 2016)). Nous appréhendons donc l'application comme une organisation de données formant une co-construction issue d'une logique de conception et d'appropriation. Cette relation complexe à l'application doit être considérée comme autant de moyens de voir ou de ne pas voir, de montrer ou au contraire de cacher, de potentialités d'actions et d'imagination que préfigure le Web (Bonaccorsi, 2016). Notre volonté à travers cette approche est d'identifier des usages à partir des signes qui les révèlent et de les situer dans un contexte sociotechnique pour en découvrir les formes (types de pseudonymes, expressions, postures et mises en scènes) et les praxis énonciatives (se montrer, se cacher, les manières d'interpeller ou non les autres usagers à travers le regard, la présentation du corps, etc.).

3. Le « programme » de Grindr

¹⁸ Dans leurs travaux, Emmanuel Souchier et Yves Jeanneret se réfèrent notamment à l'analyse du cédérom Prisméo (Souchier, 1996 ; Jeanneret, Souchier, 2005), alors que, de son côté, Julia Bonaccorsi propose, elle, une analyse des documents qui constituent le Web (Bonaccorsi, 2016).

Grindr est une application de mise en contact qui s'adresse uniquement aux hommes ayant une attirance physique et/ou sexuelle pour les hommes. Dès sa création en 2009, cette application connaît un très fort succès en France. Elle compte aujourd'hui plus de dix millions d'utilisateurs dans le monde entier, soit 3,6 millions d'utilisateurs quotidiens d'après les concepteurs¹⁹. Comme les applications qui ont vu le jour après elle (Hornet, Tinder), elle permet à l'utilisateur de discuter et de partager des photos avec des hommes mais également de choisir parmi les hommes géographiquement les plus proches et à travers le procédé de la géolocalisation, celui ou ceux avec qui il souhaite engager une discussion.

3.1 Un espace de sociabilité à part

À partir de ce procédé, le lieu de la connexion est alors *mis en espace* dans Grindr (Mauvoisin, 2018) et dévoile l'existence des autres usagers autour de soi. Le design de l'application repose ainsi, et avant toute chose, sur les potentialités permises par le principe de la géolocalisation. Dès lors, c'est dans ce nouvel espace aux potentialités variées qu'est rendu possible un autre mode de mise en contact et de mise en présence de soi qu'il convient de décrire pour comprendre les différentes pratiques énonciatives qui en découlent. Cette mise en espace du lieu s'illustre à travers une mosaïque de profils²⁰ caractéristique de l'application et inspirée de certains sites de rencontre

¹⁹ Il est important de noter que ce chiffre a pu évoluer ces derniers mois puisqu'en avril 2018, Grindr a fait l'objet de nombreuses critiques pour avoir laissé des entreprises tierces accéder à des données privées de ses utilisateurs, dont leur statut VIH. Suite à cette affaire, AIDES, l'association française de lutte contre le sida, n'a pas hésité, par le biais de son site, à appeler au boycott de cette application. Voir l'article d'Amaelle Guiton, « Grindr et les données privées : que dit le droit ? », *Libération*, 4 avril 2018, voir l'URL : https://www.liberation.fr/planete/2018/04/04/grindr-et-les-donnees-privées-que-dit-le-droit_1640886.

²⁰ Nous entendons par profil, la ou les interfaces comprenant tout élément partagé par un usager, ayant une valeur indicative sur l'usager qu'il représente (image, pseudonyme, avant-propos, etc.), et qui dans son éditorialisation peut être reconnu comme tel, quelle que soit la densité des informations données et les niveaux de profondeur de l'application (niveau 1, et 2 de la figure 1).

(comme PlanetRoméo pour les hommes ou Meetic). L'apparition des profils s'organise en fonction du lieu de connexion de chacun des usagers et des distances²¹ (élément proposé par défaut) qui séparent l'ensemble des personnes connectées ou déconnectées depuis peu (le profil restant visible quelque temps après la déconnexion). Grâce à ce procédé, l'utilisateur accède à un « *repérage des partenaires potentiels* » autour de lui (Alessandrin & Raibaud, 2014, p. 152). Il découvre une représentation des individualités en présence qui s'actualise et se modifie au fur et à mesure de ses déplacements. Cela permet ainsi une présélection et engage l'utilisateur dans le processus de la rencontre une fois ce premier tri réalisé. C'est dans ce cadre que s'organisent alors le programme et la lecture des éléments. Il est intéressant d'ailleurs de constater que l'application, dans sa conception, est très épurée. La mosaïque est composée de plusieurs vignettes cliquables qui apparaissent et disparaissent au fil des déplacements, et représentent les différents usagers à proximité. Cette indexation se fait de manière automatique. Cette présentification est représentée à travers un signal visuel prenant la forme d'une pastille verte. Bien que cette visibilité des profils et cette visualisation de la présence donne l'idée d'une rencontre qui s'offrirait d'elle-même, l'utilisateur doit encore agir pour établir réellement un contact. C'est dans ce cadre interactif que s'organise alors une lecture ouverte des profils qui participent à la construction des praxis énonciatives. Le parcours de lecture et l'action de l'utilisateur s'organisent en fonction de ce qu'il voit ou de ce qu'il regarde dans ce dispositif technique où s'entremêlent vignettes cliquables et pastilles de couleur, chacune évoluant dans la mosaïque régulièrement et rapidement. C'est donc l'interprétation qui permet, dans Grindr, d'opérer un tri des informations. En ce sens, la construction de l'application donne lieu à une logique de *picking*, c'est-à-dire de « cueillette », à partir de laquelle les usagers reconstruisent l'identité numérique des propriétaires des profils consultés. Il en est de même pour le profil lui-même auquel accède l'utilisateur après avoir cliqué sur la vignette cliquable (image de profil). À travers l'image de profil et les informations contenues dans le profil, il s'agit pour le « lecteur » de capter des éléments ou bribes d'informations. Il convient ainsi pour

²¹ La distance géographique est affichée en kilométrage et peut être modulable, visible ou non selon la volonté de l'utilisateur.

l'utilisateur, dès lors qu'il souhaite produire du contenu, de créer un effet d'attention, c'est-à-dire un effet provoqué par tout un ensemble d'éléments du profil, qui conduit l'autre usager à organiser son action dans le but d'une découverte (ou non) de l'auteur de ce profil au sein de l'application. À travers sa performance, celui-ci cherche ainsi à faire sens à travers son image, il tente de provoquer chez l'autre l'envie d'aller plus loin dans l'attention qu'il porte à son profil et/ou à sa présence dans l'application. Il s'agit dès lors d'attirer davantage l'attention que de réellement se présenter (Mauvoisin, 2017).

3.2 Une narration transmédiasique

Au-delà de cette conception purement pratique et programmatique, Grindr permet une narration transmédiasique du profil puisqu'il est également possible, à partir de la page de profil, d'accéder à d'autres formes de présentation de soi pour les usagers qui le souhaitent. Or, d'après notre enquête²², ces présentations moins anonymes et propres à d'autres réseaux sociaux (Facebook et Instagram) dont le but est d'affirmer son identité, son statut, ses liens d'appartenance, sont toutefois très peu utilisées par les usagers dans le cadre de Grindr (Mauvoisin, 2017). En effet, d'après nos observations et nos entretiens, ces accès ne sont que très rarement utilisés par les usagers. Leur existence dans cette application très épurée permet cependant de souligner que cette plateforme uniquement réservée aux hommes n'est en soi, qu'un moyen de mise en contact. Les autres sites de réseautage sont présentés dès lors comme des moyens visant à participer à l'élaboration de cette mise en contact et en constituent un éventuel prolongement voire une autre alternative.

²² Ces résultats sont issus d'une enquête menée de février 2014 à mai 2015 dans la région bordelaise. Durant cette période, des observations directes ont été opérées à partir desquelles ont pu s'organiser 35 entretiens semi-directifs auprès d'utilisateurs de Grindr ayant accepté de répondre à nos questions. Ces entretiens ont été organisés à l'issue d'une première prise de contact permise par l'application. Dans le même temps, une analyse sémio-pragmatique a été réalisée sur un échantillon de 150 profils collectés en ligne et sélectionnés de manière aléatoire sur la période donnée, quel que soit le moment de la journée.



Figure 1 : Présentation de Grindr – Par Grindr

Dès lors, dans cet espace voué surtout à se rendre visible, on peut se demander si la rencontre constitue pour tous une fin et si celle-ci dépend uniquement de la présentation de soi au sein de ce dispositif technologique. Bien que le succès de l'application repose sur cette promesse de la rencontre, plus ou moins rapide, il semble dans la réalité que celle-ci ne soit pas toujours automatique et qu'elle se heurte aux aléas du hasard. De la même manière, les praxis énonciatives observées au sein de l'application ne permettent pas non plus d'identifier de façon automatique les finalités des échanges. Selon les usagers interrogés, chaque situation peut être inversée et donner lieu à des résultats différents. En d'autres termes, si certains des usagers prétendent à travers leur présentation ne rechercher que des « plans cul » et être surpris parfois par la qualité et la durabilité des échanges possibles sur Grindr, d'autres au contraire, moins attirés et intéressés par le côté rapide de la plateforme, avouent eux aussi avoir pu s'être limités à un « plan cul » à certaines occasions sans pour autant l'avoir manifesté dans leur profil. Malgré cette incertitude du résultat, ces différentes présentations laissent entrevoir des pratiques différenciées et individualisées de l'outil. Nous proposons ainsi de décrire les formes et les praxis énonciatives identifiées lors de notre enquête qui, selon nous,

sont dépendantes de l'intérêt porté à la figuration de soi et de l'autre, et de la construction identitaire de chacun des usagers.

4. Les caractéristiques d'un discours synchrétique

Au regard de la présentation de l'application qui précède, c'est donc par sa représentation dans l'application que l'utilisateur prend part à un environnement visuel particulier et s'y intègre (auto-indexation). Il est ainsi intéressant de voir comment se construit la mise en récit de soi, qu'elle soit iconique ou discursive.

4.1 L'image

Tout d'abord, l'engagement de l'utilisateur dans l'application est quantifiable selon son intervention ou non sur les différents éléments du profil proposé²³. Dans la mosaïque qui se donne à voir comme une page d'accueil, l'image est centrale, elle est ce qui permet de distinguer les utilisateurs entre eux, chaque image représentant un profil parmi d'autres profils sous forme de vignette cliquable (Niveau 1, figure 1). Dans le profil (niveau 2), l'image est publiée en fond d'écran. La représentation figurée est alors ce qui permet de garder le fil entre les deux niveaux puisqu'il s'agit de la même image. Celle-ci joue le rôle de fil d'Ariane dans la lecture du profil et ce, jusqu'à l'espace privé de discussion qui, lui, se trouve indexé au troisième niveau de l'arborescence (voir de gauche à droite, figure 1). Cette place de l'image en tant que signe iconique est d'autant plus marquée que l'ensemble des contenus sont indexés de manière secondaire à la mosaïque d'images des profils qui, elle, est classée comme élément premier de l'application. En outre, le travail sur l'image de présentation est d'autant plus

²³ Contrairement aux autres sites de mise en contact, Grindr ne contraint pas ses utilisateurs à publier des informations. Les profils sont généralement composés à 98 % d'une image de profil ou image par défaut, à 84 % de la taille, 74 % du poids, 70 % de l'âge. L'à-propos et le type de recherche sont renseignés ensuite par environ 60 % des utilisateurs, là où l'état matrimonial et le type de morphologie sont mentionnés par 40 % des utilisateurs. Les préférences ou l'appartenance à un groupe spécifique comme par exemple la communauté *bear* (subdivision de la communauté gay) constitue le champ le moins renseigné de tous (Mauvoisin, 2017).

important sur Grindr qu'elle constitue la seule et unique image partagée au public (contrairement aux autres applications). D'autres images peuvent être partagées mais ce partage ne peut se faire que dans l'espace plus intime de la discussion.

4.2 Le texte

Le contenu linguistique complété par l'utilisateur est par ailleurs plus ou moins lisible dans l'application et se donne comme une source secondaire d'information. Celui-ci prend la forme d'un pseudonyme ici « Guy » (figure 1) donné par défaut par l'application. Dans un carré gris transparent situé à gauche de l'image de profil et en superposition, il est possible d'inscrire une « headline » (courte phrase d'accroche²⁴), celle-ci ayant pour rôle de seconder le pseudonyme. Dans ce même carré, vient ensuite la partie « about », c'est-à-dire celle de l'à-propos qui en troisième option permet alors, à juste titre, de préciser à un moment donné les pensées, sentiments, volontés de l'utilisateur comme le montre l'exemple proposé par l'application²⁵. D'autres éléments peuvent venir compléter le profil : la distance (en kilomètres), l'âge, le poids, l'appartenance ethnique, l'aspect physique, le type de recherche.

4.3 L'image expression

Dans ce type de plateforme l'interaction se construit par conséquent avant tout à partir d'une logique de l'instantanéité qui valorise la publication d'*images expression*. Ces images visent surtout à évoquer une pensée ou une action, et servent à exprimer une émotion, un sentiment, une ambiance, une atmosphère, etc. En d'autres termes, à

²⁴ Grindr propose par exemple la phrase suivante dans la figure 1 : « Homme athlétique pour rencontre amicale ».

²⁵ Traduction : « *Comment ça va ? Je recherche des gens pour sortir et visiter les alentours. Pourquoi pas sortir dîner, voir un film ou faire une randonnée. N'hésite pas à m'écrire !* ». Certains utilisateurs n'hésitent pas à s'en servir pour faire passer des messages explicites comme par exemple : « *Si tu penses que les mecs sur Grindr sont de la viande, je ne suis pas pour toi* » ou encore « *Une orthographe vaguement correcte un gros plus* » (expressions issues de profils d'utilisateurs). En ce sens, ceux-ci aspirent à être sollicités par certains usagers plutôt que d'autres.

travers elles, l'utilisateur exprime « quelque chose de lui ». Nous sommes dès lors moins du côté d'une image esthétique, d'une très belle image, d'une image qui met l'utilisateur à son avantage à travers une belle coiffure, une posture précise avec le beau sourire, le bon regard, mais davantage face à une image expression, une image qui exprime volontairement quelque chose de soi. L'énonciation visuelle s'organise ainsi en fonction de l'éphémérité et de la facilité de l'interaction et des échanges, toutes deux induites par le procédé et participant à construire tout un imaginaire autour de Grindr. Cela peut expliquer le risque de quiproquos et l'importance accordée aux échanges dès lors qu'il s'agit de négocier le sens, c'est-à-dire trouver une entente à travers l'échange sur le sens à donner aux images partagées qui s'inscrivent comme étant le premier moment du rapport à l'autre. L'image de profil dans Grindr, en tant que portrait, peut ainsi se doter :

- d'un caractère « *aphoristique* »²⁶ car elle possède en elle une multitude de sens interprétables à travers ce qu'elle rend visible mais qui, dans le même temps, se conjugue à une certaine opacité dès lors qu'il s'agit d'interpréter et de comprendre le sens que l'interlocuteur donne à cette image et à l'ensemble de ses signes ;
ou
- d'un caractère « polysémique » à travers l'approche de Roland Barthes pour qui l'image implique « une “*chaîne-flottante*” de signifiés, dont le lecteur peut choisir certains et ignorer les autres » (Barthes, 1964, p. 44).

Il convient donc de maîtriser au mieux ces deux caractères pour éviter tout malentendu.

5. De quelques traits de performances

Cette approche énonciative de l'application de mise en contact nous invite à révéler quelques spécificités propres à l'énonciation de soi par l'image. Si autrefois les agences matrimoniales comme UniCentre se

²⁶ Nous renvoyons ici à la citation d'Anne Beyaert-Geslin (et de Pierluigi Basso) de Jacques Derrida dans son ouvrage consacré à la sémiotique du portrait : le portrait est ainsi « le lieu même d'une parole qui est d'autant plus puissante qu'elle est silencieuse ». Voir Anne Beyaert-Geslin. *Sémiotique du portrait. De Dibatade au selfie*. De Boeck Supérieur, Paris, 2017, p. 26.

satisfaisaient d'une photo d'identité plus conventionnelle et dont le choix de publication était moins arbitraire, dans Grindr l'enjeu est différent. Il ne s'agit pas de se montrer mais de se signaler, c'est-à-dire d'attirer l'attention avec des effets plus ou moins différents selon les démarches opérées. Pour déterminer les modes d'expression possibles dans Grindr et les logiques de visibilité, il est nécessaire de décrire ce qui caractérise ces interactions figurées auxquelles donne lieu ce type de plateforme. Cette approche nous permet ainsi de distinguer le « je » ou le « on », du « il » ces figures énonciatives qui s'interpellent et se répondent à travers des actions, des gestes, des regards ou encore des mots. Nous proposons donc d'identifier ce qui, lors du *balayage visuel* des contenus d'écran, constitue les formes énonciatives (pseudonymes, corps, regards) qui œuvrent dans l'application et qui génèrent des *effets d'attention* différenciés (Mauvoisin, 2017).

5.1 Des pseudonymes

Malgré le balisage social et culturel de l'écriture que l'on retrouve notamment par la proposition d'affiliation à des subcultures de l'application²⁷, dans la pratique nous avons pu remarquer que très peu d'intérêt était porté à ces classifications. L'action et l'attention sont plutôt portées sur un des éléments historiques de l'application, c'est-à-dire le pseudonyme. Celui-ci se situe en en-tête, sur une bande jaune (« bannière ») placée en haut de l'image et centré (figure 1). Son écriture est imposante et sa couleur noire « Guy » permet de trancher avec le jaune orangé. Les usagers peuvent s'exprimer à travers des propositions variées, allant du simple prénom, à l'usage de surnoms, voire de formules ou de mots-clés plus ou moins explicites pour définir éventuellement une recherche précise. Nous repérons trois catégories :

- *les pseudonymes crus et sexuels* comme par exemple « Bouche à queue », « Top XL French », « sensuel », « pour actif », « à pomper... », « ch actif bm » (cherche actif bien monté), etc.

²⁷ Les *Grindr tribes* sont des catégorisations inspirées des sites et qui font partie des « sous » communautés de la communauté homosexuelle comme par exemple les *bears*, les *sadomasochistes*, les *cuirs*, etc.

- *les pseudonymes personnalisés* : « cœur à prendre », « 2 mecs de passage », « Cool », « No princess ».

- *les pseudonymes individualisés* : prénom, initiale (du prénom), surnom ou encore une référence à une ville, un pays, etc.

- *le pseudonyme par défaut* : « Guy » pour l'expression « Grindr guy » qui est attribué par défaut par la plateforme dès lors qu'un usager fait le choix de ne pas personnaliser ce critère.

Cette typologie n'est pas sans rappeler des exemples et des éléments de description de certaines pratiques propres à d'autres supports tels que le Minitel Rose et les sites de mise en contact. Il n'en reste pas moins que ces pseudonymes sont choisis en fonction des logiques de support qui invitent à plus ou moins s'ouvrir, se dévoiler et s'exprimer, et selon des époques différentes (Mauvoisin, 2017). Aussi, dans son analyse des pratiques du pseudonyme propre aux sites généraux, François Pérea, décrit l'importance de ce qu'il nomme « *l'identité-écran* » à travers l'« *effet d'autocréation* » que cela confère à l'individu (Pérea, 2011), une autocréation qui, dans le cadre, de Grindr limite l'approche fictionnelle de l'identification à celle d'une nécessaire authenticité de celle-ci du fait de la rencontre physique possible. De plus, d'après notre enquête, il semble que la moitié des usagers choisissent de ne pas modifier le pseudonyme donné par défaut. Nous remarquons ainsi que la valeur attribuée au pseudonyme n'est pas la même que pour le Minitel où s'exerçait une véritable « *réhabilitation de l'écrit* » (Jouët, 2012) en raison des rencontres fictives auxquelles il donnait lieu. Si pour le Minitel, l'expressivisme, faute d'image, s'illustrait surtout à travers une recherche des pseudos et une grande place laissée à l'imaginaire (faux pseudonymes, titres de chansons ou de films, jeux de mots) en accordant un fort pouvoir aux mots²⁸, dans Grindr, il semble plutôt que ce soit l'image de profil qui soit la mieux travaillée. Par conséquent,

²⁸ Dans un entretien, Josiane Jouët revient sur ses recherches sur le Minitel et plus précisément sur son étude du premier protocole de rencontre sur écran à travers la messagerie Axe, une petite communauté de 400 personnes. Cette étude a été réalisée sous un angle ethnographique et à travers une observation participante. Voir l'entretien de Dakhlija Jamil et Poels Géraldine, « Le minitel rose : du flirt électronique... et plus, si affinités », Entretien avec Josiane Jouët, *Le Temps des médias*, février 2012, n° 19, pp. 221-228.

lorsque le pseudonyme est personnalisé, il s'agit surtout d'une volonté de faire passer un message clairement formulé mais qui, comme nous l'avons vu, n'est pas forcément à caractère sexuel.

5.2 Des corps

Le corps, dans ce type de plateforme, se dévoile de plusieurs manières. Il est tout d'abord charnel par son inscription dans un lieu donné puis traduit mathématiquement à travers les algorithmes de géolocalisation et le rapport à l'écran par le biais du « scrolling »²⁹. Il est ensuite présence dès lors qu'il pénètre dans l'espace clos de la plateforme. Il est enfin incarnation à partir de l'inscription figurative des usagers. C'est dans ce dernier cas que se joue la relation complexe de l'interaction. Le corps peut alors servir le sens en s'invitant ou non de manière figurée dans l'espace qui lui est offert. Si la majorité des usagers choisissent de publier une image personnalisée, il est possible, à de rares occasions, d'observer une absence du corps figuré et d'apercevoir une image proposée par défaut, un logotype représentant un masque qui renvoie tout à la fois à la *commedia dell'arte* mais également dans son usage, à la notion de carnaval (Jouët, 1997) ou au masque de Bakhtine (Bakhtine, 1994), ce qui semble par conséquent permettre aux usagers de suivre d'une certaine manière la recommandation Arcadienne³⁰ visant à se cacher, alors que Grindr s'inscrit dans une toute autre logique : se dévoiler. Aussi, quand le corps se montre, il peut être une exposition d'un torse qui renvoie ainsi à une dimension érotique et/ou esthétique. Il peut investir l'image à travers des postures et des attitudes différentes selon son inclinaison et sa place dans l'image. Il

²⁹ Le *scroll* est un geste et une manipulation de l'écran qui vise à faire défiler le contenu d'une page avec son doigt et ce, de haut en bas de l'écran. Cette navigation verticale, ajoutée à la structuration en mosaïque, accentue l'impression de densité de l'information ce qui participe à développer chez l'utilisateur un balayage de l'écran.

³⁰ Créé en 1954 et dissous en 1982, Arcadie était un club constitué d'« homophiles ». Il s'agit de la première association marquante de l'histoire homosexuelle en France. Celle-ci était présidée par André Baudry et prônait la nécessité de se cacher pour permettre aux homosexuel.e.s de mieux vivre en société, à la différence des nombreux mouvements révolutionnaires qui la suivirent.

peut aussi être évoqué dans sa capacité à *avoir été là*, dans un lieu donné, à travers des images (par exemple de paysages) et apparaît alors comme une autre écriture de soi possible (Mauvoisin, 2017).

Il peut enfin se dire à travers le critère de l'âge, considéré comme l'un des critères principaux de sélection. Indiqué de manière automatique dès l'inscription, il conditionne le droit d'accès à l'application. Ce renseignement est ainsi sujet à de nombreuses falsifications. Les usagers de moins de 18 ans se voient obligés de tricher pour utiliser l'application. Dans le même temps, les usagers les plus âgés trichent sur leur âge au risque d'être directement rejetés par certains usagers. Comme le poids, la taille, ou la silhouette, il s'agit par conséquent toujours de mettre en valeurs ses atouts (Illouz, 2006), l'absence d'information pouvant ainsi desservir le propos.

5.3 Des regards

À partir de nos observations, nous remarquons que différents regards animent les usagers dans cette présentation de soi par le biais d'une image. Il y a les regards assurés et frontaux qui interpellent directement celui dont le regard balaye l'écran et parvient à le croiser. L'intensité plus ou moins forte de ce regard permet alors d'oublier le décor et ainsi d'entrer déjà dans le jeu de la drague. L'utilisateur est alors happé par cet appel d'attention qui le place directement dans une posture où lui-même se sent regardé. D'autres usagers choisissent au contraire de publier une image d'eux le regard porté ailleurs, comme s'ils détournent le regard. Le visage de trois quart, le regard donne alors toute sa place au hors-champ et inscrit l'utilisateur dans un lieu qui n'est pas celui de l'application. Dans une visée sans doute esthétique plus que subversive, l'utilisateur apparaît quelque peu « détaché » mais il est *là*. Il laisse ainsi entrevoir, en plus d'une confiance en soi et d'une libération expressive (Mauvoisin, 2017), des facettes de sa personnalité.

Certains regards peuvent au contraire laisser transparaître une certaine maladresse et se différencient des portraits publicitaires très travaillés. Ces usagers qui choisissent de se présenter ainsi ne semblent pas à la recherche de la pose parfaite. Au contraire, ce qui semble être apprécié ici, c'est cette fragilité induite par cette image d'eux. La valeur

donnée à l'image s'inscrit donc dans sa différence. Ce portrait renvoie ainsi au naturel de l'erreur, de l'à-peu-près qui par l'acte de publication contamine l'image et lui donne un sens.

Enfin, des regards sont inspirés des photographies de professionnels. On y retrouve les codes et les poses semblables à celles des catalogues ou des sites de vente commerciales de vêtements et cosmétiques. Ces images constituent une source d'inspiration pour les usagers, de par leur caractère esthétique qui, selon nous, prime sur l'effet de marché que cela suggère notamment à travers le geste et la lecture en *scrolling*. Il ne s'agit pas uniquement de choisir un profil et de partir avec, il s'agit avant toute chose d'attirer l'attention de celui qui sera capable de voir le potentiel attractif de l'image choisie et d'accéder à l'étape suivante, celle de la discussion. C'est ainsi, à travers cette multiplicité de présentations de soi, que se traduit le caractère idiosyncrasique des interactions figurées dans Grindr, à *travers des pratiques personnalisées qui s'éloignent des schémas traditionnels de drague ou des scripts sexuels* et l'importance des échanges qui donnent lieu à de nouvelles formes de négociation et d'engagements (recherches, niveau d'affinité, intérêts communs).

6. Conclusion

Au regard des observations réalisées au cours de notre enquête, il semble que les présentations de soi sur Grindr à travers les formes et les praxis énonciatives révèlent le plus souvent une volonté de se manifester, de se différencier et d'obtenir un effet d'attention sur certains usagers en reprenant ou non des manières de faire traditionnelles de drague et en les combinant ou non à une approche esthétique du corps et de l'expression à travers des mises en scène et des postures (Mauvoisin, 2017). Ainsi, d'après nos observations, l'utilisateur de Grindr, quelles que soient ses actions et ses publications, agit le plus souvent par mimétisme en faisant « comme les autres » tout en s'inspirant de modèles différents et variés. Aussi, c'est moins dans son image de profil, entendue comme une expression visuelle, que l'énonciation se joue que dans l'intégralité de l'interaction. À travers l'ensemble de ses écrits et de ses traces, l'utilisateur peut choisir de laisser

libre cours à ses « fantaisies » et laisser transparaître sa fragilité/son assurance, ses centres d'intérêt/son envie passagère, son goût pour l'esthétique/le naturel. Il s'inscrit alors comme un « je » face à un « il » avec qui il lui appartient de négocier ou non le sens de sa présence dans l'application.

À travers le phénomène d'incarnation de soi permis par ce dispositif, l'utilisateur est ainsi à la fois lui-même et son autre. Il est à la fois producteur et lecteur, et organise son apparition à travers une perpétuelle construction identitaire du soi. Cette « manière d'être » parmi les autres, à la fois portée par la technique et habitée par son caractère social, permet de donner une représentation de l'expérience vécue par des usagers au sein de ce type d'environnement numérique. Elle permet également de souligner le retour de l'image sur la scène énonciative et de montrer comment celle-ci peut à la fois être polysémique et travaillée de manière à aller vers une image expression, porteuse d'un sens tout en restant le support d'une interprétation et d'une narration.

Bibliographie

- Amossy Ruth (2010). *La Présentation de soi : Ethos et identité verbale*, Presses Universitaires de France, coll. « L'interrogation philosophique », Paris.
- Bakhtine Mikhail (1994). *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance*, Gallimard, Paris.
- Benveniste Émile (1966 et 1974). *Problèmes de linguistique générale*, Vol. 1 et 2, Gallimard, Paris.
- Beycart-Geslin Anne (2017). *Sémiotique du portrait. De Dibutade au selfie*. De Boeck Supérieur, Paris.
- Bonnacorsi Julia (2016). « Approches sémiologiques du web ». In Christine Barats (dir.), *Manuel d'analyse du web*, Armand Colin, Paris, pp. 125-146.
- Butler Judith (2006). *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*, La Découverte, Paris.
- De Certeau Michel (1980). *L'invention du quotidien, Tome 1, Arts de faire*, UGE, Paris.
- Eco Umberto (1985). *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, Grasset, Paris.

- Goffman Erving (1959), *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday, Garden City (New York).
- Illouz Eva (2006). « Réseaux amoureux sur Internet ». *Réseaux*, vol. (???), n° 138, n° 4, pp. 269- 272.
- Jeanneret Yves et Souchier Emmanuel (2005). « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran ». *Communication et langages*, n° 145, pp. 3-15.
- Jouët Josiane (2003). « Technologies de communication et genre. Des relations en construction ». *Réseaux*, vol. 4, n° 120, pp. 53-86.
- Jouët Josiane (1997). « Pratiques de communication et figures de la médiation. Des médias de masse aux technologies de l'information et de la communication ». *Sociologie de la communication*, vol. 1, n° 1, pp. 291-312.
- Jouët Josiane (1989). « Une communauté télématique : Les Axiens ». *Réseaux*, n° 38, pp. 49-66.
- Marin Louis (1999). *L'écriture de soi. Ignace de Loyola, Montaigne, Stendhal, Roland Barthes*, PUF, Paris.
- Mauvoisin Mélanie (2018). « La drague géolocalisée : une mobilité plurielle ». In Patrick Baudry (dir.), *Migrations et mobilités*, MSHA, Pessac, pp. 253-267.
- Mauvoisin Mélanie (2017). *L'énonciation de l'homosexualité masculine : espaces médiatiques et usages des technologies numériques*, Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Bordeaux Montaigne.
- Meyer Schapiro (2000). « Face et profil comme formes symboliques ». In *Les Mots et les images : sémiotique du langage visuel*, Macula, Paris.
- Péréa François (2011). « L'identité numérique : de la cité à l'écran. Quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique ». *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 1, pp. 144-159.
- Redoutey Emmanuel (2008). « Drague et cruising ». *EchoGéo*, n° 5. Voir l'URL : <http://journals.openedition.org/echogeo/3663>
- Proth Bruno (2002). *Lieux de drague, scènes et coulisses d'une sexualité masculine*. Octarès, Toulouse.
- Rivière Carole Anne *et al.* (2015). « La drague gay sur l'application mobile Grindr. Déterritorialisation des lieux de rencontres et privatisation des pratiques sexuelles ». *Réseaux*, vol. 1 n° 189, pp. 153-186.
- Tardy Cécile et Yves Jeanneret (2007). *L'écriture des médias informatisés : espaces de pratiques*, Hermès Lavoisier, Paris.
- Thévenin Patrick (2013). « "Grindr, ça tient dans la poche" dans Grindr, Mon amour ? ». *Miroir/miroirs, Revue des corps contemporains*, n° 1, Éditions Des ailes sur un tracteur, Paris.

Winkin Yves (2001). *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*. Éditions du Seuil, Paris.

Quand les algorithmes prennent la parole

Prise en charge et automatisation de l'écriture de soi en contexte numérique

< Benjamin Delalande¹ >

1. LERASS/CPST, Université Toulouse Jean Jaurès
bdelalande@gmail

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012 IN_DOI

< RESUME >

Le phénomène de quantification de soi et les pratiques d'automatisme numériques sont à la source d'une gigantesque production de données collectées par des objets connectés. En s'appuyant sur des plateformes numériques dédiées au sport, l'objectif de cet article est de montrer comment le traitement algorithmique des données permet une prise en charge énonciative et opère des transformations automatisées de contenus pour créer ou modifier l'écriture et la représentation de soi. Il s'agit également de rendre compte d'une stratégie éditoriale qui mobilise la performance sportive des utilisateurs pour générer une augmentation de trafic par le biais du partage des contenus, et répondre aux logiques marchandes.

< ABSTRACT >

The phenomenon of the quantified self and digital self-measurement practices are at the source of a gigantic production of data collected by connected objects. Based on digital platforms dedicated to sport, the aim of this article is to show how the algorithmic processing of data allows enunciative support and operates automated transformations of content to create or modify writing and representation of the self. It is also about reporting on an editorial strategy that mobilizes users' sports performance to generate an increase in traffic through the sharing of content, and respond to market logic.

< MOTS-CLES >

Algorithme, identité numérique, mesure de soi, plateforme numérique.

< KEYWORDS >

Algorithm, digital identity, digital platform, quantified self.

1. Introduction

En l'espace de quelques années, les objets connectés ont remodelé le paysage d'Internet et se sont affirmés grâce à la miniaturisation des dispositifs mobiles de captation des informations et aux améliorations de la puissance de traitement. Par l'intégration de la technologie à des objets du quotidien (capteurs, systèmes d'exploitation, bluetooth, wifi, etc.), les objets connectés se présentent sous la forme d'appareils spécialisés et simples d'emploi : smartphones, liseuses, télévisions, bracelets, montres, lunettes, vêtements, balances, etc. De plus en plus discrets et dotés de nouvelles fonctionnalités, ils sont capables de capter et collecter en continu des données géo-localisées physiologiques et comportementales (poids, calories dépensées, distance parcourue, vitesse, nombre de pas, temps de sommeil, émotions, etc.) et de les communiquer à des dispositifs numériques interconnectés de traitement et d'analyse (réseaux sociaux numériques, applications sur smartphone, plateformes dédiées à la restitution et représentation visuelle des données, etc.).

Ces pratiques d'automesures numériques, également appelées mesure de soi, quantification de soi, *self-tracking*, ou encore *quantified self* font déjà partie du quotidien du grand public dans le domaine de la domotique, du sport, de la santé ou encore du bien-être. Elles profitent du succès des plateformes du web 2.0 et des réseaux sociaux numériques qui, par leur intermédiaire, banalisent la publication des informations personnelles et dont le succès tient à la manière dont ils recomposent la sociabilité des individus en offrant de nouvelles pratiques d'exposition et de représentation de soi par le partage de contenus et la mise en relation de l'individu avec la communauté. En effet, ces environnements numériques donnent aux utilisateurs la possibilité de produire des discours natifs en ligne au moyen d'opérations énonciatives dont ils peuvent maîtriser le contenu plurisémiotique par la saisie directe des données (photos, vidéos, commentaires, etc.) et leur publication.

Dans la perspective des recherches menées sur la représentation de soi et l'identité numérique, cette mise en relation de l'individu avec la communauté, par la publication des données saisies par l'utilisateur lui-

même, s'accompagne d'autres ensembles de signes qui ne sont pas renseignés directement par l'utilisateur mais qui sont issus d'une quantification de l'information et de notifications des activités de l'utilisateur traitées par les algorithmes de la plateforme (mise à jour de profil, nombre d'amis, cadeau envoyé, score, classement, dernière connexion, etc.).

Que se passe-t-il alors quand des environnements numériques automatisent une production discursive des utilisateurs au moyen de traitements algorithmiques des données captées et transmises par les objets connectés ? L'objectif de cet article est d'amorcer une réflexion sur la prise en charge énonciative des algorithmes utilisés par les plateformes en lien avec des activités et des performances sportives, notamment Strava et The Beautiful Walk. Il s'agit également de rendre compte de la façon dont les données collectées permettent à la fois une mise en visibilité de la mesure de soi au moyen de graphiques ou schémas, et une co-construction de l'identité numérique des utilisateurs par leur mise en récit.

2. De la quantification de soi à l'exposition de soi

2.1. Le quantified self comme phénomène de l'automesure en milieu numérique

Fondés par Kevin Kelly et Gary Wolf, le *quantified self* est un mouvement qui a émergé aux États-Unis en 2007 au sein duquel on observe un ensemble de pratiques de mesures de soi effectuées grâce aux technologies portables. Quantifier pour mieux connaître son corps et son comportement afin de les améliorer, les perfectionner pour maximiser son bien-être, optimiser son potentiel humain et reprendre le pouvoir sur soi-même ; les rituels³¹ de l'automesure numérique sont des pratiques qui donnent « *la possibilité aux usagers d'intervenir sur leur flux d'activités* » (Arruabarrena, Quettier, 2013). À ce titre, et dans le prolongement de ce que Foucault appelle le souci de soi, elles peuvent

³¹ Arruabarrena et Quettier situent les pratiques ritualisées de la mesure dans le prolongement des travaux de Goffman sur les rites d'interactions du quotidien.

s'appréhender comme des technologies de soi³², réfléchies et volontaires, « *comme une mise en chiffres de soi* », et « *s'exprimer par "l'écriture de soi" comme révélateur de ce que l'on est, en s'inspectant soi-même* » (Granjon *et al.*, 2011).

Ce phénomène de quantification de soi et d'enregistrement des données personnelles trouve son origine, dès les années 1970, dans les travaux de Steve Mann qui cherchait à définir, dans le prolongement du paradigme de la cybernétique, une nouvelle intelligence homme-machine en munissant ses vêtements de capteurs capables d'enregistrer des images et des données pour objectiver son expérience quotidienne³³. Aujourd'hui, le phénomène connaît une forte progression grâce au développement conjoint des services de stockage de données en ligne (*cloud computing*) et de l'Internet des objets³⁴ par lequel se déploie, de façon massive, une diversité de capteurs équipant les objets connectés qui s'interfacent avec le corps. L'Internet des objets est en effet cette extension du réseau internet dans laquelle une multitude d'objets interconnectés peuvent communiquer de manière directe ou indirecte avec des terminaux dans le but de collecter des données en continu et de les redéployer vers des dispositifs de traitements numériques fournis par les réseaux sociaux et les plateformes dédiées qui les enregistrent et les analysent ensuite (Mosco, 2016).

³² Les technologies de soi ou techniques de soi sont définies par Foucault comme « *les procédures [...] qui sont proposées ou prescrites aux individus pour fixer leur identité, la maintenir ou la transformer en fonction d'un certain nombre de fins, et cela grâce à des rapports de maîtrise de soi sur soi ou[/et] de connaissance de soi par soi* » (Foucault, 2001, p. 1032) cité par (Granjon *et al.*, 2011).

³³ Quel que soit l'objet de la mesure, les quantifications peuvent être actives (*quantified self*) ou passives dans le cas d'un enregistrement en continu des données comme on peut l'observer chez les adeptes du *life-logging*.

³⁴ Depuis le rapport émis par la société Cisco, figurant parmi les leaders en infrastructure réseau, on peut aujourd'hui parler de l'*Internet of Everything* (IoE) pour remplacer l'Internet des objets (IdO). Difficilement traduisible, l'« Internet du tout connecté » est un internet multidimensionnel qui combine l'IdO et le *big data*, et dans lequel tous les objets et infrastructures devraient se retrouver connectés à Internet.

Dépassant les pratiques traditionnelles de recherche de connaissance de soi, les activités sont ainsi quantifiées par des dispositifs connectés qui mettent la donnée brute au cœur du *quantified self*; elle est successivement collectée, analysée et exploitée pour donner à l'utilisateur une objectivation chiffrée et quantifiée de ses réalités existentielles (Granjon *et al.*, 2011) et lui permettre d'opérer des changements dans sa vie quotidienne. Elle est ensuite partagée, publiée et commentée par les utilisateurs des plateformes. La transformation des activités des utilisateurs en objet numérique participe alors à la « *digitalisation de la vie elle-même* » (Rouvroy, Berns, 2009) au point de considérer désormais la présentation de soi comme une identité numérique délimitée par le système informatique. En captant l'ordinaire, ces quantifications se présentent comme des formes appareillées de réflexivité, elles révèlent « *une dimension "cachée" de l'existence personnelle* » en dévoilant « *ce qui se trame en deçà* » (Granjon *et al.*, 2011).

2.2. Des traces, des signes et du calcul au fondement de l'identité numérique

Car, ce qui se trame en deçà, c'est la captation et le traitement algorithmique des traces laissées par l'utilisateur pendant son parcours de navigation, par exemple le temps de consultation d'une page, le chemin pour parvenir à une information, etc. La trace, appréhendée comme « *le résultat de ce qui est causé par le comportement d'une entité dans son environnement* » (Bachimont, 2015), signale un « *mode de présence* » de l'utilisateur, elle « *assigne une signature invisible à un comportement informationnel, qui n'est pas toujours perçu comme tel* » (Merzeau, 2009). La dissémination des traces par l'utilisateur et leur enregistrement automatique font dire à Merzeau que « *désormais on ne peut plus ne pas laisser de traces* ». Cette collection de traces « *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* » (Ertzscheid, 2009) est prise en charge par un ensemble de calculs qui obéissent aux logiques marchandes des éditeurs numériques.

Définie comme « *l'ensemble des signes qui manifestent l'utilisateur dans les dispositifs de communication numérique* » (Georges, 2013), par exemple le profil de l'utilisateur dans les réseaux sociaux numériques, l'avatar ou le pseudonyme, l'identité numérique est multidimensionnelle ; elle s'articule en trois couches : identités déclarative, agissante et calculée. L'identité déclarative se compose des signes que l'utilisateur déclare lui-même par les données qu'il saisit directement, par exemple le nom, la date de naissance, au cours d'une procédure d'inscription à un service. L'identité agissante, quant à elle, témoigne de l'activité sociale au sein du réseau de l'utilisateur par des procédures de calcul, par exemple « x et y sont désormais amis ». Enfin, l'identité calculée « *se compose de chiffres, produits du calcul du système, qui sont dispersés sur le profil de l'utilisateur (par exemple le nombre d'amis, de groupes, score, durée d'activité ou d'inactivité, etc.)* » (Georges, 2011). L'identité calculée n'est donc pas renseignée par l'utilisateur directement. C'est « *le produit d'une interprétation quantifiée* » (Georges, 2009) à partir des signes émis qui sont traités par une suite d'instructions qui commandent les programmes informatiques, autrement dit, par les algorithmes qui président au fonctionnement des plateformes numériques. C'est donc le résultat d'une co-construction qui réunit l'activité humaine au fonctionnement machinique. La présentation de soi est ainsi rendue possible par les collections de traces qui s'agrègent à tout un ensemble de contenus disparates composant les profils des utilisateurs (statuts, liens, vidéos, photos, commentaires, etc.)³⁵ (Coutant, 2011).

³⁵ On peut préciser avec Coutant que « *La construction du profil passe au moins autant par les commentaires, messages, tags, invitations déposées par les interactants, que par les activités individuelles. On en arrive même au paradoxe qu'il est relativement fréquent d'y exister sans même avoir créé de compte, les utilisateurs indiquant les participants à un événement ou taggant les personnes présentes sur une photo même si celles-ci n'ont pas créé de profil.* » (Coutant, 2011) (nous soulignons).

3. L'identité numérique au cœur des contenus et de leur transformation

3.1. La performance comme stratégie de création de contenus

Bien connue des sportifs depuis son lancement en 2009, Strava est une plateforme utilisée pour *tracker* les activités sportives grâce aux données fournies par les différents appareils de mesure connectés ou applications mobiles. Prévues pour analyser les performances des athlètes, qu'ils soient amateurs ou professionnels, la plateforme est conçue comme un carnet d'entraînement en ligne pour aider à définir, suivre et remplir des objectifs en transformant le Smartphone, ou tout autre objet de mesure dédié au sport, en un coach personnel de poche. Grâce aux capteurs équipant le sportif, chaque activité est enregistrée, analysée et segmentée. Des procédures calculatoires sur les données recueillies permettent à l'application de fournir au sportif un résumé précis de sa session, de restituer le tracé des courses et de leur associer un inventaire des performances réalisées par la création automatisée d'indicateurs thématiques : durée de l'activité, distance parcourue, rythme moyen, nombre de calories brûlées, fréquence cardiaque, etc.

L'application se dote également des aspects communautaires des réseaux sociaux donnant lieu à différentes options de partage : l'abonnement au suivi des utilisateurs, la création de groupes d'amis, le partage des tracés, les commentaires et « like » sur les parcours. Mais le « Facebook » des athlètes incite surtout à la comparaison des performances entre utilisateurs par le partage de « *classements, palmarès, compteurs, cartes, recommandations et notes de toutes sortes* » (Cardon, 2015, p. 12) faisant de la plateforme un lieu de compétition en ligne. Selon des procédures automatisées, des technographismes³⁶ viennent en effet agrémenter le profil des utilisateurs par l'ajout de badges « King of Mountain »³⁷ ou de médailles virtuelles pour valoriser

³⁶ Dans sa description du discours numérique, Marie-Anne Paveau appelle « technographisme *une production sémiotique associant texte et image dans un composite natif d'Internet* » (Paveau, 2017, p. 305).

³⁷ Inspiré du maillot à pois du meilleur grimpeur sur le Tour de France, le « King of Mountain » ou « Queen of Mountain » récompense l'athlète le plus

la performance réalisée sur un segment. Générés par les algorithmes sur la base des données collectées, ces éléments mettent en visibilité les exploits sportifs en les investissant d'une charge sémantique qui prolonge le culte de la performance observé au sein du mouvement du *quantified self*. Ils suivent donc une logique de compétition et de surveillance au principe duquel sont régies les conduites individuelles et par lesquelles se façonnent les représentations de soi.

Les opérations qui transforment les données en statistiques, schémas ou diagrammes à partir desquels sont évalués les progrès de l'utilisateur sont, en partie, à l'origine de ces nouveaux discours numériques natifs³⁸ aux contenus plurisémiotiques. Ils agrémentent les interfaces de visualisation (Paveau, 2017) et attestent la « *calculabilité des traces de nos activités* » (Cardon, 2015, p.12) en en faisant des outils de prédiction et des discours de recommandation. Mais surtout, ils prennent part à la co-construction de l'identité numérique de l'utilisateur. On observe en effet que les identités agissantes et calculées ne s'appuient pas exclusivement sur les traces laissées par la présence en ligne de l'utilisateur mais s'agrègent en plus avec les données transmises par les objets connectés. Les utilisateurs accèdent donc à des constructions identitaires et des représentations de soi de sportifs sans que ces derniers n'en soient à l'origine autrement que par leurs activités ou performances sportives. Comme l'ont bien compris les éditeurs de plateforme, sans être ni vraie ni fausse, l'identité numérique est un processus qui fait de l'exposition de soi une technique relationnelle aux multiples stratégies (Cardon, 2010). Et dans la dynamique d'une reconnaissance de soi par les pairs, les signes identitaires (commentaires, performances, photos, etc.) sont à l'origine de la circulation de contenus, au point de devoir relayer une partie de leur création à des algorithmes pour accroître le trafic et monétiser l'audience des plateformes.

rapide sur un segment. Par extension, « KOMer », désigne le processus qui réduit l'activité sportive au seul objectif d'un gain de points pour monter au classement.

³⁸ Marie-Anne Paveau « *appelle natives les productions élaborées en ligne, dans les espaces d'écriture et avec les outils proposés par Internet* » (Paveau, 2017, p. 27).

3.2. Comment les algorithmes nous fabriquent : la transformation des contenus

Les algorithmes que nous fabriquons nous construisent en retour, nous avertit Cardon, et nos conduites, orientées et mises en discours par « *une infrastructure de calculs* » (Cardon, 2015, p.7), apparaissent parfois comme un simulacre, une fiction au cœur du fonctionnement d'une plateforme numérique comme on peut l'observer avec The Beautiful Walk.

The Beautiful Walk se présente comme une course virtuelle de 40 000 km autour du monde, au départ de Paris et jalonnée de 2000 étapes. Si le fonctionnement de la plateforme est similaire à celui de Strava en termes d'exploitation des données liées à l'activité sportive (distance parcourue, date, type d'activité, durée de l'activité), l'athlète en quête d'exploit n'est pas ciblé ici. Pour autant, la notion de performance est bien réelle : elle se manifeste sous la forme d'un classement général indiquant la progression des coureurs (distance totale parcourue, lieu, durée cumulée du parcours et une moyenne du kilométrage effectué par jour), complété d'une feuille de route individuelle qui agrège différents contenus (la meilleure performance km/jour, la moyenne active, la date d'arrivée estimée) et dans laquelle figurent des technographismes, sous forme de barres de progression, pour montrer, par exemple, la distance restante à parcourir avant la prochaine étape.

La progression de l'utilisateur dans sa course fictive est obtenue par le cumul des distances parcourues durant ses activités sportives réelles, par synchronisation des données depuis des plateformes comme Strava ou Runkeeper. En des termes différents, se pose alors la question du régime de vérité numérique, soulevée par Rouvroy à la suite de Foucault. Car si « *la modélisation algorithmique du réel* » (Rouvroy, Stiegler, 2015) est déjà questionnable dans le cas de Strava avec la mise en compétition généralisée des coureurs, que dire du changement de nature qu'opèrent les algorithmes sur les contenus eux-mêmes ? Comme

l'explique Bachimont, tous les contenus³⁹ pris en charge par le numérique peuvent recevoir un traitement calculatoire au point qu'ils « *peuvent se produire de manière automatisée, se transformer, voire se lire de manière machinique* » (Bachimont, 2014, p. 65). Et puisque le numérique « *permet de rassembler en son sein des contenus et informations de toute origine, de toute nature, rapportant dans une même homogénéité binaire des informations hétérogènes d'origine diverse* » (Bachimont, 2016), on voit s'opérer, à partir de données identiques, les potentialités des transformations automatisées de contenus visant à créer ou modifier l'écriture et la représentation de soi, que des choix éditoriaux arbitrent.

La promesse du *quantified self* de redonner le pouvoir à l'individu sur ses données « *dans un monde qui le menacerait de l'en déposséder* » (Gicquel, Guyot, 2015, p. 72) ne semble alors plus respectée si tant est qu'elle l'ait déjà été. En effet, on peut constater que l'objectivation du réel, recherchée dans la technologisation des pratiques de l'automesure, est mise à mal dès lors que les données transitent par les plateformes dont l'objectif est, justement, de les traiter en vue de capter l'attention des utilisateurs par des systèmes de notifications et le partage d'une production croissante de contenus visant à construire une réalité numérique « *qui se prétend le monde* » (Rouvroy, Stiegler, 2015).

4. Conclusion : la dissipation de la subjectivité dans la marchandisation des données

Au-delà des aspects liés aux activités sportives de ses utilisateurs, la plateforme Strava tire bénéfice des données qu'elle collecte en fournissant aux collectivités des visualisations précises du trafic cycliste à partir des déplacements urbains. Elle développe ainsi ses propres cartes pour identifier les axes les plus empruntés, les temps d'attente aux intersections afin d'aider les collectivités à planifier la croissance du trafic et gérer les infrastructures en conséquence. On comprend que la génération de données par les utilisateurs de la plateforme est

³⁹ Bachimont « *entend par contenu tout objet physique pour lequel on rencontre l'union d'un support matériel de manifestation et une forme sémiotique d'expression* » (Bachimont, 2014, p. 64).

encouragée par divers moyens au sein du dispositif numérique, notamment par la segmentation des tracés qui seront empruntés massivement par les utilisateurs toujours encouragés à battre leur record pour figurer en haut du classement général. Cette prise en charge énonciative par des algorithmes montre la pluralité des instances intervenant dans la production et la transformation des contenus (objets connectés, algorithmes, plateforme), caractéristique de l'énonciation éditoriale. Les représentations visuelles issues de la transformation des données en technographismes par le tissage du linguistique et de l'iconique, illustrent par ailleurs une stratégie d'éditorialisation des plateformes, ce que Souchier analyse à propos de l'« *image du texte* » comme « *une interdétermination du sens et de la forme [...] qui participe activement de l'élaboration des textes* » (Souchier, 1998, p. 138).

Dans le cadre d'une « *énonciation matérielle visuelle nativement numérique* » (Paveau, 2017), on constate alors, d'une part, que les algorithmes ont la capacité de mettre en récit des données pour générer des contenus qui ont vocation à pénétrer les espaces du pouvoir économique et stratégique des entreprises en se présentant comme des outils d'aide à la décision. D'autre part, le traitement calculatoire de ces données a aussi la capacité de façonner en retour des représentations de soi ou des règles de conduites. Il permet aussi de construire des scénarios caractéristiques du régime fictionnel, dans le cas de *The Beautiful Walk*, en mettant en place une illusion de référentialité dans les stratégies narratives.

Outre les spécificités de chaque plateforme et de leurs utilisateurs, les éditeurs, on l'a vu, mettent en place des stratégies de captation de l'attention pour répondre aux logiques marchandes. Ce sont « *de nouvelles formes de tyrannies de la présence* » (Georges, 2011), insérées dans un cadre sociotechnique, qui contraignent les utilisateurs à créer et à échanger continuellement des contenus pour maintenir leur exposition en ligne. Mais, aidées par la collecte des données laissées par les utilisateurs, les plateformes ont aussi la capacité de prendre le relais d'une production de contenus entièrement automatisés, lesquels complètent parfois ceux déjà fournis par les utilisateurs. Dans le cadre des plateformes *Strava* et *The Beautiful Walk*, c'est une stratégie de

mettre en visibilité ce qui doit apparaître comme une performance des utilisateurs que gouverne la mise en récit automatisée de la représentation de soi, par le traitement algorithmique des données. Derrière cette idée, on retrouve les caractéristiques d'une société hypercompétitive dans laquelle « *chaque individu hyperindexé [...] devient sa propre référence statistique* » (Rouvroy, Stiegler, 2015), dissipant sa subjectivité dans des catégorisations élaborées par les données.

« *Nos traces identitaires numériques sont dès à présent également marchandisables. À quelle échelle le seront-elles demain et de quel niveau de contrôle disposerons-nous encore sur leur dissémination ?* » (Ertzscheid, 2009). Dix ans après la question posée par Ertzscheid, force est de constater que le phénomène du traitement des données en vue de leur marchandisation n'a fait que s'amplifier. En effet, l'individu « *devenu un document comme les autres* » (Ertzscheid, 2009) est de plus en plus réduit aujourd'hui à une multitude de données calculables et exploitables par les algorithmes, qui dans un même mouvement tend à expurger toutes les traces de la subjectivité car non quantifiables, non calculables, et donc non monétisables.

Bibliographie

- Arruabarrena Béa, Quettier Pierre (2013). « Des rituels de l'automesure numérique à la fabrique autopoïétique de soi ». Voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2013-3-page-41.htm>
- Bachimont Bruno (2014). « Le nominalisme et la culture : questions posées par les enjeux du numérique ». In Bernard Stiegler (dir.), *Digital studies : organologie des savoirs et technologies de la connaissance*. Limoges, Fyp éditions, pp. 63-78.
- Bachimont Bruno (2015). « Le numérique comme milieu : enjeux épistémologiques et phénoménologiques : principes pour une science des données ». Voir l'URL : <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/386>
- Bachimont Bruno (2016). « Traces, calcul et interprétation : de la mesure à la donnée ». Voir l'URL : http://www.academia.edu/28456396/Bruno_Bachimont_Traces_calcul_et_int%C3%A9rpretation_de_la_mesure_%C3%A0_la_donn%C3%A9e_

- Cardon Dominique (2010). *La démocratie Internet : promesses et limites*, Paris, Éditions du Seuil.
- Cardon Dominique (2015). *À quoi rêvent les algorithmes : nos vies à l'heure des big data*, Paris, Éditions du Seuil.
- Coutant Alexandre (2011). « Des techniques de soi ambivalentes ». Voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2011-1-page-53.htm>
- Ertzscheid Olivier (2009). « L'homme, un document comme les autres ». Voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-1-page-33.htm>
- Foucault Michel (2001). *Dits et écrits II. 1976-1988*, Paris, Gallimard.
- Georges Fanny (2009). « Représentation de soi et identité numérique : une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 ». Voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-2-page-165.htm>
- Georges Fanny (2011). « L'identité numérique sous emprise culturelle : de l'expression de soi à sa standardisation ». Voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2011-1-page-31.htm?contenu=article>
- Georges Fanny (2013). « De l'identité numérique aux éternités numériques ». Voir l'URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01576152/document>
- Gicquel Camille, Guyot Pierre (2015). *Quantified self: les apprentis sorciers du « moi connecté »*, Limoges, Fyp éditions.
- Granjon Fabien, Nikolski Véra, Pharabod Anne-Sylvie (2011). « Métriques de soi et self-tracking : une nouvelle culture de soi à l'ère du numérique et de la modernité réflexive ? ». Voir l'URL : <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/7574/6743>
- Merzeau Louise (2009). « Du signe à la trace : l'information sur mesure ». Voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-1-page-21.htm>
- Mosco Vincent (2016). « Après l'Internet : le Cloud, les big data et l'Internet des objets ». Voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2016-2-page-253.htm>
- Paveau Marie-Anne (2017). *L'analyse du discours numérique : dictionnaire des formes et des pratiques*, Paris, Hermann.
- Rouvroy Antoinette, Berns Thomas (2009). « Détecter et prévenir : de la digitalisation des corps et de la docilité des normes ». Voir l'URL : https://works.bepress.com/antoinette_rouvroy/30/
- Rouvroy Antoinette, Stiegler Bernard (2015). « Le régime de vérité numérique. De la gouvernementalité algorithmique à un nouvel État de droit ». Voir l'URL : <https://journals.openedition.org/socio/1251>

Souchier Emmanuel (1998). «L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale». Voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1998-2-page-137.htm>

Le Markdown, une praxis énonciative du numérique

< Patrick Mpondo-Dicka ¹ >

1. LERASS (Laboratoire d'Études et de Recherches Appliquées en Sciences Sociales, EA827)
5 Allées A. Machado, Université de Toulouse, Jean-Jaurès, Toulouse, France
patrick.mpondo-dicka@univ-tlse2.fr

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012 IN_DOI

< RESUME >

Le Markdown est un lieu privilégié d'observation de ce que la théorie opérationnelle de l'écriture numérique (Crozat *et al.*, 2011) appelle « *la tension de la manifestation* », c'est-à-dire la tension entre le niveau techno-applicatif des formats, des langages de programmation et des programmes, et le niveau sémio-rhétorique des interfaces. Nous choisirons l'exemple de l'avènement du Markdown, de son évolution, pour montrer, en acte, la praxis énonciative qui préside à ce lieu du dialogue humain-machine.

< ABSTRACT >

Markdown is a privileged place to observe what the operational theory of digital writing (Crozat *et al.*, 2011) calls "the tension of manifestation", *i.e.* the tension between the techno-applicative level of formats, programming languages and programs, and the semio-rhetorical level of interfaces. We will choose the example of the advent of Markdown, its evolution, to show, in act, the enunciative praxis that presides over this place of human-machine dialogue.

<MOTS-CLES>

MARKDOWN, ECRITURE NUMERIQUE, IDIOLECTIQUE NUMERIQUE, DIALOGUE HUMAIN-MACHINE.

<KEYWORDS>

MARKDOWN, DIGITAL WRITING, DIGITAL IDIOLECT, HUMAN-MACHINE DIALOGUE.

1. Introduction

En nous appuyant principalement sur la théorie opérationnelle de l'écriture numérique (Crozat *et al.*, 2011)⁴⁰ développée au COSTECH (Connaissance, Organisation et Systèmes TECHniques) de l'Université de Technologie de Compiègne, nous voudrions mettre en lumière les tensions et les interactions entre les niveaux techno-applicatif et sémio-rhétorique de l'écriture numérique, telle qu'elle est définie par Crozat *et al.*, tensions qui intéressent particulièrement une sémiotique du numérique à laquelle nous essayons de contribuer. Nous appuierons notre réflexion sur un exemple de langage de balisage léger, le Markdown, en analysant les choix présidant à sa conception et son évolution, considérant un tel langage, libre et accessible, comme un lieu privilégié de l'observation du dialogue humain-machine.

2. Une théorie de l'écriture numérique

L'équipe de recherche du COSTECH développe depuis presque une dizaine d'années une « *théorie opérationnelle de l'écriture numérique* » qui propose « *un modèle à finalité heuristique visant à fournir une représentation des propriétés du numérique, et plus particulièrement de l'écriture numérique* » (Cailleau *et al.*, 2012, p. 38) articulée en trois niveaux, « *selon le niveau de concrétisation où on le considère, depuis son idéalité numérique jusqu'à sa réalité sémiotique ou matérielle* » (Croizat *et al.*, 2011) : le niveau théorético-idéal (niveau 1), le niveau techno-applicatif (niveau 2) et le niveau sémio-rhétorique (niveau 3). Nous ne traiterons pas ici du niveau 1, étant entendu qu'il « *repose sur la discrétisation et la manipulation d'unités formelles privées de sens (les 0 et les 1 ou n'importe quelles autres unités logiques formelles constituant un alphabet de manipulation)* » (Petit, Bouchardon, 2017, p. 137) ; proprement combinatoire et calculatoire, les opérations de ce niveau, pour aussi fondamentales qu'elles soient pour caractériser le numérique, n'ont qu'un intérêt relatif pour notre propos. En revanche, nous voudrions situer notre réflexion aux deux niveaux

⁴⁰ Désormais TOEN.

suivants, en considérant leur mise en tension comme sémiotiquement signifiante :

« Ces trois niveaux sont en tension entre eux d'une part, et possèdent par eux-mêmes leur propre tension, d'autre part. Le niveau théorique connaît la tension entre le format formel idéal et le substrat physique sous-jacent, c'est la tension de l'implémentation. Le niveau techno-applicatif connaît la tension entre le format de codage et la forme d'interprétation, c'est la tension de la manifestation. Le niveau sémio-rhétorique connaît la tension entre les fonctions du système et la pratique d'usage, c'est la tension de l'interaction. » (Crozat et al., op. cit.)

Les sémioticien·nes se sont essentiellement situé·es au niveau sémio-rhétorique des interfaces envisagées comme lieu d'une rhétorique de la réception (Saemmer, 2015) ou d'une expérience sociale et sensible (Pignier et Drouillat, 2015), ou à l'aune de sa productivité écranique (Jeanneret, Souchier, 2005), tirant l'approche vers une sémio-pragmatique des interfaces, voire une socio-sémiotique des interactions techno-médiatisées. Dans les termes de la TOEN, la préoccupation sémiotique s'est essentiellement focalisée sur la « *tension de l'interaction* ».

Nous proposons d'orienter le regard sur la « *tension de la manifestation* » (Crozat et al., 2011), car il nous semble qu'elle expose plus clairement les enjeux du dialogue humain-machine, entendu comme la négociation de l'humain avec la différence radicale de la machine par l'entremise du seul lieu qui nous soit commun : le code, c'est-à-dire le texte hybride adressé autant à la machine qu'à l'humain, ce que Petit et Bouchardon considèrent comme caractéristique de l'écriture numérique : « *C'est la définition même de l'écriture numérique que d'être tendue entre une écriture visible et une écriture invisible, entre une écriture et un programme.* » (Petit, Bouchardon, 2017, p. 138)

En effet, nous considérons avec Samuel Goyet, qu'

*« un ordinateur est radicalement différent d'un humain, tant en degrés qu'en nature. Cela tient à la nature de son écriture et au volume des opérations réalisées. Il constitue donc, pour nous, une altérité. **En revanche, il partage avec nous un espace : le texte.** En effet, depuis le paradigme logique de Von Neumann, programmer, c'est écrire une suite d'instructions à une machine, ce*

code pouvant être lu tant par l'humain que par un ordinateur. C'est donc le code qui constitue un lieu de rencontre, en tant que texte hybride. » (Goyet, 2017, pp. 556-557, nous soulignons)

Ainsi pourrions-nous toucher du doigt ce qui fait la spécificité de l'écriture numérique, son caractère hybride, entre écriture de la machine et écriture humaine, qui est une tension, selon Petit et Bouchardon :

« S'il y a tension, c'est d'abord parce que l'écriture numérique réunit deux mondes jusqu'alors disjoints : le monde de l'écriture et le monde de la machine. S'il y a tension, c'est ensuite parce que les tensions propres à l'écriture (celles, par exemple, entre écriture et parole, écriture et langue, écriture et lecture) sont reposées à nouveau frais par la tension spécifique à l'écriture numérique (soit la tension écriture/programme). » (Petit, Bouchardon, 2017, p. 138)

Nous porterons nos observations sur le Markdown, un langage de balisage léger, accompagné d'un logiciel libre du même nom. L'accès libre au code nous semble une nécessité pour comprendre les enjeux du numérique (Mpondo-Dicka, 2017, p. 111). Sur ce point, nous faisons nôtre la remarque de Richard Stallman :

« Tout programme incorpore des connaissances. Si le programme est propriétaire, il cache, il refuse ces connaissances aux étudiants, et cela va à l'encontre de l'esprit de l'éducation. [...] Le logiciel libre respecte l'esprit de l'éducation en mettant les connaissances à disposition de tous. » (Stallman, 2017, p. 106)

3. Le Markdown, brève histoire d'un langage de balisage léger

3.1. Un langage de balisage léger, pour quoi faire ?

Le Markdown⁴¹ est un langage de balisage léger développé par John Gruber (aidé d'Aaron Schwartz) en 2004. Les langages de balisage léger⁴² permettent d'écrire dans un fichier en texte brut, en ajoutant au texte des balises simplifiées (en général des signes typographiques de ponctuation entourant ou précédant la suite de caractères à modifier⁴³) permettant d'intégrer la mise en forme du texte de manière lisible par un humain, tout au long de l'écriture, avant qu'elle soit convertie dans un autre format. Selon son auteur :

« Markdown est un outil de conversion de texte en HTML pour les rédacteurs web. Markdown vous permet d'écrire en utilisant un format de texte brut facile à lire et à écrire, puis de le convertir en XHTML (ou HTML) structurellement valide. » (Gruber, 2004b, notre traduction)⁴⁴

Chaque LBL a d'abord été pensé pour fluidifier un processus d'écriture récurrent, en évitant de coder à la main les différentes instructions de mise en forme et de structuration : par exemple, le Setext⁴⁵ a été développé par Ian Feldman en 1992 pour faciliter l'écriture de la *newsletter* TidBITS⁴⁶, un périodique technique

⁴¹ Il existe plusieurs graphies du terme ; l'inventeur du langage utilise majoritairement la majuscule, sans distinction claire entre le logiciel et le langage, mais de nombreux développeurs utilisent l'italique et la minuscule pour désigner le langage. Nous signalerons les noms de logiciels en gras. Dans le cas du Markdown, nous différencierons donc le logiciel (**Markdown**) du langage (Markdown), quitte à modifier les citations des auteurs, ce que nous signalerons.

⁴² Désormais LBL.

⁴³ Par exemple, les signes *, _, #, sont utilisés pour la mise en page en Markdown, et *reStructuredText*, en *Textile*, etc.

⁴⁴ Toutes les traductions de l'anglais sont de notre fait, sauf exception explicitement indiquée. Nous l'indiquerons désormais par la mention Nt après le nom de l'auteur.

⁴⁵ Voir l'URL : <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Setext> (consulté le 7 juillet 2019).

⁴⁶ Voir l'URL : <https://tidbits.com/> (consulté le 7 juillet 2019).

hebdomadaire distribué alors par mail, le reStructuredText⁴⁷ par David Goodger en 2002 pour faciliter le processus d'écriture de documentation des programmes codés en Python, Textile⁴⁸ par Dean Allen en 2002 pour faciliter la publication avec **TextPattern**⁴⁹, le CMS qu'il développait de manière concomitante après avoir utilisé ses fonctionnalités pour publier son propre site, *Textism*⁵⁰ ; enfin, le Markdown pour faciliter la publication de billets de blogs dans **MovableType**, le moteur de blog utilisé par John Gruber pour sa revue en ligne *DaringFireball*⁵¹. Gruber a principalement en tête le modèle du courrier électronique lorsqu'il conçoit le langage Markdown :

« Bien que la syntaxe de Markdown ait été influencée par plusieurs filtres de texte vers HTML existants - dont Setext, atx, Textile, reStructuredText, Grutatext et EtText - la plus grande source d'inspiration pour la syntaxe de Markdown est le format du texte brut des e-mails. À cette fin, la syntaxe de Markdown est entièrement composée de caractères de ponctuation, lesquels ont été soigneusement choisis de manière à ressembler à ce qu'ils signifient. » (Gruber, 2004d, *op. cit.*, Nt)⁵².

⁴⁷ Voir l'introduction de David Goodger, URL : <http://docutils.sourceforge.net/docs/ref/rst/introduction.html> (consulté le 7 juillet 2019).

⁴⁸ Voir l'URL : <https://textile-lang.com/> (consulté le 7 juillet 2019).

⁴⁹ Voir l'URL : <https://textpattern.com/> (consulté le 7 juillet 2019).

⁵⁰ Il ne reste aujourd'hui du site qu'une page de démonstration de... Textile, voir l'URL : <https://www.booked.net/textism.html> (consulté le 7 juillet 2019).

⁵¹ Voir la présentation du Markdown par John Gruber sur *DaringFireball*, URL : <https://daringfireball.net/projects/Markdown/> (consulté le 13 avril 2019).

⁵² On demandera au lecteur ou à la lectrice ne connaissant pas la syntaxe du Markdown, de se reporter à son exposition par son auteur sur la page web <https://daringfireball.net/projects/Markdown/syntax#overview> (consulté le 13 avril 2019) ; ou à sa traduction intégrale en français réalisée par Michel Fortin : <https://michelf.ca/projets/php-Markdown/syntaxe/> (consulté le 13 avril 2019), qui a porté le Markdown en PHP. Il existe aussi un *Guide du Markdown*, en anglais, qui décrit la syntaxe de base et plusieurs variantes entre lesquelles il permet la comparaison, enfin, plusieurs outils d'écriture en ligne permettent de rapidement prendre en main le langage, comme le *dingus* (logiciel d'entraînement en ligne) créé par Gruber lui-même, <https://daringfireball.net/projects/Markdown/dingus> (consulté le 13 avril 2019).

Il explique avoir été partisan de l'écriture en HTML brut, considérant que l'HTML était facile à apprendre⁵³. Mais après un an d'écriture de *DaringFireball*, il s'est juste rendu compte non seulement de l'usure provoquée par la répétition de tâches de mise en forme (ce qu'il compensa par l'usage d'un moteur de blog), mais également que le HTML pouvait être pénible à écrire et à lire :

« *Même si vous insistez sur le fait qu'il est facile de composer du texte en HTML brut, n'est-ce pas une corvée ? N'est-il pas fastidieux d'écrire "AT&T" au lieu de "AT&T" ? (Sans parler de la nécessité d'encoder les esperluettes dans les URLs ?)* » (Gruber, 2004a, Nt).

Le Markdown vient pallier cette corvée. Mais pour Gruber, il ne s'agit pas de se substituer totalement au HTML, mais de pouvoir l'écrire quand le besoin s'en fait sentir. Ainsi, le Markdown permet d'écrire en HTML : le script de conversion écrit par John Gruber sait reconnaître les balises du HTML sans les traiter, ce qui en fait un langage différent d'autres langages de balisage léger : « HTML est un format de publication ; Markdown est un format d'écriture » (Gruber, 2004a, Nt).

3.2. Un langage pour une pratique

La raison d'être du *Markdown* permet de comprendre ses limitations. Gruber ne fait que construire l'outil qui lui semble adéquat pour les tâches qui le préoccupe, écrire son blog portant sur l'actualité sociale et technique du numérique. Ainsi, par exemple, doit-il parler de et montrer régulièrement du code informatique, ce qui le préoccupera au moment de créer le *Markdown* : « *En plus de faciliter l'inclusion de balises HTML en ligne dans un document, Markdown facilite également l'inclusion de balises HTML d'exemple dans les intervalles et blocs de code.* » (GRUBER, 2004a, Nt). Le *Markdown* correspond donc à un certain nombre de besoins d'écriture que son développeur a implémenté dans un script :

2019) ou le *Markdown Tutorial* : <https://www.markdowntutorial.com/> (consulté le 13 avril 2019).

⁵³ Rappelons que Gruber s'adresse essentiellement à des développeurs, pour qui le HTML n'est que le langage par lequel il faut passer pour afficher sa documentation en ligne, un simple outil relativement trivial.

écrire, relire et mettre en forme sans effort des articles publiés en ligne au format HTML ; c'est pourquoi Gruber néglige certains aspects de l'écriture qui ne lui sont pas utiles (notes, table des matières...). Plus encore, il n'a que faire de la standardisation de son langage : le HTML est le standard, le Markdown n'est qu'un outil pour en faciliter l'écriture :

« L'idée de Markdown est de faciliter la lecture, l'écriture et la révision de la prose. HTML est un format de publication ; Markdown est un format d'écriture. Ainsi, la syntaxe de formatage de Markdown ne traite que les problèmes qui peuvent être transmis en texte brut. » (Gruber, 2004a, Nt)

Nous pouvons tirer une première conclusion de ces éléments : le *Markdown*, comme la plupart des autres langages de balisage léger, n'est que le reflet de la pratique de son auteur, une mise en forme machinique de ses actions, ou, plus généralement, de son comportement. C'est la praxis énonciative de Gruber, ou du moins du Gruber rédacteur de *DaringFireball* qui est intégrée au langage, et convertie pour la machine via le script *Perl*. Cette individuation du dialogue humain-machine n'est pas spécifique aux LBL, si l'on se reporte à l'histoire de l'informatique. Plus les besoins de calcul brut ont été couverts, plus les capacités physiques de la machine ont augmenté, et plus la programmation s'est localisée, orientée vers *l'adaptation à l'humain* programmeur. Les années 1990 marquent ce tournant des langages de programmation créés pour servir les besoins locaux de leurs utilisateurs : Python comme interpréteur de commande pour le système d'exploitation hollandais Amoeba, Ruby de la frustration de son auteur, Yukihiko « Matz » Matsumoto, à l'usage d'autres langages de programmation⁵⁴, Javascript pour renforcer l'adoption de Netscape, etc. On constate que la motivation est souvent liée à une frustration dans l'usage d'un langage précédent, et qu'elle procède de l'adaptation non pas à des machines différentes, dès lors que le niveau d'abstraction a permis de se sortir de l'adaptation à une machine particulière, mais à des humains différents, qui construisent le nouveau langage avec leurs logiques propres

⁵⁴ Ce qui fait dire à l'auteur que certains choix dans la logique du langage sont ses choix, ceux qui lui réservent le moins de surprise, voir l'URL : <http://blade.nagaokaut.ac.jp/cgi-bin/scat.rb/ruby/ruby-talk/143691> (consulté le 13 avril 2019).

(individuelle, ingénieriale, industrielle, commerciale). Toutefois, la possibilité d'extension de l'usage du langage est soumise à son niveau de standardisation, qui permet son interopérabilité. Ainsi, les langages de balisage léger, derniers arrivés parmi les langages de description, apparaissent pour répondre à une activité d'écriture limitée de leur auteur. Ce sont d'abord des *idiolectes numériques*, qui se situent au croisement du contexte machinique et du contexte social dans lesquels ils se déploient. En tant que langage informatique, ils doivent un tribut de compatibilité aux machines standardisées (celles de l'ère du *personal computing*) et aux langages disponibles. En tant que langages sociaux, ils répondent à des besoins humains spécifiques, ce qui conduit forcément, dès que leur adoption dépasse le premier cercle des adeptes précoces, à une interrogation de leurs limites premières.

3.3. Une norme et ses variantes

3.3.1. L'héritage du HTML

Ainsi que le remarque Antoine Fauchié, « *l'objectif initial de la création d'HTML est double : structurer des contenus, [...] et permettre une interopérabilité. Ce dernier point est essentiel pour comprendre le succès d'HTML* » (Fauchié, 2017). D'autre part, l'interopérabilité est aussi au fondement de la simplicité du HTML en tant que langage informatique.

« HTML est intentionnellement conçu pour ne pas être un langage de programmation complet, de sorte que beaucoup de choses différentes peuvent être faites avec un document HTML : le logiciel peut présenter le document dans différents styles, extraire les tables des matières, l'indexer, etc. » (Berners-Lee, Mendelsohn, 2006, Nt)

Le Markdown hérite ainsi du HTML sa neutralité stylistique et sa simplicité langagière, qu'il réduit encore en choisissant de n'en simplifier qu'une petite partie : « *Markdown ne remplace pas le HTML, ni même s'en rapproche. Sa syntaxe est très petite, ne correspondant qu'à un très petit sous-ensemble de balises HTML.* » (Gruber, 2004d, Nt). De ce point de vue, il se conforme à la loi de moindre puissance telle qu'exposée par le W3C :

« Il existe un compromis important entre la puissance de calcul d'un langage et la capacité de déterminer ce que fait un programme dans ce langage. [...] De nos jours, nous devons comprendre les raisons de choisir non pas la solution la plus puissante, mais la moins puissante. L'expression de contraintes, de relations et d'instructions de traitement dans des langages moins puissants augmente la flexibilité avec laquelle les informations peuvent être réutilisées : moins le langage est puissant, plus vous pouvez en faire avec les données stockées dans ce langage. » (Berners-Lee, Mendelsohn, 2006, Nt)

Gruber revendique ce minimalisme, arguant des fondamentaux de simplicité du langage :

« Si Markdown fournissait sa propre syntaxe pour toutes les balises HTML que les gens pensent vouloir, ce serait un champ de mines de cas spéciaux dont vous auriez besoin d'être conscient à tout moment en écrivant. Une grande partie du succès (toujours croissant) de Markdown est que j'ai gardé la syntaxe relativement petite. » (Gruber, 2015, Nt)

Nous pensons que la popularité du *Markdown* est paradoxalement due à ces limites : incomplet en tant que langage informatique, il l'est aussi en tant que sociolecte numérique, mais cela favorise son appropriation en ouvrant les possibilités de sa modification ; le caractère *flexible* du langage facilite son adoption par une frange plus large de la communauté utilisatrice, quitte à ce que cela pose ensuite des problèmes d'interopérabilité.

3.3.2. De l'individu à la communauté, de la norme au standard

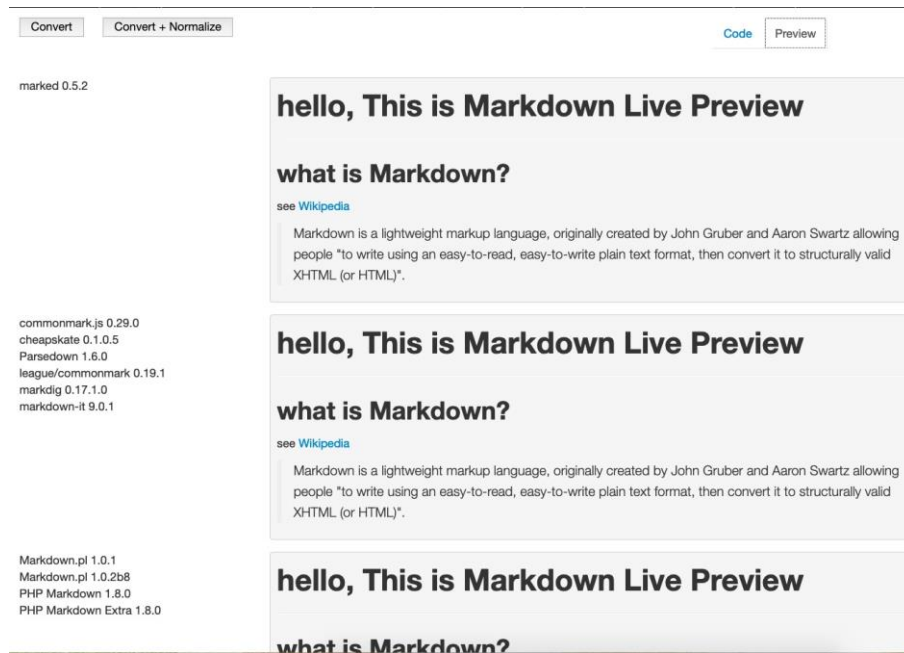
Si l'argument de la simplicité revient dans toutes les discussions sur les avantages du *Markdown*, à l'opposé, toutes les critiques convergent vers les difficultés inhérentes à sa non standardisation. Avec l'évolution exponentielle de la publication numérique, en ligne ou non, le *Markdown* devient populaire comme langage d'écriture et de publication, quelle que soit la spécialisation du rédacteur : les différentes variantes du *Markdown*, souvent nommées *flavor* (parfum, ou saveur), de manière assez suggestive, entérinent cette évolution. En l'absence d'une direction donnée par son fondateur, le *Markdown* ouvre la porte à une multitude de variantes qui l'éloignent autant de

l'interopérabilité, chacune ajoutant ses spécificités à la norme déjà bancaire de l'original. L'un des développeurs les plus avancés dans l'évolution du Markdown a même mis au point, en guise de test, une application permettant de mesurer les différences entre les 22 versions connues du langage, qu'il nomme **babelmark**⁵⁵, en référence à l'épisode biblique.

Figure 1. Babelmark2 en action : le code Markdown en haut, les premières différences de conversion en HTML en bas, avec le nom des variantes.

⁵⁵ Voir l'URL : <https://johnmacfarlane.net/babelmark2/#results>. La première version de Babelmark est écrite par Michel Fortin, le premier développeur à avoir implémenté *Markdown* en PHP. Elle a été reprise par John MacFarlane, qui en a fait une version décentralisée (voir l'URL : <https://johnmacfarlane.net/babelmark2/faq.html>), dont nous nous sommes servis pour l'illustration.

Figure 2. Même code Markdown, mais en montrant le résultat des prévisualisations. Notons que les variantes n'agissent pas de façon homogène entre la conversion HTML et la prévisualisation (le rendu) du code final.



Babelmark illustre bien la prolifération des variantes : le Markdown est devenu un sociolecte numérique de fait, voire un langage numérique véhiculaire. Sa notoriété est en effet d'abord acquise auprès de la communauté des développeurs, et assise après le choix de son implémentation sur **StackOverflow** (<https://stackoverflow.com>), le site de discussion de référence chez les développeurs, créé par Jeff Atwood, et sur **GitHub**, la plateforme de référence de dépôt de code. Cela donne à Atwood un poids certain dans l'évolution du langage. Après plus d'un an d'observation de l'implémentation du Markdown sur **StackOverflow**, dans un ambivalent billet de blog de 2009, où il dit à la fois son soutien au Markdown et son exaspération quant à l'inconséquence de son auteur, Atwood finit par poser la question de « *la responsabilité*

parentale du code open source »⁵⁶. Il n'est pas seul dans ses récriminations ; plusieurs développeurs importants des variantes les plus connues du Markdown discutent avec lui de l'opportunité de développer un standard pour le langage de balisage. Atwood lance un appel aux bonnes volontés dans un article de 2012 intitulé « L'avenir du Markdown »⁵⁷, dans lequel il :

« propose que Stack Exchange, GitHub, Meteor, Reddit et toute autre société générant beaucoup de trafic et investissant de manière stratégique dans Markdown travaillent ensemble pour mettre au point une spécification officielle de Markdown et des suites de tests standard permettant de valider les implémentations de Markdown » (Atwood, 2012).

Le travail de standardisation est en marche. Les enjeux économiques viennent ajouter leur poids aux enjeux numériques. En 2014, le *Standard Markdown* est présenté au public :

« Nous avons passé des mois à bricoler les détails et à convenir des changements nécessaires pour transformer Markdown en une langue que vous pouvez analyser sans avoir l'impression de marcher dans un égout, tout en préservant l'esprit simple, clair et inspiré de la messagerie ASCII. [...] Cela a pris un certain temps, mais je suis heureux d'annoncer que Standard Markdown est maintenant fin prêt pour la consultation publique. » (Atwood, 2014)

La critique du Markdown original est acerbe, et le nom de Gruber est évoqué une seule fois, dans une citation qui critique implicitement sa gestion du langage :

« Comme la description de la syntaxe de Gruber laisse de nombreux aspects indéterminés, écrire une spécification précise nécessite de prendre un grand nombre de décisions, dont certaines sont quelque peu arbitraires. En les faisant, j'ai fait appel aux conventions existantes et à des considérations de simplicité, de lisibilité, de pouvoir expressif et de cohérence. » (Idem.)

⁵⁶ Voir l'URL : <https://blog.codinghorror.com/responsible-open-source-code-parenting/> (consulté le 7 juillet 2019).

⁵⁷ Voir l'URL : <https://blog.codinghorror.com/the-future-of-Markdown/> (consulté le 7 juillet 2019).

Les principes pragmatiques idiolectaux de Gruber, consistant à « *faciliter la lecture, l'écriture et la révision de la prose* » (Gruber, 2004a, *op. cit.*), ont vécu. La standardisation implique une montée en généralité qui se lit même dans le vocabulaire employé pour décrire la spécification, et qui le dépossède de *son* langage. Ses ultimes résistances (il fait changer le nom du projet *Standard*, puis *Common Markdown* en *CommonMark*⁵⁸) n'ont plus d'effet sur le devenir du langage. Le groupe de travail, composé de John MacFarlane, David Greenspan, Vicent Marti, Neil Williams, Benjamin Dumke-von der Ehe, et Jeff Atwood, procède en 2015 à une demande officielle de standardisation auprès de l'IESG (Internet Engineering Steering Group), le groupe de pilotage de l'ingénierie Internet responsable du processus de normalisation d'Internet.

Le CommonMark est relativement récent, son adoption est encore faible (malgré le coup de pouce du GitHub Flavored Markdown, qui s'appuie sur lui), et la spécification n'est pas encore finalisée, comme l'indique le site *CommonMark* (<https://commonmark.org/>) :

« The current version of the CommonMark spec is complete, and quite robust after a year of public feedback ... but not quite final.

With your help, we plan to announce a finalized 1.0 spec and test suite in 2019. »

Mais si on ne peut encore mesurer les effets de la spécification, on peut déjà dire que le Markdown a quitté son statut d'idiolecte numérique pour devenir, d'une part, en tant que langage social, un langage véhiculaire par les variantes qu'il a suscité et l'extension de leurs usages, d'autre part, en tant que technolecte informatique, un standard normalisé.

⁵⁸ Voir à ce propos le billet de Jeff Atwood, « Standard Markdown is now Common Markdown », et ses commentaires, pas dupes, voir l'URL : <https://blog.codinghorror.com/standard-Markdown-is-now-common-Markdown/> (consulté le 7 juillet 2019).

4. Conclusion

Comme l'écrivent Bouchardon et Cailleau, il s'agit de « *penser le numérique comme notre nouveau milieu d'écriture et de lecture. Être attentif au milieu de l'écriture, c'est comprendre qu'il n'y a pas de milieu technique qui ne soit aussi un milieu social (une communauté de savoirs et de pouvoirs)* » (Bouchardon, Cailleau, 2018, p. 121).

Les choix qui ont présidé à l'avènement du Markdown et ceux qui ont conduit à son évolution montrent que les langages informatiques sont des milieux techniques et sociaux. Le langage créé par John Gruber change de fonction et de statut au fur et à mesure de son évolution : en tant que code, il est le lieu même du dialogue humain-machine, passant d'idiolecte à standard, perdant en souplesse ce qu'il gagne en interopérabilité, en individuation ce qu'il gagne en cohérence. Sa mise en œuvre dans des éditeurs de texte nous permettra de montrer au plus près la sémiotique en acte de ce dialogue, car nous pensons, comme Bouchardon et Cailleau, qu'« *il y a un fort enjeu à tenter de rendre "visible" et "lisible" notre milieu numérique dans ses différents aspects : théoriques (propriétés spécifiques du numérique), techniques (fonctions qui les matérialisent dans des outils d'écriture et de lecture) et sémiotiques (pratiques sociales incarnées)* » (Idem.).

Bibliographie

- Atwood Jeff, Responsible Open Source Code Parenting, *Coding Horror*, 29 décembre 2009, URL : <https://blog.codinghorror.com/responsible-open-source-code-parenting/>
- Berners-Lee Tim, Mendelsohn Noah, « The Rule of Least Power », W3C, TAG Finding, 23 February 2006, URL : <https://www.w3.org/2001/tag/doc/leastPower>
- Bouchardon Serge, Cailleau Isabelle, « Milieu numérique et "lettrés" du numérique ». *Le français aujourd'hui*, janvier 2018, n° 200), pp. 117-126.
- Cailleau Isabelle, Bouchardon Serge, Crozat Stéphane, Bourdeloie Hélène (2012). « Compétences et écritures numériques ordinaires ». *Recherches en Communication*, n° 34, Louvain, Université Catholique de Louvain, pp. 33-50. Voir l'URL : <https://www.researchgate.net/publication/270216580CailleauIBouchardonSCrozatSBourdeloieH2012CompetencesetecrituresnumeriquesordinairesR>

recherches en Communication n°34 Louvain Université Catholique de Louvain 33-50

Crozat Stéphane, Bachimont Bruno, Cailleau Isabelle, Bouchardon Serge & Gaillard Ludovic (2011). « Éléments pour une théorie opérationnelle de l'écriture numérique ». *Document numérique*, vol. 14 (3), pp. 9-33, URL : <https://www.cairn.info/revue-document-numerique-2011-3-page-9.htm>

Davallon Jean, Després-Lonnet Marie, Jeanneret Yves, Joëlle Le Marec, et Emmanuël Souchier (2013) [2003]. *Lire, écrire, récrire : Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Études et recherche. Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, URL : <http://books.openedition.org/bibpompidou/394>

Goyer Samuel (2017), *De briques et de blocs. La fonction éditoriale des interfaces de programmation (API) web : entre science combinatoire et industrie du texte*, Thèse en Sciences de l'information et de la communication, Paris IV Sorbonne, 2017.

Gruber John (2004a), « Dive into Markdown ». *DaringFireball*, 19 mars 2004, <https://daringfireball.net/2004/03/diveintomarkdown>

Gruber John (2004b), Markdown 1.0, *DaringFireball*, 28 août 2004, URL : <https://daringfireball.net/2004/08/markdown10>

Gruber John (2004c), « Markdown ». *DaringFireball*, 17 décembre 2004, <https://daringfireball.net/projects/Markdown/>

Gruber John (2004d), « Markdown : Syntax ». *DaringFireball*, 17 décembre 2004, URL : <https://daringfireball.net/projects/Markdown/syntax#philosophy>

Gruber John (2015), « Markdown, Strikethrough, and Slack ». *DaringFireball*, 5 novembre 2015, URL : <https://daringfireball.net/linked/2015/11/05/Markdown-strikethrough-slack>

Jeanneret Yves, Souchier Emmanuël (2005), « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran ». *Communication et langages*, n° 145, 3^e trimestre 2005. pp. 3-15.

Pignier Nicole, Drouillat Benoît (2008), *Le webdesign. Sociale expérience des interfaces web*, Paris, Hermès-Lavoisier, coll. « Forme et sens ».

Saemmer Alexandra, Nolwenn Tréhondart (2014), « Les figures du livre numérique "augmenté" au prisme d'une rhétorique de la réception ». *Études de communication*, n° 43, voir l'URL : <http://journals.openedition.org/edc/6036>

Stallman Richard M. (2017), « Le livre comme alternative pour l'école contemporaine ? ». *Hermès, La Revue*, février 2017, n° 78, pp. 104-107.

Fixités thématiques et figements lexico-grammaticaux dans les discours numériques du vin en France et en Allemagne

< **Matthieu Bach** >

Centre Interlangues TIL (EA 4182), Université Bourgogne Franche-Comté
4 Bd Gabriel – F-21000 Dijon, France
matthieubach.pro@gmail.com

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< **RESUME** >

Cet article vise à observer les fixités thématiques et les figements lexico-grammaticaux mobilisés par les situations d'énonciation sur medium numérique et en particulier dans des présentations de vin écrites en français et en allemand, proposées par des cavistes en ligne. Pour ce faire, l'analyse s'inscrit dans la méthodologie de la linguistique située permettant une saisie holistique du sens et une approche *in vivo* de sa construction en s'appuyant sur un corpus bilingue authentique.

< **ABSTRACT** >

This article aims to study thematic and lexical-grammatical patterns, which have been mobilized in enunciative situations on digital medium and more especially in French and German presentations of French and German wines on wine sellers' websites. The analysis is provided in context of the situated linguistics methodology, which allows the holistic study of meaning and an *in vivo* approach of its constitution through an original bilingual corpus.

< **MOTS-CLES** >

DISCOURS SENSORIELS – NUMERIQUE – LANGUE-CULTURE DE SPECIALITE – SEMANTIQUE - FIGEMENTS

< **KEYWORDS** >

SENSORIAL DISCOURSES – DIGITAL – LSP – SEMANTICS – PATTERNS

1. Introduction

La présente contribution est une étude de l'énonciation en tant que *praxis* dans les productions langagières numériques de la langue-culture de spécialité du vin. Ce positionnement nécessite *de facto* une approche située et *usage based* favorisant la pleine saisie du sens en prenant en compte la polarité pragmatique inhérente à la situation d'énonciation et les différents ancrages sémantiques. Nous examinerons dans les lignes qui suivent des énoncés produits dans le cadre d'un marketing expérientiel⁵⁹ (*cf.* [3]).

On se focalisera sur les structures énonciatives⁶⁰ récurrentes, qualifiées de figements ou de structures figées, constitutives d'un discours – ici, du sensoriel et en particulier du vin, et on s'intéressera en particulier au genre textuel des présentations françaises et allemandes de bouteilles de vin sur des sites Internet français et allemands. La focale sera réglée sur deux éléments d'un continuum syntaxico-sémantique afin d'observer les fixités thématiques et les figements lexico-grammaticaux de ces productions textuelles.

L'objectif de cet article est de déployer un appareil théorique, en accord avec le socle méthodologique décrit ci-après, qui permette l'étude de l'intégration des deux types de figements susmentionnés.

2. Discours du sensoriel : approche par la catégorie du figement

La production langagière s'inscrit donc dans un environnement social et cognitif (*cf.* la synthèse récente de Busse (2018) qui retravaille le lien entre les linguistiques discursive et cognitive) et s'approche par le discours. Cette notion est comprise, ici, comme une molécule plurisémiotique, dynamique et culturelle reposant sur l'environnement soci(ét)al, avec ses tensions internes et ses ramifications supra-

⁵⁹ Au sens de Roederer (2012).

⁶⁰ L'énoncé qui se voit, dans les théories actuelles, offrir une force pragmatique (actes de langage) et une force sémantique (les deux étant étroitement liées), s'ouvre vers le discours, c'est ce qui nous permet de basculer du premier au deuxième. Nous renvoyons le lecteur à Moirand (2015) pour plus de précisions.

individuelles, et l'architecture conceptuelle individuelle et collective d'une communauté langagière (cf. Bach, 2019). Dans le cas du vin, il s'agit d'intégrer à cette approche la méthodologie des langues ou discours de spécialité (Lerat, 1995). Les discours spécialisés ne sont pas uniquement à comprendre comme la composition de *discours* et *spécialisé* ; il faut aussi y voir une méthodologie spécifique nécessaire. Il est notamment primordial de prendre comme porte d'entrée la spécialité (comme le soulignent également Condamines et Narcy-Combes, 2015, 2.2) pour accéder au discours par le texte⁶¹ (cf. le paradigme de la *Textlinguistik* défini par Heineman et Viehweger (1991) et plus récemment Adamzik (2016)) et d'aboutir à la construction syntaxico-sémantique, c'est-à-dire à la réalisation pragma-sémantique d'une situation d'énonciation correspondant à un genre de texte actualisée en structures figées ; « figée » dans le sens où ladite structure possède une forte récurrence dans le corpus.

2.1. Les discours du sensoriel

Il convient d'appareiller le vin comme objet réel (Bach, 2018b : Partie 2) à un concept cognitif. Le vin est un produit sensoriel (on le voit, on le sent, on le goûte), s'inscrivant dans une « *linguistique sensorielle* » (Digonnet, 2018), autrement dit, une linguistique des sens ou du sensoriel, et actualisé en discours(s) du sensoriel (Bach, 2019).

Ce qui est caractéristique des discours du vin, c'est la structuration pragmatique, imposée par l'énonciation, autour d'un acte de langage (Searle, 1969) constant : l'évaluation (Lehrer, 1975). Gautier (2018a) montre que cette évaluation prend un aspect tantôt technique, tantôt émotionnel, tantôt expressif. En travaillant sur la fixité thématique (Bach, soumis (a)), nous proposons un modèle quadridimensionnel dynamique reposant sur des composantes évaluative, émotionnelle et spatio-temporelle.

⁶¹ cf. Achard-Bayle (2018) sur le lien texte-cognition où la cognition est à comprendre comme le système cognitif opérant avec la mémoire *lato sensu*, les connaissances encyclopédiques, les connaissances langagières et le système sensorimoteur.

Cette façon d’approcher le discours du vin nécessite de suivre une philosophie constructiviste (Lakoff, 1987, p. 183) et phénoménologique orientée vers l’expérience⁶² (Gautier, 2018b), ce qui nous permet de définir l’émotion comme un ensemble cognitif complexe, dynamique, multimodal et sensorimoteur (Ledoux et Hofmann, 2018, p. 69), intégré dans un cadre sémantique, au sens de l’école de Berkeley.

L’actualisation textuelle s’opère par des complexes morpho-syntaxiques et sémantiques figés ; or, il a déjà été prouvé que les cadres sémantiques s’actualisent dans les constructions (au sens de Goldberg, 1995 ; cf. également Ziem *et al.*, 2014) et les régissent. Comme on l’a vu *supra*, les cadres conceptuels sont arrimés à une situation énonciative et se déploient selon un scénario. Ainsi, nous postulerons que les figements syntaxico-sémantiques proposés ci-dessus sont la conséquence textuelle d’un segment de connaissance contenu dans un cadre conceptuel mobilisé par (i) l’énonciation et (ii) son genre de texte. Ceci devra toutefois être vérifié empiriquement dans des recherches ultérieures.

2.2. Approche par les figements

Les figements ont été observés en termes de phraséologie (Gréciano, 1995) et de formules idiomatiques (Dobrovolskij et Piirainen, 1997), de polylexicalité (cf. Méjri, 1997, et l’exemple récent de Mellado-Blanco, 2018) puis en termes de figements morpho-syntaxiques avec des réflexions sémantiques sur la non-compositionnalité du sens, pour aboutir en 1995 (mais avec les prémisses dans Lakoff (1987) notamment la troisième étude de cas) aux constructions (Goldberg, 1995)⁶³. Nous avons proposé récemment, en écho au continuum de la spécialité (du discours peu spécialisé au discours très spécialisé), la notion de construction de spécialité (Gautier et Bach, 2019). Il est, enfin, question d’un constructicon (Ziem et Boas, 2017), c’est-à-dire d’un réseau de constructions⁶⁴. Ainsi, ces notions peuvent être rassemblées

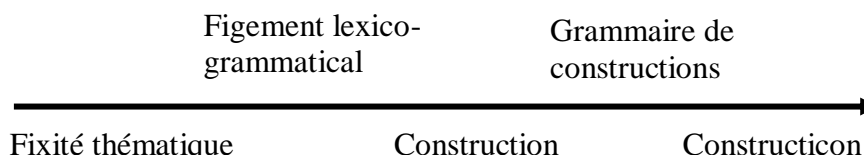
⁶² L’expérience se définit comme la résultante d’une somme d’interactions physique, sociale et cognitive.

⁶³ Pour le français, cf. Bouveret et Legallois (2012).

⁶⁴ S’attarder sur ces notions nous éloignerait de l’objectif de cette contribution : nous renvoyons aux travaux cités pour plus de précisions et au numéro de

sur un axe allant (de gauche à droite) d'une approche sémantico-syntaxique à une approche syntaxico-sémantique :

Figure 1. Continuum des figements (adapté de Bach, 2018a)



La présente étude ne se concentrera que sur la fixité thématique et les figements lexico-grammaticaux.

Nous avons développé dans (Bach, 2018a ; soumis (a)) la notion de fixité thématique qui se résume en une structure sémantique caractéristique d'un domaine de spécialité, non couplée à un figement morphosyntaxique fort. Il s'agit d'une récurrence sémantique caractéristique d'un genre de texte, contrôlée par sa routine discursive (Feilke, 1996), qui n'a pas de structure prototypique textuelle particulière. Ainsi, il n'est pas possible de faire ressortir cette fixité par une analyse traditionnelle de cooccurrences. La fixité thématique est régie par la structure conceptuelle (le scénario prévu par le cadre sémantique impliqué) du genre de texte et la situation d'énonciation. Elle émerge de l'intersection entre implications pragmatiques (liée à la situation d'énonciation et à la *praxis* langagière) et sémantiques (là encore liées à la situation d'énonciation, laquelle impose l'activation de certains segments de connaissances plutôt que d'autres, donnant un sens à un mot ou à une expression plutôt qu'un autre) d'un domaine de spécialité.

La notion de figement lexico-grammatical est, quant à elle, empruntée à Gledhill et Kübler (2016, p. 75). Il s'agit d'une structure composée d'éléments lexicaux et grammaticaux générant un sens non-compositionnel. Un figement lexico-grammatical possède alors une structure syntaxique prévisible, dont une partie est variable selon un

inventaire de termes autorisés par ladite structure. C'est alors qu'entre en jeu le fondement sémantique du figement. Nous reprenons l'exemple de Gledhill *et al.* (2017, §7) :

- a) [...] il n'y avait dès lors pas lieu de procéder à une *estimation* à court terme [...]
- b) [...] il n'a pas été possible de procéder à une *évaluation* concluante d'un agent [...]
- c) [...] il convient de procéder à un second *examen* de toutes les régions [...]

La structure s'organise autour de « [variable₁] procéder à (article indéfini) [variable₂] » où la première variable est une structure impersonnelle introductive contrainte par le genre textuel, et la seconde variable est un terme issu d'un inventaire restreint où chaque item a une valeur synonymique et est introduit par un article indéfini. On soulignera que la structure peut être plus ou moins étendue dans la proposition (d'où une stabilité moindre par rapport aux constructions). La matrice discursive d'un genre de texte s'articule alors autour de ces récurrences lexico-grammaticales (Gledhill *et al.*, 2017).

Pour observer ces phénomènes langagiers, il est impératif de coupler ces théories sémantiques à une méthodologie de linguistique de corpus *a minima* en opposition à une linguistique de corpus dans une perspective radicale *corpus driven* (pour plus de précisions sur cette méthodologie, cf. Gautier et Bach, 2017).

3. Présentation du corpus

L'appareil méthodologique, nécessaire pour l'analyse des figements du discours du vin, s'inscrit dès lors dans le paradigme d'une linguistique située (Condamines et Narcy-Combes, 2015) et cognitive (cf. Lakoff, 1987).

La linguistique située est une linguistique qui s'intéresse à une production langagière incarnée, c'est-à-dire aux phénomènes langagiers

in situ. Cette saisie holistique du sens passe par l'utilisation de corpus authentiques⁶⁵ (les productions langagières sont faites par de *vrais* locuteurs dans leur environnement habituel) et, autant que faire se peut, réalistes (production langagière comme elle l'aurait été *sans* le chercheur).

Nous travaillerons alors à partir d'un corpus compilé dans le cadre de recherches précédentes (*cf.* Bach, soumis(b)). Il s'agit d'une collection de présentations de vins français et allemands commercialisés et vendus sur des sites Internet français et allemands en novembre 2017, réunies en corpus.

Tableau 1. Présentation du corpus

| | Français | Allemand |
|----------------|----------|----------|
| Nombre de vins | 200 | 200 |
| Nombre de mots | 37 000 | 31 000 |

La sélection des sites a tenté de balayer les différentes gammes de vin : de Vinatis à Millésima et de Jacque's à Wine in Black.

Ce genre de texte possède certaines caractéristiques, au-delà du médium numérique qui est en soi distinctif, qu'il convient de préciser. Il s'agit, généralement, d'une communication *one-to-many* (un rédacteur du site rédige une présentation à destination des clients). Le caractère unique du rédacteur est parfois questionnable dans la mesure où certains textes contiennent des citations de guides œnologiques et d'experts du domaine. Les textes ont pour fonction de présenter un vin et son domaine, et de l'évaluer qualitativement. Structurellement, le texte est composé d'une image, de caractéristiques stables (prix, millésime), d'indications olfacto-gustatives (liste d'arômes) et d'un texte descriptif. Seul ce dernier sera présentement analysé.

⁶⁵ Les corpus permettent le « *recours aux données authentiques à grandes échelles* » (Schneider, 2018, p. 28, nous soulignons MB).

La figure 2 est l'exemple d'une fiche de présentation sur le site Millésima :

Figure 2. Exemple d'une fiche de présentation

DESCRIPTION **DÉTAILS**

Le château **Sociando-Mallet 2014** est principalement caractérisé par une puissance et belle intensité du fruit. Les **cabernets sauvignons**, très réussis sur ce millésime, apportent une belle trame et concentration, laquelle est équilibrée par la sensation de fraîcheur provenant d'une franche acidité. La trame tannique de ce **Haut-Médoc** allie avec brio puissance et finesse et laisse deviner un vin à l'avenir réellement prometteur.

Parker : 92 / 100
J. Robinson : 16+ / 20

Wine Advocate-Parker :
The 2014 Sociando-Mallet put in a great performance in barrel. Now in bottle, the sophistication is evident on the nose with beautifully defined black fruit tinged with cedar and graphite. The palate is medium-bodied with fine, supple tannin, a silver bead of acidity and superb focus towards the finish. The energy here is superb and it tempts you back immediately for another sip. Probably a Sociano-Mallet that will drink young, yet there is the class to suggest it will age supremely well.

Bordeaux
Haut-Médoc

CHÂTEAU SOCIANDO-MALLET
2014
BORDEAUX
HAUT-MÉDOC - ROUGE - 13,5°

400 € T.T.C.
Une caisse de 12 Bouteilles (75cl) | 33,33 € / unité

MILLÉSIME 2014

COULEUR Rouge

CONTENANCE Une caisse de 12 Bouteilles (75cl)

QUANTITÉ 1

LIVRABLE

AJOUTER À MON PANIER

AUTRES MILLÉSIMES

| | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|
| 2018 | 2017 | 2016 | 2015 | 2014 | 2013 |
| 2012 | 2011 | 2010 | 2009 | 2008 | 2007 |
| 2006 | 2004 | 2003 | 2002 | 2000 | |
| 1996 | | | | 1995 | |

Le texte concentre la double fonction descriptive et évaluative, car il ancre le vin dans un contexte régional et local, présente les caractéristiques visuelles et olfacto-gustatives puis propose une évaluation de ces dernières.

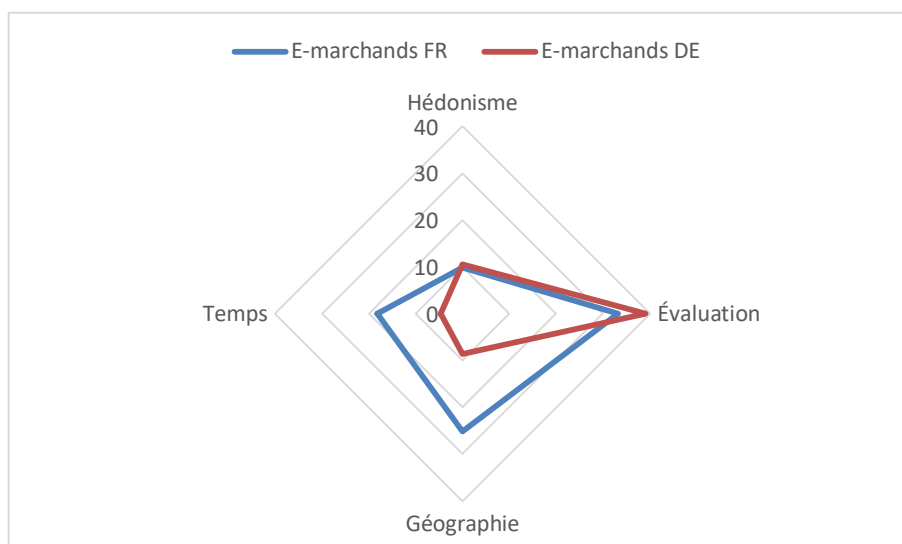
4. Discussion

Cette quatrième partie vise à exposer les résultats des analyses du corpus. Il s'agira d'observer les figements thématiques et les figements lexico-grammaticaux.

4.1. Fixités thématiques

Quatre fixités thématiques ont été isolées en fonction de leur récurrence suite à l'analyse du corpus : hédonisme, évaluation, indication temporelle et géolocalisation.

Figure 3. Figements thématiques des présentations de vin en ligne



Ce qui est ici notable, c'est la forte propension à l'emploi des catégories évaluation et indication géographique. L'hédonisme est peu présent même si l'on observe parfois quelques emplois :

- Ce Côtes-du-Rhône d'un jeune vigneron talentueux saura *faire plaisir à vos papilles*. (FR_CAVISSIMA_FR_06)

Contrairement à d'autres genres textuels des discours du vin, les discours numériques ne proposent que peu d'accords mets-vin⁶⁶, tels que celui-ci :

- Dazu einen klassischen Schmorbraten, reifen Käse oder auch ein Ratatouille... Einfach wunderbar! (DE_WIB_FR_10)

Cette caractéristique explique le faible pourcentage de cette fixité thématique.

⁶⁶ En opposition à des situations énonciatives analogiques comme, entre autres, des séances de dégustation (publiques, privées, entre professionnels, etc.), des cours de dégustation, des interactions au restaurant ou chez un caviste, etc.

L'évaluation est, comme l'ont montré Lehrer et Gautier en autres (*cf. supra*), essentielle dans les discours du vin, ce n'est donc pas surprenant de voir cette composante privilégiée :

- La bouche de ce Pessac-Léognan *révèle encore cette sensation de fraîcheur* (FR_MILLESIMA_FR_02)
- Natürlich bringt dieser neue Riesling Fass 9 2016 *den typischen 'Thörle-Stil' schön zum Ausdruck: rassig und knackig-trocken, dabei mit einem feinen, eleganten Schmelz und einer schwungvollen Finesse ausgestattet.* (DE_WIB_DE_18)

Ce type de fixité thématique peut être appuyé et relativement long en comparaison aux précédents exemples, ce que permettent le genre de texte et le médium numérique :

- Les parfums d'emblée sur la famille des épices se font écho du Petit Verdot, lequel a eu toutes les conditions nécessaires pour être cueilli à point. L'agitation révèle une légère pointe de torréfaction (élevage en barriques en cours) sur fond d'épais fruits noirs, mais très odorants et frais. (FR_MILLESIMA_FR_12)

On précisera d'ailleurs que les descriptions les plus longues sont proposées sur les sites Internet des cavistes ayant un positionnement haut de gamme comme Millésima en France et Wine in Black en Allemagne. On pourrait imaginer que la raison repose sur le statut du client : à la suite de plusieurs immersions ethnométhodologiques dans le monde du vin, il nous semble que les clients connaisseurs représentent le type de clients majoritaire achetant les vins les plus chers. Par voie de conséquence, ces prospects s'attendent à recevoir un nombre conséquent d'informations concernant le produit qu'ils sont susceptibles d'acquérir.

L'analyse de cette catégorie de figements met en exergue les problématiques soulignées dans d'autres travaux de linguistique de spécialité dédiés à la langue-culture du vin : il est parfois délicat de discerner l'axiologie pragma-sémantique entre description neutre et description évaluative qui relèverait alors de l'hédonisme. Ce problème

de catégorisation ⁶⁷ peut se poser par exemple avec le terme « élégance » :

- Modèle *d'élégance* de pureté (FR_LAVINIA_FR_18)
- La finale est tout en *élégance*, en finesse (FR_MILLESIMA_FR_04)

Dans le premier exemple, « élégance » prend une tonalité évaluative en raison du contexte et notamment du substantif « modèle » ; au contraire, le second exemple ne déploie pas cette connotation positive. La description est factuelle : la finale est particulièrement élégante, ce qui sous-entend qu'elle est plus élégante que pour un autre vin. C'est pour ce type de cas qu'une analyse multiniveaux des structures figées va apporter tout son sens : une analyse de la structure syntaxique permettra de mieux saisir le sens, ici pragmatique, du segment textuel.

- Modèle *d'élégance* de pureté (FR_LAVINIA_FR_18)
(SUBST_{GN} (SUBST + SUBST)_{G.Prep.Qual.})_{superlatif}
- La finale est tout en *élégance*, en finesse (FR_MILLESIMA_FR_04)
SUBST_{GN-Suj} + VERBE_{copule} + (SUBST_{GN} (SUBST + SUBST)_{G.Prep.Qual.})_{superlatif}

On remarque un certain parallélisme entre les deux structures, mais également une divergence syntaxique profonde : le deuxième exemple assure une relation d'équivalence entre un constituant du vin (sa finale) et un groupe nominal complexe mélioratif. Le terme « élégance » porte donc sur un des éléments du vin et non pas sur le vin dans son ensemble comme le premier exemple. Il convient alors de débiter une analyse sémantique de ces deux structures afin de comprendre que le substantif « modèle » porte en lui la notion de superlativité et une connotation subjective ; en effet, chaque locuteur a des modèles différents malgré une certaine cohérence en fonction de la culture des locuteurs. Ce n'est pas le cas du deuxième exemple où la référence de la structure est un élément descriptif objectif, stabilisé dans la langue-culture du vin : la finale.

⁶⁷ La catégorisation porte ici davantage sur l'emploi que sur la signification *stricto sensu*.

L'analyse syntaxique a permis de souligner un trait commun, propre aux figements, mais également des différences structurelles créant une différence de sens, en montrant par là même le lien évident entre syntaxe et sémantique et l'intérêt de son étude dans le cadre d'un travail sur l'énonciation.

L'aspect temporel est mis de côté, car on peut supputer que les descriptions sont reprises d'année en année comme l'ont déjà souligné Baldy-Moulinier (2003) et Mancebo-Humbert *et al.* (2018). Il semble donc que cela se vérifie à l'aune de textes sur medium numérique.

À l'inverse, la composante géographique occupe une place importante surtout pour les descriptions françaises. Il est nécessaire de localiser le domaine et les vignes dans la France ou l'Allemagne. Dans les exemples suivants, on trouve la localisation régionale géographique Aveyron, une zone géographique avec la région de la Ruwer, et légale avec l'AOC Marcillac :

- *Les vins de l'Aveyron* sont assez méconnus. *Le Marcillac est une appellation* à l'encépagement rare. (FR_CAVISSIMA_FR_19)
- Der Duft betört mit dem präzisen Bouquet eines großen *Ruwer-Rieslings*. (DE_WIB_DE_13)

Ces indications situationnelles servent de fixations discursives et de point d'ancrage pour un transfert de connaissances associées à l'entité géographique convoquée. Cela est également mis en valeur par la cohésion hyperstructurelle (au sens de Adam et Lugrin, 2000) de ce genre de texte : les pages Internet permettent l'intégration d'images et donc de représentations de la zone géographique, comme le montre la figure 4 :

Figure 4. Construction hyperstructurelle et fixité thématique géographique

Wild vergoren und lang auf der Hefe

Seit dem Jahr 2000 führt der sympathische Jungwinzer Stefan Winter den Familienbetrieb in Dittelsheim. Vieles hat sich seither geändert. Weg von der Erntemaschine und zurück zur selektiven Handlese, heißt die Devise. Stefan Winter legt Wert auf minimale Erträge, denn diese bilden die Grundlage für eigenständige Weine, die ihre Herkunft widerspiegeln. „Auch wenn es von meinen Eltern keinen Druck gab, war für mich immer klar, dass ich beim Wein einsteige“, erzählt er dem Magazin „Slow Food“. So begeistert er als 13-Jähriger mit Vaters Schlepper durch die Weinberge fuhr, so passioniert widmet sich der junge Winzer heute dem Wein.

Nur ausgesuchte Rebstöcke mit einem Alter von 25 bis 30 Jahren kommen für diesen Riesling in Frage. Die Stöcke wachsen auf tiefgründigem Kalksteinboden und schwerem Tonmergel. Durch das Alter der Reben nehmen die tief gehenden Wurzeln aus den unteren Bodenschichten die Mineralien und Nährstoffe auf, die den Riesling unverwechselbar prägen. Die Trauben kommen selektiv von Hand geerntet in den Keller. Nach einer Standzeit von zwölf Stunden werden sie schonend abgepresst. Der Saft gärt mit den eigenen „wilden“ Hefen (ohne Zugabe von Reinzuchthefen) über einen Zeitraum von rund zwei Monaten. Bis zur Abfüllung Ende August reift der Wein auf seinem Hefelager.

Im Auftakt zeigt der „Riesling Alte Reben“ elegante Hefenoten und gelbe Früchte. Am Gaumen spielt er seine ganze Mineralität mit einer feinen Säure aus, und hinterlässt ein lang anhaltendes Mundgefühl.



4.2. Figements lexico-grammaticaux

L'évocation de la provenance des raisins dans une partie du vignoble constitue un figement en français qu'il est intéressant d'étudier : l'information est placée en tête de proposition et mise en exergue par une inversion grammaticale.

- Issu de vieilles vignes, ce vin est franc et équilibré, tout en élégance (FR_CAVISSIMA_FR_08)
- Issue d'une parcelle située en plein cœur de l'appellation Saint-Joseph, la cuvée Lieu-dit "Paradis" de Ferraton Père & Fils est un vin rouge monocépage de Syrah (FR_MILLESIMA_FR_11)

Le schéma est alors le suivant : « Issu de [x], [vin] [descripteurs] ». Cette structure est productive et stabilisée dans le corpus : issu* apparaît 36 fois dans le corpus et s'inscrit dans cette structure figée 27 fois (75 %). Elle est typique de la fixité thématique géographique, bien que la structure puisse être employée également pour indiquer le type de cépage : « issu du cépage Grüner Veltliner,... ».

On s'intéressera ensuite aux figements correspondant à la fixité thématique de l'évaluation pour observer la conversion d'un type de

figement en l'autre. La structure récurrente en allemand pour l'évaluatif se distingue par son caractère averbal. Elle est constituée de descripteurs principaux puis secondaires (après « mit ») et finit par une description de la finale :

- [Feinfruchtig, seidig und mineralisch] mit [Aprikosen- und Zitrusaromen, zarten Blüten- und Kräuternoten, erfrischender Säure] [und langem Nachhall] (DE_VICAMPO_DE_10)

Une structure identique se retrouve en français :

- [Un vin] [fin] qui [dévoile le charme du vieillissement des grains de raisin] (FR_VINATIS_VD_06)

La structure lexico-grammaticale débute par le terme vin ou l'un de ces traits définitoires (cépage, AOC), suivi d'une ou des caractéristiques principales, le pronom relatif « qui », puis des indications secondaires.

Cette structure est qualifiée de figement, car elle peut être intégrée dans des propositions syntaxiquement plus complexes, mais avec une stabilité liée à la structure :

- Madiran d'exception [il est riche et profond, doté d'une complexité et d'une grande concentration] (FR_MILLESIMA_FR_23)

Dans cet exemple, la structure est entre parenthèses carrées, et on remarque l'impératif structurel d'insérer « il », le vin, qui a une fonction d'amplification. « Il » est aussi nécessaire, car il fait partie de la structure, telle qu'on l'a identifiée ci-dessus ; la construction phrastique ne peut y échapper pour rester dans les routines textuelles et discursives du genre textuel de la vente du vin en français. Le pronom relatif est effacé par un phénomène d'ellipse : on pourrait tout à fait ajouter « qui est » entre la virgule et le participe passé « doté ».

Il y a donc bien une conversion du figement thématique évaluatif en une structure lexico-grammaticale stabilisée dans un corpus, et la langue naturelle ne semble pas influencer le discours de spécialité du vin. Ce constat reste néanmoins à être validé empiriquement pour les

autres thématiques et pour d'autres corpus et d'autres discours spécialisés.

5. Conclusion

L'une des mesures du marketing expérientiel est la constitution d'un appareil communicationnel reposant, entre autres, sur la production textuelle permettant d'inciter *in fine* à la vente du produit ou du service (Bach, 2018b). Ce travail a pu démontrer que l'expérience est reliée au sensoriel et s'actualise textuellement *via* la mobilisation de structures sémantiques et lexico-morpho-syntaxiques stabilisées et récurrentes dans l'énoncé.

La présente contribution permet d'entrevoir un certain nombre de perspectives dont nous retiendrons les deux principales suivantes :

- Intégrer d'autres signes comme les images dans l'analyse pour isoler des récurrences d'usage et tenter de les intégrer dans une analyse cognitive.
- Poursuivre l'observation du phénomène de conversion mis en exergue dans le continuum de la figure 2 (*supra*).

Bibliographie

- Achard-Bayle Guy (2018). « Texte, discours, cognition ». *Semiotica*, vol. 223, pp. 71-86.
- Adam Jean-Michel, Lugin Gilles (2000). « L'hyper-structure : un mode privilégié de présentation des événements scientifiques ? ». *Les Carnets du Cediscor*, vol. 6, pp. 133-149.
- Adamzik Kirsten (2016). *Textlinguistik. Grundlagen, Kontroversen, Perspektiven*, Berlin et Boston, de Gruyter.
- Bach Matthieu (2018a). « La fixité thématique du discours du vin en français et en allemand : analyses et proposition d'un modèle quadridimensionnel ». *Colloque international Terminologies gastronomiques et œnologiques. Patrimoine et culture*. Tours, 14 septembre 2018.
- Bach Matthieu (2018b). *Start-up du vin entre vrais apports et faux semblants*, Paris, L'Harmattan.

- Bach Matthieu (2019). « Sensorial discourse and corpus in the digital humanities era: The example of the wine language ». *Digital Scholarship in the Humanities*. Voir l'URL: <https://doi.org/10.1093/llc/fqz006>
- Bach Matthieu (soumis (a)). « La fixité thématique du discours du vin en français et en allemand : analyses et proposition d'un modèle quadridimensionnel ». In: Kilien Stengel (dir.). *Terminologies gastronomiques et œnologiques : aspects patrimoniaux et culturels*. Paris, L'Harmattan, pagination en cours.
- Bach Matthieu (soumis (b)). « Das Textmuster in Online-Weinbeschreibungen: eine Hilfe für Übersetzer. Am Beispiel einer kontrastiven französisch-deutschen Analyse ». In: Laurent Gautier *et al.* (dir.), *Fachsprachenforschung kontrastiv (Reihe Kontraste/Contrastes)*. Frankfurt/Main, Peter Lang, pagination en cours.
- Baldy-Moulinier Florence (2003). *Analyse pragmatique des interactions au cours des dégustations de vins : Les négociations sur les odeurs et les goûts*. Thèse en sciences du langage, Université Lyon 2.
- Bouveret Myriam, Legallois Dominique (dir.) (2012). *Constructions in French*, Amsterdam et Philadelphia, Benjamins.
- Busse Dietrich (2018). Diskurs und Wissensrahmen. *Handbuch Diskurs*. Berlin et Boston, de Gruyter, pp. 3-29.
- Condamines Anne, Narcy-Combes Jean-Paul (2015). « La linguistique appliquée comme science située ». In Francis Carton *et al.* (dir.), *Cultures de recherche en linguistique appliquée*. Paris, Riveneuve éditions, pp. 209-229.
- Digonnet Rémi (dir.) (2018). *Pour une linguistique sensorielle*, Paris, Honoré Champion.
- Dobrovolskij Dmitrij, Piirainen Elisabeth (1997). *Symbole in Sprache und Kultur. Studien zur Phraseologie aus kultursemiotischer Perspektive*, Bochum, Brockmeyer.
- Feilke Helmuth (1996). *Sprache als soziale Gestalt. Ausdruck, Prägung und die Ordnung der sprachlichen Typik*, Frankfurt/Main, Suhrkamp.
- Gautier Laurent (2018a). « Émotions, expressivité et évaluation. La triple face (cachée ?) des descripteurs sensoriels : l'exemple du discours de présentation / dégustation de vins ». *Journée d'Études Connaître vs. Ressentir en discours spécialisés*, Lyon, 2 mars 2018.
- Gautier Laurent (2018b). « La sémantique des termes de dégustation peut-elle être autre chose qu'une sémantique expérientielle et expérimentale ? ». In Benoît Verdier et Anne Parizot (dir.), *Du Sens à l'Expérience : Gastronomie et Œnologie au prisme de leurs terminologies*. Reims, Epure, pp. 321-336.

- Gautier Laurent, Bach Matthieu (2017). « La terminologie du vin au prisme des corpus oraux de dégustation/présentation (français-allemand) : entre émotions, culture et sensorialité ». *Études de linguistique appliquée*, vol. 188, pp. 485-509.
- Gautier Laurent, Bach Matthieu (2019). « Von Patterns zu fachspezifischen Konstruktionen im Fachdiskurs. Eine kontrastive Fallstudie (deutsch-französisch) zu Weinsprache ». *Colloque international Europhras 2019 Productive Modelle in der Phraseologie*, Saint-Jacques de Compostelle, 24-25 janvier 2019.
- Gautier Laurent, Modicom Pierre-Yves, Vinckel-Roisin Hélène (dir.) (2018). *Diskursive Verfestigungen Schnittstellen zwischen Morphosyntax, Phraseologie und Pragmatik im Deutschen und im Sprachvergleich*, Boston et Berlin, de Gruyter.
- Gledhill Chris, Kübler Natalie (2016). « What can linguistic approaches bring to English for Specific Purposes? ». *ASP* [En ligne], vol. 69. Voir l'URL : <http://journals.openedition.org/asp/4804>
- Gledhill Chris, Patin Stephane, Zimina Maria (2017). « Lexico-grammaire et textométrie : identification et visualisation de schémas lexico-grammaticaux caractéristiques dans deux corpus juridiques comparables en français ». *Corpus* [En ligne], vol. 17. Voir l'URL : <http://journals.openedition.org/corpus/2868>
- Goldberg Adele (1995). *Constructions. A construction grammar approach to argument structure*, Chicago & Londres, University of Chicago Press.
- Gréciano Gertrud (1995). « Fachphraseologie ». In René Métrich et Marcel Vuillaume (dir.), *Rand und Band. Abgrenzung und Verknüpfung als Grundtendenzen des Deutschen*, Tübingen, Narr, pp. 183-195.
- Heinemann Wolfgang, Viehweger Dieter (1991). *Textlinguistik. Eine Einführung*, Tübingen, Niemeyer.
- Lakoff George (1987). *Women, Fire, and Dangerous Things : What Categories Reveal About the Mind*, Chicago & Londres, University of Chicago Press.
- Ledoux Joseph E., Hofmann Stephan G. (2018). « The subjective experience of emotion: a fearful view ». *Current Opinion in Behavioral Sciences*, vol. 19, pp. 67-72.
- Lehrer Adrienne (1975). « Talking about wine ». *Language*, vol. 51, n° 4, pp. 901-923.
- Lerat Pierre (1995). *Les langues spécialisées*, Paris, PUF.
- Mancebo-Humbert Mariele, Le Fur Yves, Gautier Laurent (2018). « La construction du discours sur le Crémant de Bourgogne de 1995 à nos jours à travers les guides de dégustation ». In Serge Wolikow et Olivier Jacquet

(dir.), *Bourgogne(s) viticole(s). Enjeux et perspectives historiques d'un territoire*. Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, pp. 237-252.

Méjri Salah (1997). *Le figement lexical: descriptions linguistiques et structuration sémantique*, Tunis, Publications de la Faculté des Lettres de la Manouba.

Mellano-Blanco Carmen (2018). « Das Phrasem "im Lichte + NPGen" – Eine korpusbasierte Untersuchung von Funktion und Bedeutung ». In Günter Schmale (dir.), *Lexematische und polylexematische Einheiten des Deutschen*. Tübingen, Stauffenburg, pp. 41-60.

Moirand Sophie (2015). « Le discontinu des catégories linguistiques confronté aux catégories et concepts des analyses du discours et au continu du déroulement de la parole "située" ». *Texte d'une communication orale lors des Journées d'études de l'université François Rabelais*. <hal-01480325>.

Roederer Claire (2012). *Marketing et consommation expérientiels*, Cormelles-le-Royal, EMS Éditions.

Schnedecker Catherine (2018). « Les noms d'humains : intérêts théoriques, méthodologiques et perspective dans le cadre d'une linguistique située ». In Catherine Schnedecker et Wiltrud Mihatsch (dir.), *Les noms d'humains – théorie, méthodologie, classification : Nouvelles approches en sémantique lexicale*. Berlin & Boston, de Gruyter, pp. 3-43.

Searle John R. (1969). *Speech Acts*, Cambridge, Cambridge University Press.

Ziem Alexander, Boas Hans C., Ruppenhofer Joseph (2014). « Grammatische Konstruktionen und semantische Frames für die Textanalyse ». In Jörg Hagemann et Sven Staffeldt (dir.), *Syntaxtheorien. Analysen im Vergleich*. Tübingen, Stauffenburg Verlag, pp. 297-333.

Ziem Alexander (dir.) (2018). « Muster im Sprachgebrauch : Construction Grammar meets Phraseology ». *Linguistik Online*, vol. 90.

Ziem Alexander, Boas Hans C. (2017). « Towards a Constructicon for German ». *Proceedings of the AAAI 2017 Spring Symposium on Computational Construction Grammar and Natural Language Understanding. Technical Report SS-17-02*. Stanford, Stanford University, pp. 274-277.

Evolution du dispositif énonciatif de la bande dessinée à l'heure du numérique

< Philippe Paolucci¹ >

1. Chercheur associé au LERASS/CPST, Université Toulouse Jean Jaurès
philippe.paolucci@yahoo.fr

< RÉSUMÉ >

À l'instar des autres médias imprimés, la bande dessinée se matérialise aujourd'hui sur support numérique. Entre autres conséquences, ce passage du papier à l'écran redéfinit en profondeur les propriétés énonciatives du médium. On sait par exemple que les fonctionnalités interactionnelles caractéristiques du Web ont introduit des nouveautés notables en matière d'énonciation. L'essor des blogs-BD en portent témoignage : la possibilité, avec les blogs, d'inclure les commentaires des lecteurs dans le processus narratif a permis l'éclosion de stratégies énonciatives à la fois originales et ludiques (par exemple lorsque l'auteur dupe ses lecteurs en endossant le rôle d'un commentateur fictif). Du fait de leur nature conversationnelle, les blogs-BD posent à nouveaux frais la question de l'énonciation en bande dessinée, jusqu'à cantonnée à des entreprises typologiques fondées sur l'observation d'œuvres papier. C'est ce que nous verrons dans le cadre de cet article. Une analyse communicationnelle du blog-BD de Florence Dupré la Tour montrera comment les outils interactionnels du blog modifient l'énonciation bédéique et les relations entre acteurs. *In fine*, l'analyse met en évidence la nécessité d'adopter une conception élargie du faire énonciatif, inspirée entre autres des travaux d'Emmanuel Souchier sur l'énonciation éditoriale.

< ABSTRACT >

Like other print media, comics are now being digitally produced. Among other consequences, this passage from the paper to the screen redefines the enunciative properties of the medium. For example, we know that the interactional features of the web have introduced significant innovations in enunciation. The rise of comic-blogs bears witness to this process: the possibility, with blogs, of including readers' comments in the narrative process has allowed the emergence of enunciative strategies that are both original and

playful. Because of their conversational nature, the comic- blogs renew the question of the enunciation in comics, which has been confined up to now to typological constructions based on the observation of paper comics. This is the purpose of this article. A communicational analysis of the Florence Dupré la Tour comic-blog will show how the interactional tools of the blog modify the comic statement and the relationships between actors. In the end, the analysis highlights the need to adopt a broader conception of enunciation, inspired among others by Emmanuel Souchier's work on editorial enunciation.

< **MOTS-CLES** >

Bande dessinée, énonciation, numérique, blog-BD, monstrateur, narrateur, récitant, énonciation éditoriale, architexte.

< **KEYWORDS** >

Comics, enunciation, digital, blog-comics, monstrator, narrator, editorial enunciation, architexte.

1. Introduction

Nous savons que la théorie de l'énonciation, telle qu'elle s'est développée en sciences du langage et en sémiotique greimassienne, a consisté à prélever dans l'énoncé les « *marques intratextuelles permettant de reconstruire un simulacre d'énonciateur* » (Colas-Blaise, 2017). Il s'agit alors de repérer « *l'appareil formel de l'énonciation* » (Benveniste, 1970), c'est-à-dire les traces de subjectivité attestant la présence d'une instance énonciative installée dans l'énoncé (et qui ne doit pas être assimilée, rappelons-le, à l'auteur « réel »). Ces mêmes traces sont évidemment appelées à varier selon le type de texte⁶⁸. Dans le cas d'une production linguistique (roman, nouvelle, etc.), les indices d'énonciation renvoient en premier lieu aux déictiques/embrayeurs inscrits dans la matérialité textuelle (pronoms personnels, adverbes de temps ou de lieu, etc.). Quant au domaine visuel, l'énonciation transparaît entre autres dans les choix de cadrage ou de mise en scène, voire, pour ce qui concerne le récit dessiné, dans l'utilisation des couleurs et l'expressivité du trait (Marion, 1993). On le sait, la recherche

⁶⁸ Dans notre propos, la notion de « texte » renvoie à toute production signifiante, qu'elle soit composée uniquement d'unités linguistiques (roman, nouvelle, etc.) ou construite à partir de plusieurs ressources expressives (images, sons, indications verbales, etc.).

de ces marqueurs intratextuels a parfois servi de base à des entreprises taxinomiques plus ou moins complexes. On pense notamment à la typologie des observateurs proposée par Jacques Fontanille (1989), lequel distingue plusieurs instances énonciatives selon leur degré de manifestation dans l'énoncé (l'instance est-elle un simple rôle actantiel non pris en charge par un personnage ? est-elle au contraire actorialisée, c'est-à-dire assumée par un protagoniste investi dans la diégèse, etc. ?). De même, les réflexions d'André Gaudreault sur le cinéma (1988), très imprégnées des travaux de Gérard Genette, ont permis d'identifier et de classer les différents types d'énonciateurs à l'œuvre dans le récit filmique. C'est alors par le biais des différentes opérations ponctuant la réalisation d'un film (mise en scène, mise en cadre, mise en chaîne, etc.) que les instances d'énonciation impriment leur marque dans l'énoncé.

Pour notre propos, il convient de noter que cette approche de l'énonciation, basée sur un repérage et une typologie des instances énonciatives, se retrouve également en théorie de la bande dessinée. On citera à titre d'exemple les travaux de Philippe Marion sur le geste graphique. Pour ce dernier, toute bande dessinée présuppose l'existence d'un énonciateur graphique appelé « graphiateur » :

« [Le graphiateur est] cette instance énonciatrice particulière qui "traite" ce matériau graphique constitutif de la bande dessinée et lui insuffle, de manière réflexive, l'empreinte de sa subjectivité singulière, la marque de son style propre » (Marion, 1993, p. 35).

Plus précisément, le graphiateur affirme sa présence lorsque « *les dessins manifestent au spectateur le faire graphique dont ils procèdent* » (*Ibid.*, p. 146 ; nous soulignons). Bien sûr, le dévoilement d'un tel faire dépend entièrement de l'activité interprétative du lecteur (ou du spectateur, pour reprendre Marion). Il appartient en effet au lecteur de chercher dans la composition plastique des images les marqueurs d'une gestualité énonciative (effets de matière ou de texture, épaisseur variable du trait, etc.). La reconstruction du graphiateur implique ainsi de délaissier la transparence figurative et donc, l'univers diégétique qu'elle contribue à faire émerger, au profit d'une attention exclusivement tournée vers la matière dessinée. Outre la réflexion de Marion sur le geste graphique, on rappellera également que l'énonciation bédéique a fait l'objet d'une première typologie sous la

plume du sémiologue Thierry Groensteen (2011). S'inspirant des travaux de Gaudreault sur le cinéma, Groensteen identifie trois instances dont les actions conjuguées forment « *le dispositif énonciatif de la bande dessinée* » (*Ibid.*, p. 89). Le récit bédéique présuppose ainsi l'intervention d'un « récitant » (responsable des récitatifs), d'un « monstateur » (responsable de la mise en dessin) et d'un « narrateur fondamental » (responsable de la mise en page et de l'articulation texte-image). Nous reviendrons plus loin, et dans le détail, sur chacune de ces instances. Pour le moment, il importe de noter que ces divers développements sur l'énonciation sont aujourd'hui aux prises avec l'émergence d'une BD dite numérique, pensée et conçue pour une diffusion digitale. On conviendra par exemple que la possibilité, avec le numérique, d'enrichir le récit de contenus audiovisuels et interactifs (séquences vidéo, morceaux musicaux, zones activables, etc.) appelle une révision des typologies actuelles jusque-là uniquement fondées sur l'observation de productions papier mélangeant textes et dessins. De même, l'apparition des blogs-BD ⁶⁹ a également modifié les caractéristiques énonciatives du médium, en particulier lorsque les commentaires, donc le faire énonciatif du lecteur, sont pris en compte dans l'élaboration de l'œuvre. L'ensemble de ces bouleversements ne pouvant être abordés dans le cadre de cet article, nous focaliserons notre attention sur le cas des blogs-BD. Pour ce faire, nous articulerons notre réflexion en trois temps. Nous reviendrons d'abord sur la typologie des instances développée par Groensteen, à ce jour la plus aboutie dans le champ des études sur la bande dessinée. Nous resituerons ensuite le phénomène des blogs-BD au sein de la production numérique actuelle, en montrant comment leurs qualités interactionnelles ont contribué à reconfigurer les propriétés énonciatives du 9^{ème} art. Enfin, nous terminerons notre réflexion par l'analyse d'un exemple concret, à savoir le blog-BD *Incarnfiction* de Florence Dupré la Tour.

⁶⁹ Sur un plan technique, un blog-BD n'est pas différent d'un blog traditionnel. Il s'agit toujours de publier des billets de façon antéchronologique, accompagnés le plus souvent d'une section « commentaires » destinée aux lecteurs. La seule différence réside dans le fait que les billets sont composés d'une suite verticale de dessins que le lecteur déroule à l'aide de l'ascenseur de son navigateur web.

2. Le dispositif énonciatif de la bande dessinée

Exception faite des travaux de Philippe Marion et de Thierry Groensteen (cf. *supra*), la question de l'énonciation n'a été que peu abordée par les théoriciens de la bande dessinée. Les efforts de recherche, depuis les années 1970, ont en effet consisté à décrire avec force détails ce qu'Isabelle Klock-Fontanille (2005) appelle le *support formel*, c'est-à-dire la configuration des signes graphiques (textes, images, etc.) sur un *support matériel* (une feuille par exemple). Cette attention quasi exclusive portée au plan de l'expression (pour employer une terminologie sémiotique) venait contrepointer une perspective greimassienne/structurale uniquement tournée vers l'analyse de la signification des œuvres. On se souvient à ce sujet de l'essai de Jean-Marie Floch consacré à *Tintin au Tibet* (1999). En accord avec la direction greimassienne, Floch analyse la structure actantielle et axiologique (valeurs incarnées par les personnages) du récit d'Hergé, indépendamment des spécificités formelles et matérielles du médium (découpage du récit, agencement séquentielle des images, combinaison du verbal et de l'iconique, etc.). Autrement dit, le code visuel de la bande dessinée ne fait l'objet d'aucune description précise, Floch préférant, sur ce point, renvoyer son lecteur aux travaux de spécialistes reconnus, en particulier Benoît Peeters, Pierre Fresnault-Deruelle et Philippe Marion (*Ibid.*, pp.189-190). C'est là une constante des études d'origine greimassienne appliquées à la BD : cette dernière est comme dépouillée de ses aspects formels, arrachée à son substrat d'inscription (la page), comme si la question de « *la spécificité des signes [perdait] toute pertinence sémiotique* » (Dondero, 2009). C'est précisément en opposition à cette conception désincarnée du médium que s'est affirmée une sémiotique spécifique au 9^{ème} art ou, pour reprendre le sémiologue Harry Morgan, une « *stripologie* », soit « *un courant théorique qui envisage la bande dessinée comme une forme narrative visuelle et qui se donne pour tâche de décrire ses procédés formels* » (Morgan, 2008, p. 11). Notons que cette mise à distance du structuralisme apparaît déjà dans le premier essai d'analyse sémiotique de Pierre Fresnault-Deruelle, paru en 1972⁷⁰. Pour mémoire, cette étude pionnière s'articule en deux

⁷⁰ Fresnault-Deruelle Pierre (1972), *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*, Hachette, Paris.

parties : la première, intitulée sobrement « Les techniques », décrit de manière rigoureuse les propriétés formelles du médium, à savoir la relation texte-image et les modes d'articulation entre vignettes ; la deuxième, baptisée « Les signifiés des techniques », applique au contenu des œuvres étudiées les notions de *fonction* et d'*actant*, respectivement empruntées à Propp et Greimas. Si le plan suivi par l'auteur, calqué sur la dualité signifiant/signifié, semble cohérent, on est frappé à la lecture par l'absence de véritable continuité logique entre les deux segments. Loin d'être surprenant, ce divorce entre le signifiant et le signifié témoigne de l'incompatibilité entre une stripologie tournée vers la matérialité des textes et une sémiotique greimassienne encline à ignorer les spécificités médiatiques⁷¹.

On le sait, cette mise à l'écart nécessaire du structuralisme, condition *sine qua non* au plein épanouissement d'une stripologie encore balbutiante, a permis d'affermir des orientations de recherche que les spécialistes de la bande dessinée, aujourd'hui encore, continuent d'investir. On pense en particulier aux nombreux travaux portant sur la distribution séquentielle des images (Groensteen, 1999), plus précisément sur la tension entre le *linéaire* (l'enchaînement syntagmatique des vignettes) et le *tabulaire* (la perception synoptique des planches ; Peeters, 1991). De manière assez logique, déplacer la focale sur les propriétés formelles du médium a ouvert la voie à la problématique de l'énonciation. Après avoir décrit dans le détail les opérations formelles à l'œuvre dans toute bande dessinée (mise en page, découpage, etc.), il devenait possible d'assigner à chacune d'entre elles une instance énonciative spécifique (à l'instar, encore une fois, des travaux de Gaudreault sur l'énonciation filmique). Comme déjà précisé en introduction, trois instances ont pu être identifiées : le « narrateur fondamental », le « récitant » et le « monstateur » (Groensteen, 2011). Le graphe suivant précise la fonction de chaque énonciateur, ainsi que leur rapport hiérarchique :

⁷¹ Précisons que les travaux de Pascal Robert constituent une tentative de rapprochement entre ces deux approches. Voir entre autres Robert Pascal (2018), *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Presses de l'ENSSIB, Villeurbanne.

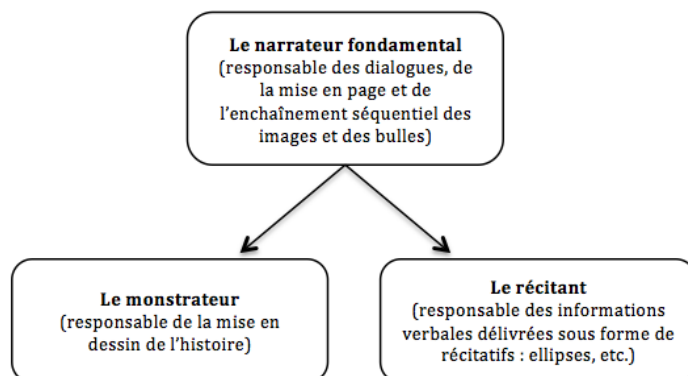


Figure 1. Le dispositif énonciatif de la bande dessinée (source : Groensteen, 2011)

À l'image de Gaudreault, Groensteen postule l'existence d'une autorité surplombante (un narrateur fondamental), forcément extradiégétique et non actorialisée. Qu'il s'agisse de cinéma ou de bande dessinée, le rôle de cet agent supérieur est peu ou prou le même, à savoir articuler en une production intelligible (un film ou une BD) le travail accompli par les instances de rang inférieur. Chez Gaudreault, la construction d'un texte filmique implique ainsi l'intervention d'un « méga-narrateur », chargé d'organiser en un tout cohérent les choix qui ont présidé à la *mise en scène*, la *mise en cadre* et la *mise en plan*, chacune de ses opérations étant sous la responsabilité d'un énonciateur particulier. De façon analogue, le récit bédéique est coordonné par un narrateur fondamental, en charge d'agencer le travail du récitant et du monstreur au sein de la planche.

À l'évidence, la triade énonciative décrite plus haut s'applique aisément aux BD d'aventure narrées à la troisième personne (*Astérix*, *Tintin*, etc.), lesquelles tracent une ligne de démarcation nette entre les instances d'énonciation et l'auteur empirique. On gagne en revanche en complexité lorsque l'auteur se projette graphiquement dans l'espace de la planche, le plus souvent à des fins autobiographiques (comme dans de nombreux blogs-BD, nous y reviendrons). À suivre Philippe Lejeune, l'autobiographie suppose une relation d'identité entre l'auteur, le personnage et le narrateur (1975, p. 15). Or, dans une bande dessinée, l'équivalence entre ces trois postures est perturbée par un

« *dédoublément de l'énonciation* » (Baetens, 2009), le récit impliquant simultanément un narrateur verbal (le récitant) et un narrateur graphique (le monstateur). Dès lors, une question surgit : quel rôle énonciatif doit-on attribuer à l'auteur qui s'actorialise, qui se représente sous une forme dessinée aux côtés des autres personnages ? Pour Groensteen, la réponse est claire : lorsque le récit donne à voir un « *narrateur actorialisé autobiographique* » (2011, p.109), celui-ci endosse le rôle de récitant, mais ne saurait se substituer au monstateur (et encore moins au narrateur fondamental, qui reste une entité supérieure hors d'atteinte). On comprend sans difficultés les raisons qui poussent le théoricien à confondre le narrateur autobiographique et l'instance récitante. Il est en effet aisé de prélever dans les récitatifs – donc dans l'expression verbale – des déictiques renvoyant au dessinateur réel (la présence du « je » par exemple). Un tel travail de repérage est en revanche plus ardu dès qu'il s'agit d'image⁷². La raison en est que tout personnage dessiné, qu'il corresponde ou non à une version diégétique de l'auteur, est « *une représentation de pure convention, une construction graphique stylisée, arbitraire et mouvante* » (*Ibid.*, p. 107). Entendons par là que le personnage, quel qu'il soit, fait l'objet d'un traitement graphique potentiellement variable d'une vignette à une autre. Un même protagoniste peut ainsi être dessiné dans une optique réaliste, ou au contraire revêtir des proportions plus caricaturales. Bref, l'identité visuelle d'un personnage de BD peut évoluer en cours de récit, être au centre d'un jeu polygraphique faisant

⁷² On pourrait certes penser que les singularités stylistiques (spécificités du trait, etc.) constituent des marques graphiques renvoyant à la subjectivité de l'auteur. Mais opter pour une telle solution supposerait d'assimiler le monstateur (ou le graphiateur chez Philippe Marion) au dessinateur, et ce, quel que soit le genre considéré (autobiographie, fictions, etc.). Une telle approche est bien sûr insatisfaisante au plan narratologique, dans la mesure où elle tend à nier l'impression de polyphonie énonciative qui prédomine durant la lecture d'une BD. Comme le rappelle à juste titre Jan Baetens : « [...] *au niveau de la lecture il existe souvent un sentiment de décalage qui n'a rien à voir avec des questions d'état civil : même dans les cas où celui qui dessine et celui qui écrit sont la même personne, en l'occurrence celle de l'auteur, il n'est pas sûr que le lecteur perçoive de la même façon les informations fournies par la narration [le verbal] et celles fournies par la graphiation, si bien que l'instance narrative d'un roman graphique sera (presque) toujours lue de manière plus "polyphonique" que l'instance narrative d'un texte littéraire non visuel* » (Baetens, 2009).

obstacle à toute stabilisation figurative. C'est la raison pour laquelle, ajoute Groensteen, le narrateur autobiographique reste une « *marionnette de papier entre les mains du monstateur* » (*Ibid.*, p. 109). À l'instar des autres éléments figuratifs, il n'est qu'un « montré », un artefact graphique inséré dans la diégèse et soumis aux options esthétiques du monstateur.

Toute la question est à présent de savoir si les propositions narratologiques formulées en stripologie peuvent s'appliquer à un blog-BD. Nous savons que les blogs sont souvent des lieux d'expression à vocation autobiographique (l'auteur, occupant la posture du récitant, raconte à la première personne des anecdotes personnelles)⁷³ et sont basés sur un mode communicationnel intégrant les commentaires d'internautes⁷⁴. C'est précisément cette dimension interactionnelle qui nous intéressera dans le reste de cet article. Nous verrons alors que la possibilité, pour l'auteur d'un blog, de s'énoncer directement dans les commentaires, et non plus seulement par le biais des récitatifs, ouvre la voie à des jeux polyphoniques fort complexes, difficilement envisageables sur support papier. On montrera également que le monstateur n'est nullement extérieur à cette polyphonie, mais y joue au contraire un rôle non négligeable. Dans un dernier temps, nous insisterons sur les difficultés à appliquer une approche strictement typologique de l'énonciation à des productions numériques. Pour cette raison, nous plaiderons en fin d'article pour une conception élargie du faire énonciatif, inspirée des travaux d'Emmanuel Souchier sur l'énonciation éditoriale.

3. Bande dessinée et numérique : le cas des blogs-BD

Tout au long de son histoire, la bande dessinée a connu des supports et formats variés. Des premiers albums autographiés de Rodolphe

⁷³ Bien sûr, il existe également des blogs-BD éloignés de toute ambition autobiographique, à l'image du blog humoristique de Marion Montaigne (<http://tumourrasmoinsbete.blogspot.com/>).

⁷⁴ Même si certains blogs ne proposent pas de modules de commentaires (voir par exemple le blog-BD de Thomas Mathieu : <http://projetcrocodiles.tumblr.com/>).

Töpffer publiés dans les années 1830 aux diverses formes livresques expérimentées au cours du XX^e siècle (album cartonné, livre de poche, roman graphique, etc.), sans oublier les publications dans la presse (*Daily strip*, *Sunday Panel*), le neuvième art s'est matérialisé sous des formes multiples. La transition digitale s'inscrit évidemment dans cette continuité, tout en apportant certains éléments de rupture. Avec le support numérique, en effet, la bande dessinée quitte pour la première fois le monde du papier au profit d'un nouveau « régime de matérialisation » (Robert, 2004) fondé sur le calcul. Ce changement de matérialité a au moins deux conséquences :

- la première conséquence est d'ordre *sémio-technique* : la possibilité technique de coder informatiquement tous types de contenu (textes, images, sons, vidéos, etc.) autorise la création d'œuvres hybrides, mêlant des formes médiatiques auparavant distinctes. Il est ainsi possible d'insérer dans une BD numérique des mécanismes interactifs d'ordinaire associés aux jeux vidéo⁷⁵, ou d'introduire dans le récit des séquences audiovisuelles⁷⁶. Ces nouvelles stratégies d'« *intersémiotisation* » (Bouchardon, 2014) renouvellent en profondeur les spécificités formelles et énonciatives du médium, ce qui a pu être interprété comme une perte d'identité par certains théoriciens⁷⁷ ;
- vient ensuite la seconde conséquence, qui est davantage d'ordre *communicationnel*. Grâce aux fonctionnalités interactionnelles du Web, auteur et lecteur peuvent échanger de façon directe,

⁷⁵ Voir par exemple l'utilisation de l'interactivité dans les créations numériques d'Anthony Rageul, en particulier la BD intitulée *Prise de tête* (<http://www.prisedetete.net/index.html>).

⁷⁶ Comme illustration prégnante d'utilisation de l'audiovisuel, on retiendra la BD numérique *Les Jolis flots* de Cyril Pedrosa (http://professeurcyclope.arte.tv/revues/23/chapter/les_jolis_flots.html).

⁷⁷ On se reportera sur ce point à la thèse de doctorat de Magali Boudissa. Sans exclure entièrement la possibilité de renouveler la pratique de la bande dessinée par des ajouts audiovisuels ou interactifs (à condition que ces derniers soient correctement dosés et ne substituent pas à la lecture une expérience de visionnage ou de jeu), Boudissa soutient qu'il existe une « *incompatibilité narrative fondamentale entre les objets temporels que sont le mouvement et le son, et la nature spatiale de la bande dessinée* » (2010, p. 359).

sans autre intermédiaire que le dispositif technique (un blog, l'interface d'un réseau social, etc.). On touche ici à ce qu'il est convenu d'appeler la « *désintermédiation* » (Gaudric et al., 2016), soit la disparition, au sein des espaces socio-numériques, de certains acteurs de la chaîne du livre. Les blogs-BD illustrent parfaitement cette tendance : en tant qu'espaces d'auto-publication, les blogs mettent en retrait la figure médiatrice de l'éditeur, désormais endossée par l'auteur lui-même, qui gère et édite à sa convenance le contenu mis en ligne (l'éditeur refait évidemment surface en cas de publication papier du blog, mais cela est un autre problème). Cet effacement de l'éditeur – mais aussi du diffuseur et du libraire, si l'on va au fond des choses – a pour conséquence d'instaurer des modalités communicationnelles nouvelles, basées sur le partage de commentaires entre auteur et lecteur.

Dans la littérature académique, il est devenu commun de distinguer les démarches autoriales reposant sur une exploration des potentialités techniques et formelles du numérique (ajout de sons et de vidéos, interactivité) et les blogs, souvent considérés comme de simples lieux de publication peu propices à l'émergence de formes nouvelles. Comme le rappelle à ce sujet Sébastien Rouquette :

« Interactifs, ouverts sur l'extérieur, accessibles à un plus grand public, centrés sur la quotidienneté, les blogs-BD sont incontestablement marqués par les contraintes et les particularités propres aux blogs. En cela, ils sont avant tout révélateurs d'un rapport avec leur public plus étroit, plutôt que de nouvelles tendances graphiques. » (Rouquette, 2009)

Cela posé, il importe de préciser que la recherche formelle n'est pas totalement absente de la blogosphère. Il existe en effet des blogs-BD pourvus de séquences animées et/ou interactives⁷⁸. Ces initiatives,

⁷⁸ On trouvera des exemples de planches animées sur le blog de Boulet (voir entre autres le billet suivant : <http://www.bouletcorp.com/2013/10/08/notre-toyota-etait-fantastique/>). En ce qui concerne l'usage de l'interactivité, nous nous permettons de renvoyer le lecteur à l'un de nos articles : Paolucci Philippe (2015). « La ludicisation du numérique : vers une subversion des architextes

pourtant, sont assez marginales au regard de la production globale. Dans la majorité des cas, les blogs-BD donnent à voir un alignement vertical d'images fixes, scannées ou réalisées directement sur ordinateur. Cette disposition verticale est évidemment motivée par la géométrie du blog. La coprésence de plusieurs modules (commentaires, archives, rubriques thématiques, etc.) a pour effet de réduire la fenêtre d'écriture octroyée à l'auteur. Celui-ci jouit alors d'un espace d'inscription assez restreint, au sein duquel l'étagement des vignettes apparaît comme le mode d'organisation le plus évident⁷⁹. Toutefois, le fait de privilégier une option formelle quasi unique (succession verticale des dessins) n'enlève rien à l'étonnante richesse des blogs-BD. Leur intérêt se situe simplement ailleurs, moins dans le renouvellement des formes que dans les possibilités interactionnelles offertes aux internautes. Le blog-BD de Florence Dupré la Tour, que nous analysons en détail ci-après, en porte témoignage. Intitulé *Incarnfiction*, ce blog revêt un fort coefficient de singularité en ce qu'il propose une utilisation innovante des commentaires. L'auteure s'est en effet glissée dans la peau d'un commentateur tenant des propos incendiaires (un « troll » dirait-on dans le langage courant). On s'en doute, les commentaires déposés par la jeune femme, souvent proches de l'invective, rencontrent vite la résistance des autres lecteurs, tous décidés à contrecarrer le perturbateur. Après quelque temps, le fin mot de l'histoire est finalement révélé aux internautes : c'est l'auteure elle-même qui fustigeait son propre travail, parfois en allant piocher des commentaires injurieux sur des forums de discussion. De cette stratégie de camouflage

informatiques. Etude de cas d'un blog-bd ». *Interfaces numériques*, vol. 4, n° 1, pp. 99-111.

⁷⁹ En cela, le blog constitue bel et bien un « architecte », soit un outil d'écriture pré-formaté qui prescrit la mise en forme des textes. D'un certain point de vue, on pourrait dire que la dimension architecturale du blog empiète sur le champ d'action du narrateur fondamental. Si l'on reprend la typologie groensteenienne, le narrateur fondamental gère la mise en page des images. Or, dans un blog, les choix de mise en page sont largement conditionnés par l'architecture compartimentée de l'espace de publication. Dans la suite de cet article, nous avons écarté à dessein la question du narrateur fondamental pour nous concentrer sur les instances du récitant et du monstrateur. Mais notons toutefois ce point : en régime numérique, les fonctions du narrateur fondamental entrent en concurrence avec la nature architecturale de certains dispositifs socio-techniques.

découle une sorte de brouillage énonciatif : qui parle ? De quelle manière la présence d'un troll fictif érode la frontière entre les commentaires – usuellement extérieurs à l'histoire racontée – et la diégèse ? Comment cette érosion signe l'introduction du lecteur – plus précisément de son faire énonciatif – dans l'univers fictionnel ? Notons que le néologisme *incarnfiction*, qui donne son titre au blog, désigne justement cette situation de porosité entre le réel et la fiction. Ainsi que le précise Florence Dupré la Tour dans un billet du 25 novembre 2011 :

« L'incarnfiction part du sentiment, pour le lecteur, pour l'auteur, le spectateur, le joueur de jeu virtuel ou autre, d'avoir toujours à faire l'effort d'aller vers la fiction, de rentrer dans son monde et de lui être soumis. C'est désormais à la fiction, et aux éléments qui la constituent de se déplacer, dans un juste retour des choses, vers le monde réel. Le mien, et peut-être... le vôtre. Alors, la "réalité augmentée", cette expression galvaudée et ridicule prendra ici tout son sens. Ces pages autobiographiques retranscrivent une expérience d'incarnfiction, centrée sur le personnage et débutée en juillet 2011. »

La suite de cet article se propose d'analyser plus avant cette expérience de lecture « incarnfictive ».

4. Une étude de cas : le blog *Incarnfiction* de Florence Dupré la Tour

Commençons par un bref résumé de l'histoire : afin de pimenter une vie devenue trop routinière, Florence décide de laisser libre cours à ses plus bas instincts. Pour ce faire, elle prend l'identité de Cigish, un personnage de jeu de rôle sans morale, animé par les plus mauvaises intentions (vol, destruction de biens publics, duperie, etc.). Sur le plan visuel, ce dédoublement identitaire est clairement marqué par la morphologie faciale du protagoniste. Si le visage de Florence demeure assez inexpressif, avec seulement deux petits points noirs en guise d'yeux, celui de Cigish affiche un regard bien plus hostile – une hostilité par ailleurs renforcée par un nez exagérément retroussé, semblable à un doigt d'honneur dressé en permanence (comme si la misanthropie du

personnage se voyait, littéralement, comme le nez au milieu de la figure ; cf. figure 2)⁸⁰.



Figure 2. Le dédoublement Florence/Cigish

(© Florence Dupré la Tour, 2011, <http://incarnfiction.blogspot.com/2011/11/14-une-questiondarguments.html>)

En première approximation, le blog de Florence Dupré la Tour présente une organisation énonciative tout à fait ordinaire. Du fait de son orientation autobiographique, le récit suppose un rapport d'identité entre l'auteur, le protagoniste engagé dans la diégèse et le récitant (c'est en effet le personnage de Florence qui prend en charge les récitatifs, comme l'atteste l'usage de nombreux déictiques). Enfin, le traitement polygraphique appliqué au personnage (cf. figure 2) montre que ce dernier n'est au fond qu'un élément dessiné fluctuant, un être de fiction

⁸⁰ Ces variations dans la représentation du personnage n'ont en soi rien de nouveau. Nombre de BD autobiographiques contiennent des oscillations graphiques analogues, à l'image de l'album *Livret de Phamille* de Jean-Christophe Menu (L'association, 1995).

placé sous la houlette du monstateur. Comme nous l'évoquons plus haut, l'apparition d'un faux troll va quelque peu complexifier ce dispositif énonciatif. Sous le pseudonyme « Chien Méchant », l'auteure abreuve son blog de commentaires orduriers, invitant les autres internautes à défendre son travail. L'objectif est clairement de duper le lecteur : celui-ci croit fermement en l'existence de ce faux commentateur, et ne décèle à aucun moment l'entourloupe. Le billet publié le 21 février 2012 mettra un point final à ce jeu – car il s'agit bien de se jouer du lecteur – en avouant aux habitués du blog la véritable identité de Chien Méchant : c'est en réalité Cigish, le double maléfique de Florence, qui a inventé ce visiteur imaginaire, à seule fin de s'attirer les faveurs du public (figure 3).



Figure 3. Cigish révèle la véritable identité de Chien Méchant

(© Florence Dupré la Tour, 2012, <http://incarnfiction.blogspot.com/2012/02/33-copie-degeneree.html>)

Une telle démarche auctoriale a pour conséquence d'inclure les commentaires, et par extension les internautes qui s'y expriment, dans

l'univers fictionnel. À leur insu, les usagers sont victimes de l'esprit machiavélique de Cigish, au même titre que les personnages figurant dans les vignettes. Il est donc question d'une diégétisation des fonctionnalités conversationnelles du blog. Cette extension de la diégèse est d'ailleurs explicitement soulignée par l'image reproduite en figure 3. Le fait d'attribuer à Chien Méchant une représentation graphique, de le projeter dans l'espace de la monstration, confirme son statut de personnage et entérine, du même coup, le déploiement de la fiction jusque dans les commentaires. Plus encore, une telle vignette crée une connivence bien particulière avec le lecteur. Outre l'utilisation d'une focalisation interne, qui facilite bien sûr l'immersion dans l'image, la retranscription des invectives de Chien Méchant dans les phylactères renvoie chaque usager à sa propre activité de commentateur. Il s'agit, en effet, de trier et de sélectionner les échanges les plus houleux, échanges auxquels les lecteurs ont largement pris part. Le lecteur est ainsi invité à donner un sens nouveau à son énonciation au sein du blog. Cette dernière ne se limite pas à quelques commentaires évaluatifs exogènes au récit, mais s'inscrit dans une expérience collaborative complexe, empreinte d'un fort caractère ludique. Bref, c'est après avoir pris une certaine distance réflexive vis-à-vis de son propre faire énonciatif que le lecteur prend conscience de son implication dans l'univers fictionnel : devenu un acteur diégétique à part entière, il joue un rôle premier dans cet espace de jeux (ou de « je », puisqu'il est question de double identité) qu'est devenu le blog.

De toute évidence, la description d'une telle œuvre et des logiques communicationnelles qui la sous-tendent semble impossible si l'on s'en tient à une typologie d'instances. Bien que les postures du récitant et du monstre soient toujours agissantes, le phénomène de diégétisation des commentaires (cf. *supra*) nous oblige à sortir d'une perspective exclusivement taxinomique. Si donc les acquis de la stripologie peuvent fournir des outils descriptifs utiles, la complexité des pratiques numériques nous pousse à adopter une conception plus large de l'énonciation. Sur ce point, les travaux d'Emmanuel Souchier et Yves Jeanneret (2005) sur l'énonciation éditoriale des médias informatisés ouvrent des pistes de réflexion intéressantes. Introduite par Souchier dans le champ des sciences de l'information et de la communication (1998), la notion d'énonciation éditoriale désigne l'ensemble des

acteurs « *susceptible[s] d'intervenir dans la conception, la réalisation ou la production du livre, et plus généralement de l'écrit* » (*Ibid.*). Une telle approche de l'énonciation diffère de la tradition linguistique et narratologique en ce qu'elle ne cherche pas à reconstruire des entités intratextuelles distinctes de l'auteur réel. L'objectif, au contraire, est d'identifier les marques matérielles déposées par les différents acteurs engagés dans la fabrication et la circulation des textes. À titre d'illustration, l'élaboration d'un livre implique l'intervention de plusieurs métiers (outre l'auteur : l'éditeur, le diffuseur, le maquettiste, etc.) dont la présence est appréhendable à travers toute une série d'indices péritextuels (informations sur la page de garde et la couverture, préface, etc.). En résumé, l'énonciation éditoriale renvoie à l'ensemble des professions qui « *rendent le texte possible, qui lui donnent une visibilité* » (Jeanneret et Souchier, *op.cit.*). Difficile par exemple d'imaginer un livre sans éditeur ou maquettiste en charge de matérialiser et de mettre en forme le texte. Appliquée au numérique, l'énonciation éditoriale oriente d'emblée l'effort de recherche vers les « *architextes* » (Jeanneret et Souchier, 2003), soit l'ensemble des outils d'écriture informatisés qui prescrivent la forme des textes. Nous l'avons vu, le blog est un excellent exemple de dispositif architextuel : son architecture en modules dirige les auteurs vers une option formelle (disposition verticale des vignettes) et un mode d'interaction particuliers (les commentaires). Bien entendu, il est tout à fait possible de transgresser ces instructions architextuelles, par exemple à des fins ludiques. C'est exactement ce que propose le blog-BD de Florence Dupré la Tour. Toute l'originalité de cette « *incarnfiction* » réside précisément dans l'appropriation insolite des fonctionnalités communicationnelles propres à l'architexte-blog. L'intégration des commentaires dans l'espace de la fiction témoigne en effet d'une volonté de sortir des cadres, de s'affranchir de certaines routines d'usage, ce qui n'est d'ailleurs pas sans rappeler la personnalité subversive de Cigish.

5. Conclusion

Dans son essai *Bande dessinée et narration* (2011), Groensteen insiste sur la nécessité de considérer les particularités énonciatives propres à chaque média :

« [...] je ne crois pas à la possibilité de fonder une narratologie générale, valable absolument pour n'importe quel type de récit, quelle que soit sa surface médiatique. Je crois que la question du narrateur peut être légitimement posée à tout type de récit, mais qu'elle doit l'être à nouveaux frais pour chaque média, parce qu'à chaque média correspond un dispositif énonciatif particulier et, partant, une configuration narratologique singulière » (op. cit., p. 87).

Nous rejoignons évidemment Groensteen sur le rejet de toute vision universaliste. En revanche, sa focalisation sur les spécificités médiatiques n'est pas sans poser problème à l'heure de la transition numérique. Selon cette approche, qui ne fait que reprendre la position adoptée en théorie du cinéma, la réflexion sur l'énonciation consiste à associer une instance à chacune des opérations intervenant dans la construction du support formel (mise en page, mise en dessin, etc.). Considérée ainsi, la question de l'énonciation aboutit fort logiquement à une typologie valable uniquement dans le cadre d'un média donné. Or, nous l'avons vu, le développement récent d'une bande dessinée numérique contrarie quelque peu les propositions taxinomiques formulées dans le champ stripologique. Les nouveautés introduites par la publication en ligne, en particulier les possibilités interactionnelles offertes par les blogs, font cohabiter au sein d'un même dispositif socio-technique plusieurs couches énonciatives. À la triade récitant-monstrateur-narrateur fondamental s'ajoute ainsi l'énonciation des internautes (dont l'auteur fait partie), elle-même conditionnée par l'énonciation éditoriale des architextes informatiques. Se fait jour ici une tension entre, d'un côté, une approche théorique centrée sur les spécificités d'un média et, de l'autre, un support numérique qui étend le périmètre de l'énoncé à l'ensemble du dispositif architextuel, voire aux échanges entre internautes. Reste à savoir si la stripologie, encore assez discrète sur la question numérique, consentira à élargir sa définition de l'énonciation, et à effectuer en ce sens les réformes théoriques qui s'imposent. Telle est, selon nous, l'une des conditions à un possible rapprochement entre la théorie de la bande dessinée et les sciences de l'information et de la communication.

Bibliographie

- Baetens Jan (2009). « Littérature et bande dessinée, enjeux et limites ». *Cahiers de narratologie*, n° 16, voir l'URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/974?lang=fr#quotation>
- Benveniste Emile (1970). « L'appareil formel de l'énonciation ». *Langages*, n° 17, voir l'URL : https://www.persee.fr/doc/lgge_0458-726x_1970_num_5_17_2572
- Bouchardon Serge (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Hermann, Paris.
- Boudissa Magali (2010). *La bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*. Thèse de doctorat en Arts Plastiques, Université Paris 8.
- Colas-Blaise Marion (2017). « Questions de sémiotique visuelle. Énonciation énoncée et expérience de l'œuvre d'art ». Maria Giulia Dondero *et al.*, *Les plis du visuel, réflexivité et énonciation dans l'image*, Lambert-Lucas, Limoges, pp. 85-99.
- Dondero Maria Giulia (2009). « Le texte et ses pratiques d'instanciation ». *Actes sémiotiques*, voir l'URL : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/3207>
- Floch Jean-Marie (1999). *Une lecture de Tintin au Tibet*, PUF, Paris.
- Fontanille Jacques (1989). *Les espaces subjectifs, introduction à la sémiotique de l'observateur*, Hachette, Paris.
- Fresnault-Deruelle Pierre (1972). *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*, Hachette, Paris.
- Gaudreault André (1988). *Du littéraire au filmique : système du récit*, Klincksieck, Paris.
- Gaudric Paul, Maugre Gérard, Zunigo Xavier (2016). *Lectures numériques : une enquête sur les grands lecteurs*, Presses de l'ENSSIB, Villeurbanne.
- Groensteen Thierry (1999). *Système de la bande dessinée*, PUF, Paris.
- Groensteen Thierry (2011). *Bande dessinée et narration, système de la bande dessinée 2*, PUF, Paris.
- Jeanneret Yves, Souchier Emmanuel (2005). « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran ». *Communication et langages*, n° 145, voir l'URL : https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2005_num_145_1_3351
- Klock-Fontanille Isabelle (2005). « L'écriture entre support et surface : l'exemple des sceaux et des tablettes hittites ». In Marc Arabyan et Isabelle

Klock-Fontanille, *L'écriture entre support et surface*, L'harmattan, Paris, pp. 29-52.

Lejeune Philippe (1975). *Le pacte autobiographique*, Seuil, Paris.

Marion Philippe (1993). *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur : essai sur la bande dessinée*, Academia, Louvain-la-Neuve.

Morgan Harry (2008). *Formes et mythopoeia dans les littératures dessinées*. Thèse de doctorat en histoire et sémiologie du texte et de l'image, Université Paris 7.

Paolucci Philippe (2015). « La ludicisation du numérique : vers une subversion des architextes informatiques. Etude de cas d'un blog-bd ». *Interfaces numériques*, vol. 4, n° 1, pp. 99-111.

Peeters Benoît (1991). *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Casterman, Tournai.

Robert Pascal (2004). « Critique de la dématérialisation ». *Communication et langages*, n° 140, voir l'URL : https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2004_num_140_1_3268

Robert Pascal (2018). *La bande dessinée : une intelligence subversive*, Presses de l'ENSSIB, Villeurbanne.

Rouquette Sébastien (2009). « Les blogs-BD : entre blog et bande dessinée ». *Hermès*, n° 54, voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-2-page-119.htm>

Souchier Emmanuel (1998). « L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale ». *Les cahiers de médiologie*, n° 6, voir l'URL : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1998-2-page-137.htm>

Pragmatique discursive du témoignage numérique

Sexisme ordinaire dans le tumblr « Paye ta fac »

Albin Wagener

PREFics, Université Rennes 2

PLIDAM, INALCO / Numerina, Campus Tech

18 rue du 8 mai 1945, 49124 Saint-Barthélemy d'Anjou

albin.wagener@campustech.fr

< RESUME >

L'objectif de cet article est d'examiner le fonctionnement de la pragmatique discursive au sein de l'environnement numérique d'un *tumblr*, dans le cas de la présentation de témoignage de sexisme dit « ordinaire » dans de l'enseignement supérieur français. Pour cela, nous utiliserons l'analyse lexicométrique et l'interprétation déictique du discours appliquées au *tumblr* « Paye ta fac ». À travers l'étude de ce corpus, nous souhaitons analyser la manière dont les contributeurs énoncent ces discours rapportés, mais également la façon dont les propos rapportés montrent l'institutionnalisation de comportements discriminatoires induisant une inégalité entre hommes et femmes au sein de rapports socialement normés comme hétérosexuels. Nous interrogeons ainsi la manière dont cette hiérarchie sexiste se dit, à travers des « boutades » prononcées en public et rapportées par d'autres locuteurs ou locutrices, comme système social discriminant, dans la mesure où il porte en son sein un rapport de pouvoir déséquilibré pour les enseignants concernés.

< ABSTRACT >

The aim of this paper is to look at the way discursive pragmatic functions, particularly in the digital environment of a tumblr account. In this specific case, we are studying a tumblr dealing with witnesses of everyday sexist discrimination in higher education institutions, especially within classes. We use a combination of both lexicometric and pragmatic deictic analysis, in order to examine the tumblr « Paye ta fac ». Through the study of this corpus, we wish

to analyze the way contributors write down reported speech, and also how such reported speech actually show the institutionalization of discriminatory behaviour underlining a socially constructed inequality between men and women, especially within relations constructed and socially normed as heterosexual. In this perspective, our goal is to look at the way this sexist hierarchy tells itself through « jokes » enunciated in public and reported by other speakers, insofar as it displays a discriminating social system, drawing on imbalanced power relations for teachers and students.

< **MOTS-CLES** >

Discours, numérique, tumblr, enseignement supérieur, lexicométrie, pragmatique.

< **KEYWORDS** >

Discourse, digital, tumblr, higher education, lexicometry, pragmatics.

1. Introduction

Notre étude propose une analyse discursive du *tumblr* « Paye ta fac », dont le but est de recenser des citations sexistes produites par des enseignants dans l'enseignement supérieur. Un *tumblr* est un blog qui recense des items textuels ou picturaux et que les internautes mettent à disposition d'une communauté, le tout avec des contraintes qui allient lecture, collecte d'informations et curation (Wargo, 2017). Sur le *tumblr* « Paye ta fac », les étudiants qui proposent des contributions se présentent comme des locutrices. Elles livrent des citations d'enseignants avec commentaires critiques qui entraînent une situation de métadiscursivité et de représentation d'authenticité. À travers ce corpus, nous analysons la manière dont les contributrices énoncent ces discours rapportés, mais également la façon dont les propos institutionnalisent (Boltanski et Thévenot, 1991) des comportements discriminatoires induisant une inégalité entre hommes et femmes au sein de rapports socialement normés comme hétérosexuels. Nous interrogeons ainsi la manière dont une hiérarchie sexiste est mise en

discours, à travers un rapport de pouvoir déséquilibré (Locher, 2004) envers les étudiantes. Nous proposons également d'observer en quoi ce rapport de pouvoir est significatif d'un problème de reconnaissance (Fraser, 1997) et comment cela construit un modèle sociétal basé sur un problème de contexte contraignant (Maillat, 2013), en prédéterminant les rapports entre hommes et femmes.

Notre approche est ancrée dans l'analyse de discours (Baker, 2006) et s'inspire de la sémantique des possibles argumentatifs (Galatanu, 2009), ainsi que de la théorie de la proximation qui implique une analyse de la proximité spatiale, temporelle et axiologique envers le destinataire (Cap, 2013). Nous mobilisons aussi le concept de nœud sémantique, en ce que celui-ci représente une saillance discursive qui guide les locuteurs à travers leurs représentations du monde (Wagener, 2016). Notre analyse lexicométrique (Bendinelli, 2011) propose un découpage quantitatif du corpus ; elle devient ensuite sémantique et pragmatique pour dégager les aspects qualitatifs et comprendre la manière dont les représentations sont mises en scène par les locutrices (Kopytowska, 2015) pour tisser, à travers les nœuds sémantiques, une critique de l'institutionnalisation d'une androcentration hétéronormée discriminante. Cet article s'inscrit dans une perspective critique, tout en proposant une théorie et une mise en application d'une analyse systémique de discours qui saisit les réseaux de représentations et les institutionnalisations sociétales.

2. Accéder aux représentations grâce aux discours rapportés

2.1. De l'intérêt du discours rapporté comme objet systémique

Les discours rapportés méritent ici d'être étudiés en tant que tels et ce pour trois raisons. La première est que leur diffusion rapide sur Internet et leur reprise par plusieurs sites, qui luttent contre les discriminations et violences faites aux femmes, montre qu'un intérêt existe pour ce type de discours et qu'il séduit une audience qui les absorbe, les reproduit ou les critique : il s'agit donc d'un phénomène discursif en soi. La seconde est que les discours rapportés charrient un

ensemble non négligeable de représentations fortement mises en relief. Ces représentations sont d'ailleurs plus le fait des énonciatrices que des locuteurs initiaux, même si l'énonciatrice fait parler le locuteur afin de mettre en relief ses représentations et ses objectifs (Rabatel, 2004, p. 11). Les discours rapportés sont les témoins de dynamiques sociétales et politiques, à travers une mise en circulation des représentations, de leurs adoubs et de leurs contestations. Enfin, les discours rapportés disposent d'une fonction argumentative, qui sert à soutenir des objectifs représentationnels ou politiques ; il s'agit de les analyser afin de comprendre la manière dont cette argumentation fonctionne (Marnette, 2002, p. 8). Dans le cas du *tumblr* « Paye ta fac », ces constats témoignent de la complexité du discours en tant qu'objet social, en ce que celui-ci se situe dans un interdiscours riche (Garric et Longhi, 2013) et structuré par des nœuds sémantiques (Wagener, 2012). Analyser ces discours rapportés à travers la perception que les énonciatrices ont de la discrimination dont elles estiment être les victimes permet d'accéder à une médiatisation de la réalité sociale, afin de mieux saisir les enjeux des désaccords qui la traversent (Kopytowska, 2015, p. 144).

En d'autres termes, les énonciatrices ne sont pas exemptes de logiques d'identification et de luttes de pouvoir, et expriment ces logiques à travers leurs choix discursifs. Il s'agit pour elles de pouvoir témoigner en touchant une audience, à travers la publication sur le *tumblr*, afin de créer ou intégrer une communauté de sens qui partage les mêmes perspectives sociétales et politiques (Sarfati, 2014, p. 23). Les propos de ce *tumblr*, repris par plusieurs mouvements militants pour les droits des femmes, participent à la construction d'une communauté de sens qui fait circuler des représentations à propos d'une hétéronormativité androcentrée discriminatoire, en ce qu'elle constitue un obstacle à l'émancipation des femmes, puisque ancrée dans un rapport de pouvoir vertical institutionnalisé.

2.2. Méthodologie d'analyse systémique du discours rapporté

La méthodologie systémique que nous proposons repose sur trois principes : une analyse lexicométrique des corpus (Baker, 2006), dans la mesure où la fréquence des termes et leurs collocations avec d'autres termes révèlent les représentations diffusées ; la sémantique des possibles argumentatifs (Galatanu, 2009), qui envisage une représentation argumentative qui agrège l'ensemble des traits sémantiques ; enfin, l'analyse de proximation cognitive du discours (Cap, 2013), qui met en rapport les espaces déictiques (ou d'énonciation et de destination) avec la portée cognitive du corpus. Nous proposons le déroulé méthodologique suivant :

- Une étude des fréquences d'occurrences lexicales et des collocations, grâce aux logiciels Iramuteq et Wordsmith ;
- Une étude du sens contenu dans les formes lexicales, envisagées comme des éléments en interaction avec un environnement sémantique – cet environnement étant source et objet d'effets de circulation et de diffusion pragmatiques ;
- Une analyse du positionnement des entités déictiques (énonciatrices et locuteurs) à l'intérieur du discours, afin de saisir la complexité de réception cognitive et émotionnelle des postures au sein des discours rapportés.

La vision d'ensemble du corpus rassemble les espaces représentationnels contenus dans les discours rapportés (Bendinelli, 2011, p. 110). Afin de reconstruire la figure représentative du corpus et les tendances sémantiques, nous proposons trois étapes :

- La présentation des occurrences les plus fréquentes ainsi que leurs singularités par variations de sous-corpus ;
- L'analyse des occurrences et de leurs collocations lexicales les plus fréquentes, afin de mesurer le poids des nœuds sémantiques, soit les interconnexions de réseaux de récits et d'interdiscours ;

- L'étude pragmatique à travers l'analyse des espaces déictiques et des particularités modales et axiologiques.

Ces trois étapes mettent en relief la manière dont l'hétéronormativité comme représentation discriminatoire est révélée à travers les discours rapportés.

3. Le corpus : occurrences, fréquences et collocations

3.1. Introduction au corpus et analyse lexicométrique

Le corpus « Paye ta fac » rassemble plusieurs centaines d'anecdotes, présentées sous forme d'une citation rapportée d'un locuteur, suivie d'un commentaire produit par une énonciatrice. L'échantillonnage des billets a été effectué à la date du 31 janvier 2017 ; depuis cette date, le *tumblr* est quotidiennement alimenté. Les résultats statistiques font état d'un corpus de 32136 occurrences et 4700 formes lexicales différentes, sans compter 2722 hapax, soit des formes lexicales qui n'apparaissent qu'une fois dans le corpus. 20 occurrences lemmatisées reviennent de manière régulière et permettent d'obtenir une première photographie de la circulation lexico-sémantique du corpus.

Tableau 1. 20 premières occurrences du corpus « Paye ta fac »

| | | |
|------------|-----|-----|
| université | 412 | nom |
| femme | 242 | nom |
| filles | 234 | nom |
| professeur | 233 | nom |
| cours | 199 | nom |
| aller | 147 | ver |
| enseignant | 144 | nom |
| étudiant | 125 | nom |
| paris | 118 | nom |
| classe | 111 | nom |

| | | |
|----------|----|-----|
| homme | 96 | nom |
| voir | 85 | ver |
| garçon | 75 | nom |
| droit | 72 | nom |
| prof | 69 | nom |
| science | 67 | nom |
| parler | 65 | ver |
| année | 64 | nom |
| mettre | 61 | ver |
| demander | 57 | ver |

À partir de ce tableau, nous relevons des informations qui permettent la suite de notre analyse :

- la plupart des occurrences lemmatisées par Iramuteq portent sur l'enseignement supérieur : « université » (412 occurrences), « professeur » (233 occurrences), « cours » (199 occurrences), « enseignant » (144 occurrences), « étudiant » (125 occurrences), « classe » (111 occurrences), « prof » (69 occurrences), « année » (65 occurrences) ;
- d'autres occurrences donnent des précisions sur le lieu du discours (ville de l'université) où le type de cours (la discipline) : « Paris » (118 occurrences), « droit » (72 occurrences), « science » (67 occurrences) ;
- la notification du sexe, du genre ou de l'identification des interlocuteurs, du point de vue de leur sexe biologique, est visible, avec une prédominance de l'identification féminine : « femme » (242 occurrences), « fille » (234 occurrences), « homme » (96 occurrences), « garçon » (75 occurrences) ;
- les verbes de mise en situation de l'énonciation et des discours, ou du contexte, sont identifiables : « aller » (147 occurrences), « voir » (85 occurrences), « parler » (65

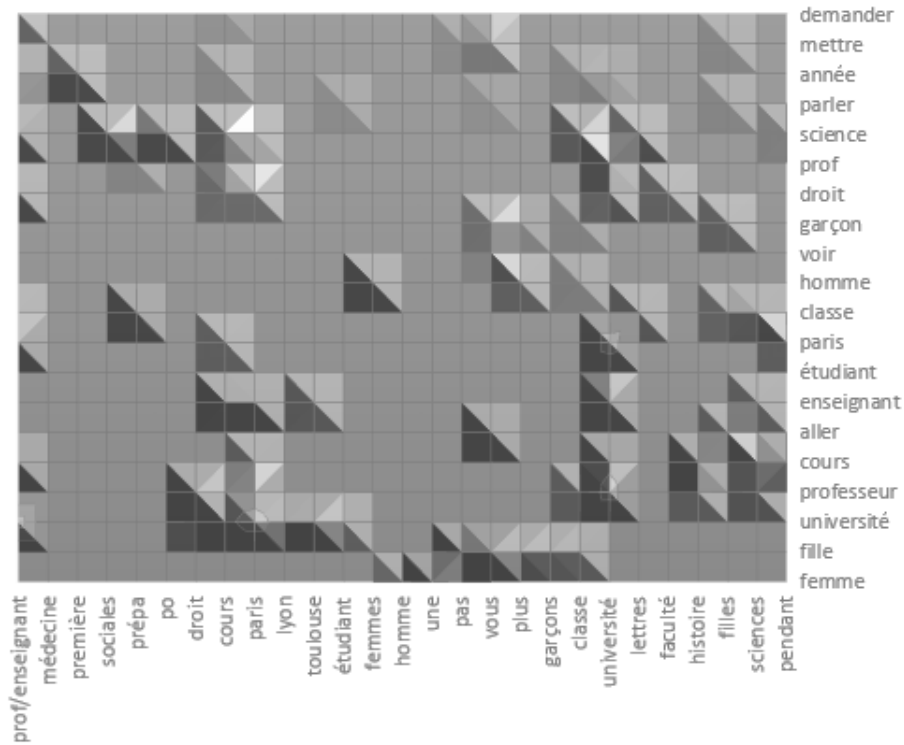
occurrences), « mettre » (61 occurrences), « demander » (57 occurrences).

Ces lexèmes lemmatisés sont ce que nous appelons des occurrences A : il s'agit des occurrences immédiatement observables dans le corpus, du fait de leur haute fréquence. Cependant, il est nécessaire d'étudier ces occurrences A à travers leur environnement co-lexical (soit les termes les plus présents autour des occurrences A), qui permet d'isoler les occurrences B, soit les fréquences co-lexicales accessibles de manière indirecte à travers l'environnement des occurrences A.

3.2. Ecosystème co-lexical et nœuds sémantiques

Le croisement des occurrences A et B permet d'obtenir une photographie des relations sémantiques entre les éléments les plus emblématiques du corpus. En d'autres termes, il s'agit d'identifier les réseaux discursifs représentationnels tissés à travers le corpus. En utilisant le logiciel Wordsmith, qui détermine les co-occurrences lexicales, nous montrons les liens entre occurrences B et occurrences A en identifiant les principaux nœuds sémantiques du corpus – soit les points de croisement les plus importants en termes de sens. Cette méthodologie permet de tisser les réseaux représentationnels discursifs du corpus.

Schéma 1. Topographie des co-occurrences du corpus « Paye ta fac »



Ce schéma topographique relève les nœuds sémantiques les plus importants, en les limitant à une fréquence de 30 minimum, afin de garantir une représentativité statistique du total de co-occurrences. Plusieurs pistes représentationnelles sont délimitées :

- « université » et « prof / enseignant » : 230 co-occurrences ;
- « Paris » et « université » : 142 co-occurrences ;
- « fille » et « vous » : 45 co-occurrences ;
- « science » et « prof / enseignant » : 44 co-occurrences ;
- « classe » et « prépa » : 43 co-occurrences ;
- « femme » et « une » : 40 co-occurrences ;
- « Paris » et « prof / enseignant » : 40 co-occurrences ;
- « cours » et « université » : 39 co-occurrences ;
- « cours » et « prof / enseignant » : 30 co-occurrences.

Ces nœuds sémantiques mettent l'accent sur le contexte d'énonciation du discours et sur la manière dont l'hétéronormativité discriminante perçue est incluse dans un écosystème universitaire. La ville de Paris est surreprésentée pour ce qui concerne les discours rapportés, et il est intéressant de noter que les classes préparatoires sont concernées, ce qu'un comptage des occurrences A ne permettait pas de repérer. Les disciplines scientifiques sont également présentes, mais là n'est pas l'élément intéressant. Nous mettons plutôt l'accent sur deux nœuds sémantiques, à savoir « fille » et « vous » (45 co-occurrences) et « femme » et « une » (40 co-occurrences). Chacun de ces nœuds sémantiques permet une première hypothèse.

En associant les lemmes « fille » et « vous », les locuteurs cités par les énonciatrices notifient que le terme « fille » est utilisé pour parler directement aux étudiantes :

- (1) *Les filles si vous ratez, trouvez un homme et mariez-vous, vous n'arriverez à rien [...]* ;
- (2) *Bien que vous soyez quasi exclusivement des filles, je vais parler qu'aux garçons : les filles, elles ne peuvent pas comprendre [...]* ;
- (3) *Les filles, faites attention, à partir de maintenant je vais vous parler de liquide vaisselle et de miroirs [...]* ;
- (4) *Les filles, vous avez de la chance, vous êtes bien plus éloquentes quand vous êtes silencieuses [...]* ;
- (5) *C'est étonnant pour une jeune fille, surtout que vous ne faites pas garçon manqué [...]*.

En associant les lemmes « femme » et « une », les locuteurs cités par les énonciatrices notifient que l'utilisation du terme « femme » est la cible de représentations généralisantes de ce que sont les femmes :

- (6) *Aimer, c'est se donner à un homme ou posséder une femme [...]* ;
- (7) *La seule place d'une femme dans un conseil d'administration est en tant que secrétaire [...]* ;

- (8) *Comme tu es une femme tu devras en faire deux fois plus pour qu'on ait l'impression que tu es compétente [...];*
- (9) *Une femme qui s'adresse à tout le monde, c'est une pute [...];*
- (10) *Statistiquement, dans l'histoire de l'humanité, il y a forcément au moins une femme qui a aimé être violée [...].*

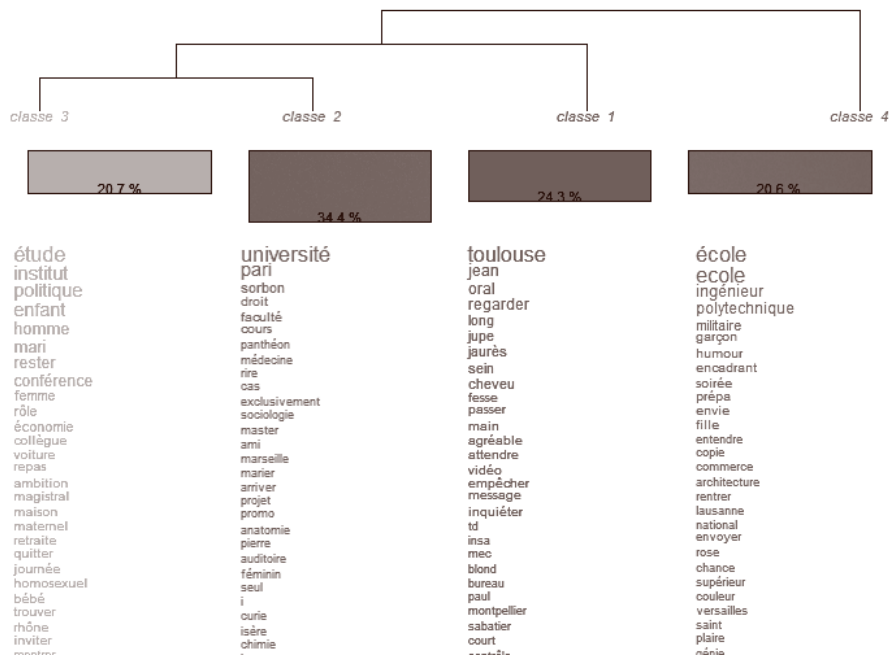
Dans ces deux cas, les espaces déictiques ne sont pas matérialisés de la même manière. Lorsqu'il est question de « filles », dans la plupart des cas, le locuteur s'adresse directement au public d'étudiantes, à grand renfort de stéréotypes. Il s'agit alors de transmettre des représentations au public d'étudiantes et de les valider de manière implicite, du fait de la relation de pouvoir inégalitaire entre enseignant et étudiantes. En revanche, lorsqu'il est question de « femmes », les généralités sont formulées de manière plus assertive, en dehors de toute relation étudiante/enseignant : il ne s'agit plus pour le locuteur de s'adresser à quelqu'un, mais de décrire un état considéré comme entendu devant un auditoire. Dans le premier cas, les étudiantes sont les destinataires de représentations dépréciatives et discriminantes dans une relation enseignant/étudiant ; dans le second cas, elles deviennent les témoins d'une généralisation sociale qui a pour vocation de s'imposer à tous. Dans le cas de la « femme », la discrimination est plus aiguë, dans la mesure où elle dépeint les représentations auxquelles les étudiantes sont censées devoir se confronter après leurs études, et auxquelles elles seraient sommées de se plier. Cette articulation entre « fille » d'un côté et « femme » de l'autre se retrouve au cœur de l'analyse du corpus.

4. Interprétation sémantique et pragmatique du corpus

4.1. Description des classes sémantiques

L'étape lexicométrique permet d'obtenir des éléments quantitatifs concernant la manière dont les réseaux discursifs tissent les représentations à partir des nœuds sémantiques. Iramuteq permet l'obtention d'un dendrogramme des classes sémantiques, soit les ensembles de sens identifiables qui structurent les représentations du corpus.

Schéma 2. Dendrogramme des classes sémantiques du corpus « Paye ta fac »



La classe sémantique 2, qui porte sur le contexte universitaire d'énonciation (34,4 % du corpus), se détache. Suivent la classe 1, et les classes 3 et 4 :

- Classe 4 : elle constitue la classe-racine (dans l'embranchement du dendrogramme, les trois autres classes en découlent) et met en lumière une forme élitiste de l'enseignement supérieur, basée sur une différenciation entre « garçon » et « fille », à travers des repères comme « école », « ingénieur », « polytechnique », « militaire », « humour », « encadrant », « prépa », « envie », « supérieur », « chance », « plaire » ou « génie ». Cette classe indique une vision verticale de l'enseignement supérieur, qui

invite les étudiants à se placer en position inférieure à celle des enseignants ou du système éducatif ;

- Classe 1 : seconde classe dans l'embranchement, elle regroupe des termes qui portent sur la discrimination androcentrée des étudiantes, à travers des lemmes comme « regarder », « jupe », « sein », « cheveu », « fesse », « passer », « main », « empêcher », « inquiéter » : ici prévaut la perception du harcèlement des hommes sur les femmes ;
- Classe 3 : au même niveau que la classe 2 dans l'embranchement, la classe 3 se distingue par une description des rôles sociaux prescriptifs attribués aux hommes et aux femmes à travers la réussite scolaire ou professionnelle, grâce à des éléments comme « étude », « enfant », « mari », « rôle », « économie », « collègue », « repas », « ambition », « maison », « maternel », « retraite », « bébé » et « homosexuel » : le lemme « homosexuel » fait ici son apparition, comme si la distinction sociale entre homme et femme s'adressait aussi, en toute hétéronormativité, à une homosexualité sommée de s'y plier ;
- Classe 2 : dernière classe, cette classe-sœur de la classe 3, statistiquement la plus pesante, décrit l'environnement d'énonciation, avec « université », « droit », « faculté », « cours », « médecine », « sociologie », « master », « promo » et « auditoire ».

La classe 2 n'est pas la plus essentielle du point de vue sémantique, puisqu'Iramuteq la représente comme un résultat structurel de l'architecture sémantique du corpus. En d'autres termes, l'université n'est qu'un écosystème parmi d'autres qui permettrait d'exprimer des discriminations ancrées dans la société.

Il est intéressant de noter que la classe 4 symbolise la représentation verticale de la réussite sociale, de laquelle découle la classe 1, qui met en lumière des situations de discrimination hétéronormée, comme si celle-ci était directement inscrite dans la structure sociétale. Pour l'illustrer, nous proposons des extractions du corpus. Pour la classe 4, les matérialisations suivantes sont à noter :

- (11) *Ecole polytechnique, un encadrant militaire lors d'une soutenance de stage où il trouvait que le tailleur que je portais n'était pas convenable [...];*
- (12) *Il y a autant de filles que de garçons parmi nos élèves mais ça va changer parce qu'on va augmenter la qualité du recrutement [...];*
- (13) *Mais les filles, pour rentrer en école d'ingénieurs, vous êtes favorisées non ? Ils mettent un coefficient dans les calculs pour les dossiers [...];*
- (14) *Je t'ai mis cette note parce que tu as causé beaucoup de travail à la hiérarchie militaire et c'était désagréable [...];*
- (15) *Comment voulez-vous que les ingénieurs machos s'entendent avec les divas sur talons de 10cm du marketing [...].*

La classe 4 s'appuie non seulement sur le descriptif du contexte discursif rapporté, mais également sur une structuration sociétale de l'enseignement supérieur comme terrain de discrimination, notamment à l'égard de toute personne qui ne serait pas un homme hétérosexuel. Concernant la classe 1, nous mettons en relief l'exemplier suivant :

- (16) *Mademoiselle, la jupe que vous devez porter lors de votre oral doit être suffisamment courte pour susciter l'intérêt de l'examineur mais assez longue pour couvrir l'intégralité du sujet [...];*
- (17) *Non, pas la peine de te retourner, c'est bien aussi de dos [...];*
- (18) *Vous allez tomber enceinte avant et laisser tomber vos études par la même occasion [...];*
- (19) *Vous êtes bien agréable à regarder, vous pourriez être commerciale : je vous vois bien avec le petit tailleur, les talons et la mallette [...];*
- (20) *Toutes les femmes rêvent secrètement de se faire violer, on ne contrôle pas ses fantasmes [...].*

La classe 1 permet d'obtenir les citations directes, sans lien avec le contexte d'énonciation. D'ailleurs, pour ces exemples comme pour d'autres, il n'y a pas d'indice contextuel permettant de penser qu'il s'agit de discours rapportés d'enseignants et adressés à des étudiants.

4.2. Matérialisation des espaces déictiques dans le corpus

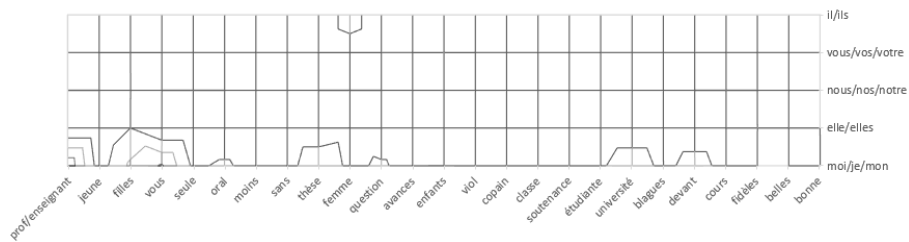
Pour comprendre la circulation des représentations entre les instances discursives (locuteurs, énonciateurs et destinataires, en fonction de leur place dans les discours rapportés), nous proposons une étude de la matérialisation lexicale, sémantique et pragmatique des espaces déictiques, soit les postures d'énonciation ou de destination. Nous nous appuyons sur la théorie des espaces cognitifs de Chilton, qui propose l'utilisation de quatre axes (spatial, temporel, axiologique et modalisateur) pour représenter les espaces déictiques. Ce modèle cognitif et pragmatique répond à la manière dont les locuteurs se représentent, énoncent et interprètent les discours (Chilton, 2004, pp. 57-58). Nous délimitons ainsi une topographie sémantique dédiée aux espaces déictiques, à travers l'analyse d'occurrences A pronominales et de leurs environnements d'occurrences B. Ceci permet d'isoler les espaces déictiques et leurs nœuds sémantiques les plus saillants (au-dessus de 10 co-occurrences incluses) :

- « Moi / je / mon », associé à : « prof / enseignant » (38 co-occurrences), « vous » (31 co-occurrences), « filles » (22 co-occurrences), « thèse » (20 co-occurrences), « université » (19 co-occurrences), « devant » (16 co-occurrences), « oral » (12 co-occurrences), « question » (12 co-occurrences) ;
- « elle / elles », associé à : « filles » (10 co-occurrences) ;
- « nous / nos / notre », associé à aucune co-occurrence significative ;
- « vous / vos / votre », associé à aucune co-occurrence significative ;
- « il / ils », associé à : « femme » (16 co-occurrences).

Nous exposons cette distribution à travers une topographie, afin de mettre en relief les nœuds sémantiques déictiques.

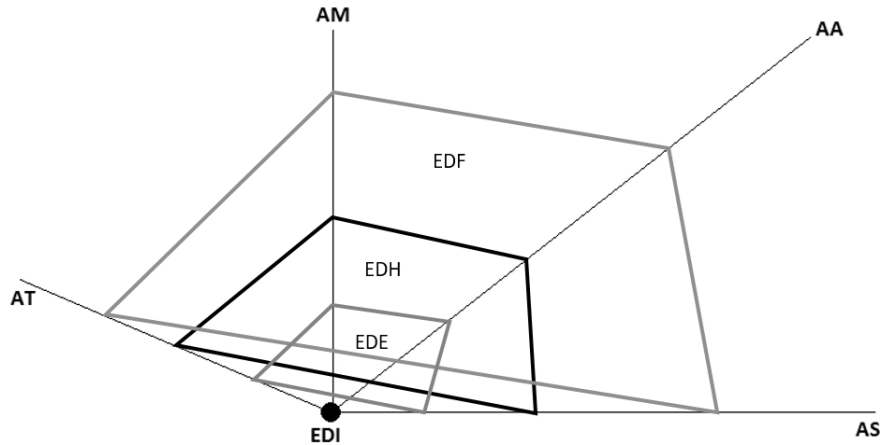
Schéma 3.

Topographie des co-occurrences des espaces déictiques du corpus « Paye ta fac »



L'espace déictique le plus représenté est l'espace déictique interne (désormais EDI) : c'est en effet à la première personne du singulier que sont relatées les expériences du *tumblr*, en tant qu'instance énonciative qui rapporte les discours. Dans ce sens, c'est le rapport à l'enseignant, qui s'adresse aux étudiants *via* la deuxième personne du pluriel, qui compte de façon prééminente. Les autres espaces déictiques sont en retrait du point de vue de la récurrence de nœuds sémantiques spécifiques. Toutefois, deux espaces reprennent la distinction entre « femme » et « fille ». Si « elle / elles » se retrouve associé à « filles », « femmes » est en revanche lié au masculin « il / ils », comme pour renforcer la relation hétéronormée à l'homme. Nous pouvons alors faire l'hypothèse suivante : les « filles » semblent devenir des « femmes » en passant par une relation avec un élément masculin. C'est ici que se cristallise l'hétéronormativité androcentrée du corpus, à travers un enchevêtrement de discours discriminants pour les femmes et les filles.

Schéma 4. Modalisation des espaces déictiques du corpus « Paye ta fac »



Nous modélisons ces espaces déictiques sur les quatre axes proposés par Chilton, à savoir l'axe temporel (AT), l'axe spatial (AS), l'axe modal (AM) et l'axe axiologique (AA), en ayant pour point de départ l'EDI qui rapporte les discours. Nous distinguons trois espaces déictiques :

- L'espace déictique étudiant (EDE), considéré comme proche de l'EDI, lui-même partie de la communauté étudiante, et plus proche des énonciatrices du point de vue modal et axiologique ;
- l'espace déictique hétéronormé (EDH), proche des enseignants dont les propos ont été rapportés par l'EDI, en relation avec l'EDE : il contient une partie de l'EDE, dans un rapport normatif vertical, en détournant la relation entre enseignant et étudiant ;
- l'espace déictique féminin (EDF), se retrouve éloigné du point de vue axiologique et modal, notamment parce qu'il est d'abord le fruit de descriptions de l'EDH (d'après les discours rapportés par l'EDI), et parce qu'il est aussi représenté comme une institution sociétale qui doit obéir à des règles.

Le statut d'observateur de l'EDI est capital, dans la mesure où celui-ci ajoute des éléments de contexte et des justifications, sans toujours saisir le fait que ces justifications participent elles-mêmes d'une intériorisation de l'hétéronormativité discriminante :

- (21) *Je n'ai pas réagi, on était en plein mois de juin et le décolleté n'avait rien d'indécent [...];*
- (22) *Je venais de me marier [...];*
- (23) *Personne ne savait qu'il fallait emmener le livre et je ne me maquille jamais [...];*
- (24) *Je suis partie sans rien dire [...];*
- (25) *Je me tournais vers lui pour lui demander quelque chose, mon crayon dans la bouche [...].*

En tentant d'expliquer le contexte de la perception d'hétéronormativité androcentrée, les énonciatrices prennent appui sur la sexualisation supposée de leur comportement (exemples 21, 23 et 25) en gardant une position d'observation, mais jamais d'action – par ailleurs, rares sont les anecdotes rapportées sur le *tumblr* « Paye ta fac » faisant état d'une réaction d'une étudiante. Cette absence de réaction participe de la verticalité structurelle qui permet à des enseignants d'asseoir les représentations liées à une hétéronormativité androcentrée.

5. Bilan

Notre proposition d'analyse de discours visait à explorer la manière dont fonctionnent les discours rapportés en tant que productions numériques, et notamment leur contexte social d'énonciation ; ceci est d'autant plus impactant lorsque l'énonciation devient dénonciation et entraîne des phénomènes de diffusion et de partage. L'étude du corpus « Paye ta fac » permet de comprendre la manière dont est présent le sexisme discriminant, précisément lorsque celui-ci dispose d'une visée dépréciative concernant les étudiantes ou leur avenir socio-professionnel en tant que femme. Nous retenons trois éléments d'analyse :

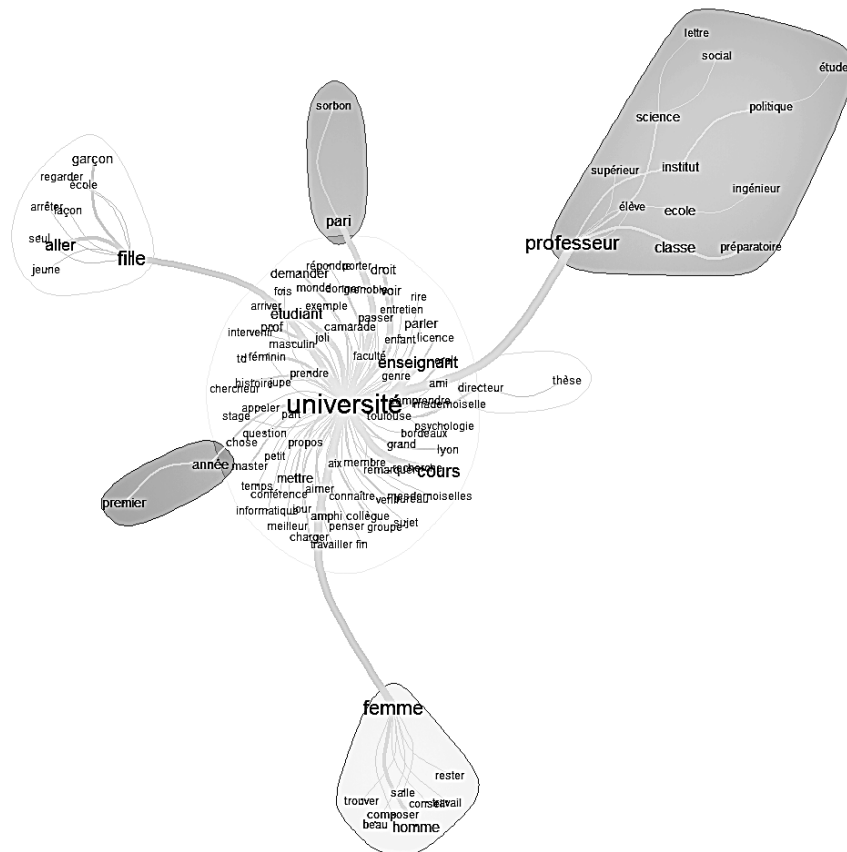
- une topographie sémantique qui différencie les nœuds sémantiques liés aux « femmes » et aux « filles » ;
- une distribution des classes sémantiques qui illustre la structuration sémantique et représentationnelle du corpus, avec

pour racine un rapport vertical ancré dans l'enseignement supérieur, et pour conséquence des représentations discriminantes à l'égard des personnes de sexe féminin ;

- enfin, des espaces déictiques distribués d'une manière typique des discours rapportés, puisque l'EDI décrit des rapports sociaux à travers les anecdotes relatées, sans être en capacité de produire une réaction qui s'y opposerait.

Le témoignage constitue cependant déjà une action, ou au moins la base d'actions possibles. Le résumé visuel des corpus, à travers l'analyse des similitudes sémantiques d'Iramuteq, peut en rendre compte : ici, plus précisément, nous pouvons immédiatement remarquer que les aires sémantiques « filles » et « femmes » se retrouvent séparées dans le schéma 5, souvent associées à « garçons » et « hommes » par ailleurs, alors que l'aire sémantique « professeur » se démarque nettement dans un contexte de verticalité liée à sa position dans l'enseignement supérieur – c'est en tout cas la manière dont les locutrices choisissent de construire leur discours, puisque nous sommes ici dans du discours rapporté.

Schéma 5. Analyse de similitudes sémantiques du corpus « Paye ta fac »



Nous assistons ici à une double manipulation de l'information (Maillat, 2013, p. 195). D'un côté, les discours rapportés constituent une manipulation première des propos, en tant que retranscription indirecte par des énonciatrices supposées sincères ; de l'autre, les contenus des discours rapportés constituent une manipulation sociétale de préservation d'une *doxa*, qui tend à imposer aux étudiantes une représentation spécifique de la condition de femme.

Dans ce cas, l'énonciation pose question : nous n'avons ni contexte, ni co-texte énonciatif qui éclairent les propos. Malgré cette zone d'ombre qui obscurcit la situation d'énonciation, notre analyse permet de mettre en lumière la manière dont les personnes qui se sentent victimes de propos discriminants rapportent ces propos et rendent compte d'une distinction opératoire entre « fille » et « femme ». Ce faisant, elles signalent la manière dont les stéréotypes genrés à propos de la « femme » présentent des rapports de pouvoir verticaux discriminants ; pis encore, ces stéréotypes sont présentés comme des instances sociétales auxquelles les « filles » sont sommées de se conformer. Que ces propos soient attribués à des universitaires, dont la mission est de sensibiliser les étudiants à l'esprit critique, est un fait d'autant plus dommageable ; que les locutrices du *tumblr* mettent en énonciation ces propos dans des contextes de verticalité qui induisent un rapport de pouvoir devient alors particulièrement impactant, puisque ces énoncés sont produits pour pouvoir être repris et partagés sur d'autres types de réseaux. Ici, le discours rapporté en tant qu'énonciation dispose d'une valeur de témoignage, dans la mesure où l'énonciation devient dénonciation d'inégalités sociales institutionnalisées comme telles dans l'enseignement supérieur.

Bibliographie

- Baker Paul (2006). *Using corpora in discourse analysis*, Londres, Continuum.
- Bendinelli Marion (2011). « Anglais de spécialité et logométrie. L'exemple des débats présidentiels américains ». *ASp*, n° 60, pp. 103-123.
- Boltanski Luc, Thévenot Laurent (1991). *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris, Gallimard.
- Cap Piotr (2013). « Proximization theory and critical discourse studies : a promising connection ? ». *International review of pragmatics*, vol. 5, n° 2, pp. 293-317.
- Fraser Nancy (1997). « Heterosexism, misrecognition and capitalism : a response to Judith Butler ». *Social text*, vol. 15, n° 2/3, pp. 279-289.
- Galatanu Olga (2009). « L'analyse du discours dans la perspective de la sémantique des possibles argumentatifs : les mécanismes sémantico-

discursifs de construction du sens et de reconstruction de la signification lexicale ». In Nathalie Garric et Julien Longhi (dir.), *L'analyse linguistique des corpus discursifs. Des théories aux pratiques, des pratiques aux théories*. Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise-Pascal, pp. 49-38.

Garric Nathalie, Longhi Julien (2013). « Atteindre l'interdiscours par la circulation des discours et du sens ». *Langage et société*, vol. 144, n° 2, pp. 65-83.

Kopytowska Monika (2015). « Mediating identity, ideology and values in the public sphere : towards a new model of (constructed) social reality ». *Lodz papers in pragmatics*, vol. 11, n° 2, pp. 133-156.

Locher Miriam (2004). *Power and politeness in action*, Berlin, Mouton de Gruyter.

Maillat Didier (2013). « Constraining context selection : on the pragmatic inevitability of manipulation ». *Journal of pragmatics*, vol. 59, n° 2, pp. 190-199.

Marnette Sophie (2002). « Aux frontières du discours rapporté ». *Revue romane*, vol. 37, n° 1, pp. 3-30.

Rabatel Alain (2004). « L'effacement énonciatif dans les discours rapportés et ses effets pragmatiques ». *Langages*, vol. 156, n° 4, pp. 3-17.

Sarfati Georges-Elia (2014). « L'emprise du sens : note sur les conditions théoriques et les enjeux de l'analyse du discours institutionnel ». In Julien Longhi et Georges-Elia Sarfati (dir.), *Les discours institutionnels en confrontation*. Paris, L'Harmattan, pp. 13-46.

Wagener Albin (2012). « Connexions sémantiques et contextuelle relationnelle : pour une modélisation complexe des interactions humaines ». *Nouvelles perspectives en sciences sociales*, vol. 7, n° 2, pp. 67-104.

Wagener Albin (2016). « Prédiscours, interdiscours et postdiscours : analyse critique de la circulation des possibles discursifs ». *Revue de sémantique et de pragmatique*, vol. 39, pp. 95-110.

Wargo John (2017). « #Donttagyourhate : reading, collecting and curating as genres of participation in LGBT youth activism on tumblr ». *Digital culture and education*, vol. 9, n° 1, pp. 14-30.

Emojis, émoticônes, smileys ? **Proposition de classement terminologique selon des critères sémiotiques et énonciatifs**

Pierre HALTÉ

*EDA, Université de Paris
45, rue des Saints Pères, 75006 Paris
pierre.halte@parisdescartes.fr*

< RESUME >

Cet article a pour objectif de clarifier la terminologie servant à désigner les icônes qui accompagnent les messages écrits en contexte numérique (nommés indifféremment *emojis*, émoticônes, *smileys*, etc.). Il propose de le faire en utilisant des catégories formées selon des critères sémiotiques et énonciatifs.

< ABSTRACT >

This paper aims to offer a new way of categorization for icons which appear in written computer mediated communication (often named emoticons, *emojis*, or even smileys without distinction). Those new categories will be built on semantic and enunciative criteria.

< MOTS CLES >

Émoticônes, *emojis*, smileys, terminologie, sémantique, sémiotique, énonciation.

< KEYWORDS >

Emoticons, *emojis*, smileys, terminology, semantics, semiotics, enunciation.

1. Introduction

Nos discours électroniques médiés⁸¹ ont actuellement tendance à s'hybrider. Le langage verbal de l'écrit se combine avec des vidéos, des enregistrements audio, des photographies... Le phénomène le plus impressionnant reste néanmoins l'intégration presque systématique de petites icônes au langage verbal. Visant la plupart du temps à indiquer l'affect ou plus généralement l'attitude du locuteur⁸², mais également utilisées pour remplacer le lexique de façon illustrative ou quasi narrative, ces icônes posent depuis leur apparition un problème aux chercheurs en sciences du langage : comment les nommer ? Comment les catégoriser ? Plusieurs termes sont apparus au fil du temps et de

⁸¹ Soit tous les discours produits en ligne *via* une interface de médiation électronique (téléphonie mobile, t'chat, *microblogging*, emails, etc.) – voir les définitions du discours électronique médié par Panckhurst (2006), par exemple.

⁸² Nous utilisons le système d'instances énonciatives établie par Ducrot (1984) et revisitée par Perrin (2009). Dans cette perspective, l'énonciation est conçue comme « *l'événement accompagnant la production d'un énoncé* » (Ducrot, 1984, pp. 178-179). Cette typologie propose trois instances énonciatives (nous n'en utiliserons qu'une dans cette étude, le locuteur) :

- Le *sujet parlant* est l'être de chair et d'os, producteur empirique d'un énoncé. Cette instance est très difficile à circonscrire d'un point de vue linguistique, aussi, elle ne sera pas pertinente dans ce qui suit.
- Le *locuteur* est l'instance qui prend en charge le contenu propositionnel des énoncés. C'est une instance construite dans et par les énoncés, qui s'engage par rapport à la « vérité » de ce qui est dit (le terme de « vérité » n'est pas à prendre ici dans le sens qu'il a en logique formelle, mais plutôt comme un accord intersubjectif implicite concernant les valeurs de vérité des propositions énoncées – voir à ce sujet les travaux de Berrendonner, 1981 ou d'Anscombes, 2005). Le locuteur est la source d'une « voix » (Perrin, 2009) et prend en charge (Rabatel, 2009) des énoncés. C'est cette instance qui est en jeu dans la production d'émoticônes et d'emojis indexicaux.
- L'*énonciateur* est l'instance source de points de vue distincts de ceux du locuteur, dans un énoncé pourtant assumé par ce dernier. Cette instance peut être encore affinée, comme cela est proposé dans les travaux de Rabatel (2007, etc.). Elle permet de rendre compte de phénomènes polyphoniques. Nous n'en traiterons pas ici.

l'évolution de ces icônes (puisqu'on trouve aujourd'hui dans divers corpus aussi bien des signes constitués de caractères typographiques, comme :-), que des signes plus figuratifs comme 😊) : émoticône, binette, *emoji*, smiley, dont on ne sait pas bien s'il s'agit de symboles, d'icônes, de pictogrammes ou d'idéogrammes.

L'objectif de cet article est d'explorer la terminologie existante et de la remanier en la fondant non pas sur des critères formels (comme c'est souvent le cas) mais sur des critères sémiotiques et énonciatifs, dont nous allons essayer de montrer qu'ils sont fondamentaux pour comprendre les différences d'usage entre différentes icônes. Il ne s'agit pas ici de faire une étude de corpus, quantitative, mais plutôt de travailler sur des exemples authentiques représentatifs des usages généraux⁸³, dans différents contextes numériques. Les exemples proposés proviennent majoritairement de deux corpus : un corpus de 3 444 075 tweets, recueilli en décembre 2016, au sein du projet ANR *SoSweet*⁸⁴, qui présente l'avantage de pouvoir y faire des recherches très précises sur les émoticônes et les *emojis*, et un corpus de t'chat, constitué de cinquante-quatre pages d'historique récoltées sur *mIRC*, en 2009. Les exemples fabriqués sont systématiquement signalés. Les tweets sont produits à partir de trente-quatre clients différents (dont les cinq plus fréquents sont *Twitter for iPhone*, *Twitter for Android*, *Twitter Web Client*, *TweetDeck* et *Twitter for iPad*). Étant donné la diversité des modes de présentation des tweets selon le logiciel utilisé, nous avons délibérément opté pour une mise en forme de nos exemples qui ne préserve que leur contenu linguistique, sans essayer de mimer l'interface d'un logiciel arbitrairement sélectionné. La graphie d'origine a été conservée. L'interface ne joue de toute façon aucun rôle dans les

⁸³ Faute de place, nous ne pouvons pas travailler sur des exemples très nombreux, l'objectif de cet article n'étant pas, de toute façon, de faire l'inventaire de tous les usages possibles – ce que nous avons tenté d'inventorier ailleurs (voir Halté, 2018b). Nous avons veillé à ce que les exemples sélectionnés, en ce qui concerne les tweets, soient autonomes et ne relèvent pas d'une longue conversation. Pour ce qui est des exemples de t'chat, nous avons reproduit ici des exemples tirés de conversations parfois plus longues, en essayant de circonscrire des moments pertinents pour notre analyse.

⁸⁴ ANR-15-CE38-0011, pilotée par Jean-Philippe Magué, que nous remercions au passage pour les nombreux échantillons fournis !

interactions entre énoncé verbal, pictogrammes et locuteur, qui fonde les aspects que nous essayons de développer ici, de la même manière qu'il n'est pas nécessaire, lors d'une étude linguistique d'une phrase tirée d'un contexte littéraire, de prendre en compte tous les éléments paratextuels (couverture, quatrième de couverture, etc.).

Nous ferons, dans un premier temps, un état des lieux récapitulant les problèmes terminologiques qui se posent. Nous proposerons, dans un second temps, une solution fondée sur des critères sémantiques et énonciatifs que nous détaillerons.

2. État des lieux : problèmes terminologiques

Les critères énonciatifs sont absents de la plupart des caractérisations des signes iconiques, que ce soit dans les écrits scientifiques ou dans la presse (spécialisée ou non). Avant de montrer en quoi ils pourraient aider à éclaircir la terminologie existante, il convient de faire un état des lieux des problèmes actuels concernant cette dernière, en partant de l'histoire de ces signes et des termes les désignant, pour aller vers un inventaire et une critique des tentatives définitoires ayant eu lieu dans le champ des Sciences du Langage depuis les années 2000.

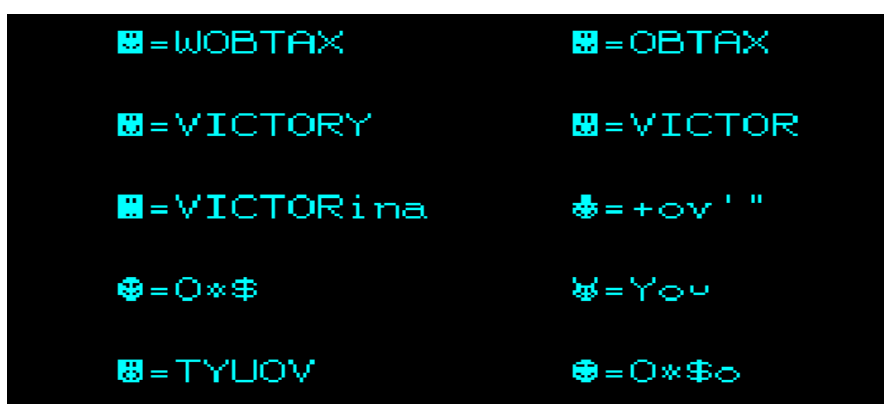
2.1. Histoire des signes, histoire des termes⁸⁵

En 1963, un publicitaire nommé Harvey Ball invente le *smiley* : un petit dessin rond et jaune figurant un visage souriant. Ce terme de « smiley » sert toujours, de nos jours, à nommer des petites icônes représentant des mimiques faciales au sein des écrits numériques. Néanmoins, les premières icônes intégrées aux communications médiées par ordinateur apparaissent environ dix ans plus tard.

⁸⁵ Il n'est pas question ici d'effectuer un véritable travail d'historien mais plutôt de poser quelques jalons expliquant les difficultés terminologiques auxquelles se retrouve confronté le chercheur en linguistique s'intéressant aux icônes employées dans les écrits numériques. La documentation à ce sujet est rare et les dates fournies sont pour la plupart indicatives.

Dès l'apparition du t'chat dans les années 1970, au sein du premier réseau mettant en lien des ordinateurs dans plusieurs universités américaines (le réseau PLATO (Dear, 2002)), les utilisateurs trouvent un moyen d'intégrer à leurs messages écrits des icônes afin d'indiquer leurs affects. Ces signes sont créés en superposant plusieurs caractères les uns sur les autres.

Figure 1 : « PLATO emoticons » (Dear, 2002)



Si Dear (2002) nomme ces icônes « *smileys* » ou « *emoticons* », il ne fait que suivre la terminologie en place au moment de sa recherche, terminologie qui s'est naturellement installée dans la seconde moitié des années 1990 : il n'y a nulle trace de la façon dont les utilisateurs de PLATO nommaient ces icônes dans les années 1970.

En 1982, un courriel célèbre, produit par Scott Fahlmann, universitaire à l'université Carnegie-Mellon, est considéré comme datant l'apparition des icônes constituées de caractères de la banque ASCII⁸⁶, à lire en penchant la tête vers la gauche, comme :-) et :- (. Néanmoins, le terme d'émoticône n'apparaît pas encore.

Avec l'expansion exponentielle de l'Internet dans les années 1990 (notamment grâce au t'chat IRC – *Internet Relay Chat*), ces icônes

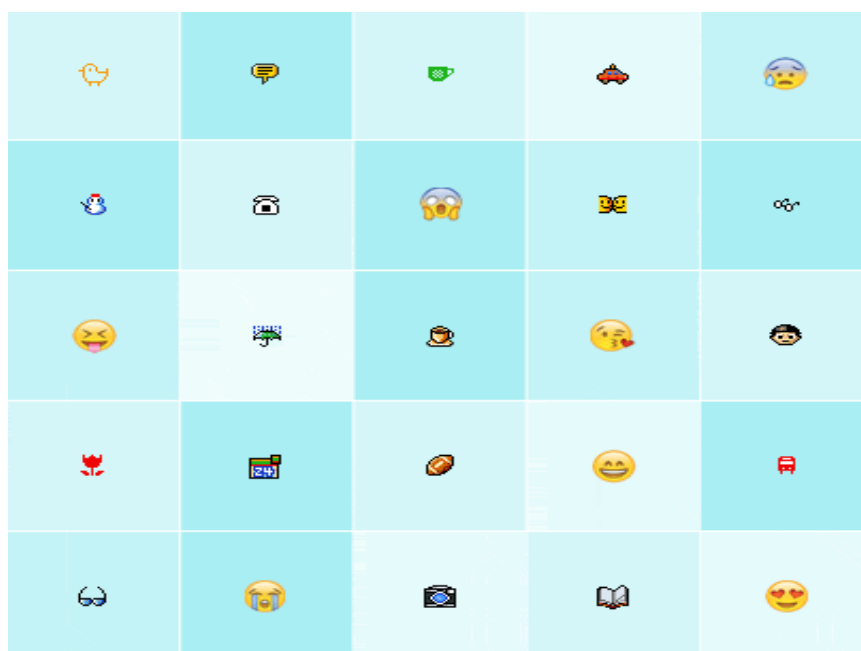
⁸⁶ *American Standard Code for Information Interchange*, premier système d'encodage de caractères typographiques intégré à une interface informatique.

constituées de signes de la banque ASCII sont de plus en plus utilisées par les internautes et sont souvent désignées par le terme « smiley ». Deux versions se développent en parallèle : les émoticônes dites « occidentales », qu'on lit en penchant la tête vers la gauche, comme :-), qui font varier la forme de la bouche, et les émoticônes dites « orientales », provenant principalement du Japon, se lisant de face, comme ^-^, qui font varier la forme des yeux.

Il est encore impossible aujourd'hui de dater l'apparition du terme « emoticon », mot-valise formé de « emotion » et « icon », mais il est vraisemblable que les premières occurrences du terme soient produites au début des années 1990. Le terme aurait été traduit en français aux alentours de 1995 : « émoticône ». Ces deux termes, « smiley » et « emoticon », sont encore utilisés pour désigner des icônes indiquant l'affect du locuteur, et ce sont ceux qui ont eu le plus de succès durant toute l'existence de ces signes. Il faut néanmoins noter que d'autres tentatives terminologiques ont eu lieu, notamment au Québec : « frimousse », « binette », etc., qui ont peiné à s'installer.

Enfin, entre 1995 et 2000 (Blagdon, 2013), un employé japonais de l'entreprise de télécommunications NTT Docomo crée la banque d'icônes « emoji ». Il s'agit d'icônes figuratives représentant des visages, des parties du corps et des objets. Le terme « emoji » est un mot japonais, contraction de « e », « image », et de « moji », « caractère ».

Figure 2 : Première version des emojis, (Blagdon 2013)



Les signes constituant cette banque « *emoji* » ne sont pas les seules icônes figuratives utilisées dans les logiciels de communication en ligne. Ainsi, à la même époque, dans la plupart des forums, mais aussi au sein de logiciels comme *ICQ*, *Msn Messenger*, ou encore *AIM*, des icônes de ce type existent dès 1996, qu'il n'est alors pas question de nommer « *emoji* ». Le terme employé est « émoticônes ». C'est récemment que le terme « *emoji* » prend de l'ampleur, pour des raisons majoritairement économiques et de marketing : c'est la banque « *emoji* » qui a conquis le marché des logiciels de communications dans la téléphonie mobile.

2.2. Définitions et état des lieux terminologique

Plusieurs termes sont donc actuellement en concurrence dans le « grand public » pour désigner les petites images faisant partie des énoncés dans les écrits numériques. Il n'existe pas, à notre connaissance, d'article scientifique tentant de détailler ou d'expliquer les différences et similitudes terminologiques entre ces termes. Aussi, nous nous appuyons ici sur des usages du « grand public », tels qu'ils apparaissent par exemple dans la presse. Les trois termes principaux sont « *emoji* », « émoticône », et « smiley », dans l'ordre décroissant de leur succès médiatique récent. Ils semblent être interchangeables (comme par exemple dans l'article de Szadkowski, *Le Monde*, 2019). Ils peuvent être utilisés – c'est le cas dans l'article du *Monde* cité ci-dessus – pour désigner à la fois des signes constitués de caractères de la banque ASCII, comme :-), et des signes plus figuratifs, comme 😊, et ce, indépendamment de ce à quoi ces signes renvoient. En effet, qu'il s'agisse de désigner une mimique faciale indiquant un affect, ou une petite maison, ou un fauteuil roulant, plusieurs de ces trois termes peuvent être utilisés de façon interchangeable, comme dans cet extrait d'un article du *Monde* :

*« Leurs conclusions sont plus surprenantes en ce qui concerne l'utilisation des **emoji** par région du monde. On découvre ainsi que les Hawaïens sont les plus importants utilisateurs des **émoticônes** « coucher de soleil » et « palmier », que les pays proches du pôle Nord sont les plus consommateurs de l'emoji « Père Noël »... et que les francophones utilisent quatre fois plus le « cœur » que les autres*

langues, confirmant une précédente étude de Swiftkey publiée l'an dernier. » (Tual, 2016, dans *Le Monde*, nous soulignons)

On ne trouve pas, dans ce type de source, de définition correspondant précisément à l'un ou l'autre des termes employés. Nous pouvons aussi recourir, pour avoir une idée des critères définitoires sous-tendant la structure sémantique de ces termes dans la langue courante, aux entrées de l'encyclopédie Wikipédia correspondant à ces trois termes⁸⁷. Ces définitions montrent bien la confusion qui règne : toutes contiennent des références aux autres termes de la triade, soit pour en souligner la proximité, soit, au contraire, pour les différencier. La définition de l'émoticône inclut les signes iconiques constitués de caractères ASCII mais aussi les autres, celle du *smiley* inclut les émoticônes mais précise qu'elle ne le devrait pas, et enfin la définition des *emojis* souligne, à la fois, la proximité avec les émoticônes, mais assoit la différence avec ces dernières sur les seuls critères de nombre et de standardisation (allant de pair avec l'intégration systématique de la banque « *emoji* » aux appareils de téléphonie mobile). Globalement, les critères définitoires retenus dans le « grand public » sont l'aspect formel (ASCII vs figuration), les fonctions (indiquer une émotion ou représenter un objet), l'aspect technique (intégration aux appareils et standardisation). Les termes « pictogramme » et « idéogramme » y apparaissent aussi parfois.

Cette concurrence entre plusieurs termes se retrouve aussi chez les chercheurs en Sciences du Langage, qui ont chacun leur propre façon de définir l'un ou l'autre terme et de les confronter. Ainsi Marcoccia (2000, 2007), tout comme Anis (1999), utilisent-ils les termes « *smileys* » et « *emoticons* » pour renvoyer à « *ces pictogrammes, qui combinent des signes de ponctuation et des caractères d'imprimerie, [et qui] représentent de manière schématique des mimiques faciales* » (Marcoccia, 2000, p. 249). Ils mentionnent aussi d'autres termes : « frimousse, binette, etc. ». Il faut préciser néanmoins qu'à l'époque où paraissent leurs

⁸⁷ Voir les adresses suivantes : <https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89motic%C3%B4ne> ; <https://fr.wikipedia.org/wiki/Emoji> ; <https://fr.wikipedia.org/wiki/Smiley> (consulté le ????)

articles, la banque « *emoji* » n'a pas encore le succès qu'elle connaît aujourd'hui. En 2008, Azuma et Ebner proposent, pour désigner la version la plus figurative de ces icônes de mimiques faciales, d'utiliser le terme « *graphic emoticons* » (Azuma & Ebner, 2008). S'ils ne donnent pas de définition de ce qu'est une émoticône, ils précisent néanmoins que « *ces marques, à lire de côté, furent appelées émoticônes puisque toutes ces marques étaient utilisées pour montrer l'émotion du scripteur* » (Azuma & Ebner, 2008, p.972, nous traduisons, nous soulignons).

Dans des travaux plus récents, les chercheurs semblent considérer que le terme « *emoji* » désigne une version modernisée de l'émoticône. Voici par exemple la définition proposée par Novak *et al.* (2015) :

« Une émoticône, comme ;-), est un raccourci pour une expression faciale. [...] Une emoji représente une étape supplémentaire, développée à l'aide des technologies de communication modernes qui facilitent des messages plus expressifs. Les emojis sont des symboles graphiques, des idéogrammes, qui ne représentent pas seulement des expressions faciales mais aussi des concepts et des idées [...] » (Novak *et al.*, 2015, p. 1, nous traduisons)

Chez Danesi (2017), on retrouve cette conception de l'*emoji* comme une amélioration de l'émoticône ; après avoir précisé que les *emojis* sont des pictogrammes, adossant cette remarque à l'étymologie du terme japonais (« *e* », image, et « *moji* », caractère), il est précisé la chose suivante :

« Une décennie plus tard, les emojis apparurent pour rendre les émoticônes plus complètes d'un point de vue graphique : 😊 au lieu de :-) » (Danesi, 2017, nous traduisons)

Ces essais terminologiques montrent une certaine confusion ambiante. Pour certains, les *emojis* sont des idéogrammes ; pour d'autres, des pictogrammes. Pour certains, ce sont des symboles, pour d'autres, des icônes. Pour certains, les *emojis* sont simplement une version améliorée des émoticônes, d'un point de vue formel ; pour d'autres, leur différence est liée à la technologie ; pour d'autres encore, il vaut mieux parler d'« *émoticônes graphiques* » car le terme « émoticône » recouvre tous les signes iconiques indiquant des

émotions. Plus surprenant encore, aucun chercheur ne propose de critère sémiotique et/ou énonciatif.

3. Proposition d'une terminologie fondée sur des critères sémiotiques et énonciatifs

3.1. Icône et/ou index... mais rarement symbole !

La sémiotique peircienne distingue trois potentialités de relation entre un signe et un objet (voir par exemple Everaert-Desmedt, 1995) :

- une relation iconique, qui correspond à une ressemblance formelle entre le signe et l'objet (exemple d'icône : une photographie, une onomatopée, un dessin) ;
- une relation indexicale, inscrite dans la situation d'énonciation, dans laquelle le signe révèle l'objet, ce dernier n'étant pas perceptible sans le signe (exemple d'index : un geste de pointage vers un objet, une empreinte dans le sable, une interjection comme « Aïe ! ») ;
- une relation symbolique, reposant sur une loi liant arbitrairement le signe à un objet (exemple de symbole : la colombe de la paix, un drapeau de pays, un nom commun comme « table »).

Cette organisation sémiotique permet de penser la différence entre pictogramme (composition savante de *pictus* – image et de *gramma* – écriture) et idéogramme (de « idée » et de *gramma*). Le pictogramme est un signe dont la saisie est iconique : il est interprété comme représentant un objet parce qu'il ressemble, dans sa forme, à cet objet. L'idéogramme, même s'il est très souvent d'origine pictographique, est plutôt d'ordre symbolique : si sa saisie sémiotique a généralement été iconique au moment de sa création, l'objet auquel il renvoie a changé. Ainsi, par exemple, peut-on imaginer dans certaines formes d'écriture qu'une image, représentant originellement le soleil, ne renvoie plus à

l'objet soleil mais au concept, à l'idée, d'est ou d'ouest. Le pictogramme est devenu idéogramme : en termes peirciens, on passe d'une relation iconique à une relation symbolique entre le signe et l'objet⁸⁸.

Dans sa définition des pictogrammes, Vaillant (1999) précise que les pictogrammes sont des signes dont la saisie est fondamentalement iconique, mais qui font partie d'un système combinatoire, organisé sur des axes syntagmatique et pragmatique (ce qui implique des contraintes spatiales diverses, concernant notamment leurs tailles), qui se rapproche presque d'un système d'écriture. Ce dernier critère permet de considérer que la plupart⁸⁹ des icônes employées dans les conversations numériques, qu'il s'agisse de petits dessins comme les *emojis* : 😊 😞, ou de signes constitués de caractères de l'alphabet ASCII, comme :-) ou O_o, sont des pictogrammes au sens de Vaillant (1999) : d'une part, leur saisie est bien iconique (il s'agit de reconnaître formellement un visage souriant ou triste) et repose sur des combinaisons de « sous signes » (que nous appelons iconèmes, voir Halté, 2019), d'autre part, ces signes peuvent s'organiser sur un axe paradigmatique (on peut les commuter) et syntagmatique (on peut les placer sur la chaîne syntaxique, et leur enchaînement sur cette dernière a un sens), ce qui se constate facilement dans n'importe quel exemple (ici, un tweet tiré du corpus *SoSweet*⁹⁰) :

(1) Forcément, il faut que Mika passe à Rennes l'année où je m'en vais. Forcément hein, ce serait pas drôle sinon. 😞 😞

Un autre exemple permet d'observer des pictogrammes constitués de signes de la banque ASCII (voir Halté, 2018b) :

⁸⁸ Certains systèmes d'écriture, parce qu'ils sont en partie pictographiques, sont donc plus proches des émoticônes que le système « occidental », ce qui explique certainement la popularité des émoticônes et emojis au Japon, par exemple.

⁸⁹ Il existe au sein de la banque « *emoji* » des signes qui sont clairement des idéogrammes, même s'ils sont rarement employés.

⁹⁰ Magué, Jean-Philippe (dir.), Projet ANR ANR-15-CE38-0011.

(2) [12:53] <Daisy`> Woucky toi si gentil !!

[12:53] <Woucky> :)

[12:53] <Woucky> :x

Nous proposons donc d'appeler ces icônes, qu'elles soient dessinées, ou composées de caractères typographiques, des pictogrammes plutôt que des idéogrammes. Pour nous, la saisie iconique est indispensable à l'interprétation correcte de ces signes. Certains défendent une position selon laquelle ☺ n'est pas un pictogramme de sourire, mais plutôt un idéogramme signifiant la joie, dans lequel l'iconicité n'a plus son rôle originel. Deux arguments contrent cette position : d'abord, elle nie la compositionnalité de ces signes. Il suffit par exemple de changer la forme de la bouche pour changer le sens du signe, de :-(à :-), par exemple (cet aspect composite est pertinent pour décrire les signes dessinés ainsi que ceux constitués de caractères typographiques). Cela plaide pour une interprétation iconique de ces signes, puisque la forme de la bouche est interprétée en fonction de la reconnaissance visuelle des autres iconèmes composants le signe (Halté, 2019). Deuxième argument : les signes suivent les processus interprétatifs visuels des locuteurs dans les interactions en face à face. Ainsi, Yuki *et al.* (2007) ont montré que si les pictogrammes orientaux font varier les yeux, comme dans O_o, ou ^_^, alors que les pictogrammes occidentaux, à lire en penchant la tête de côté, font varier les bouches, comme dans :-(et :-), c'est parce que les locuteurs, dans les situations d'interaction en face à face, regardent respectivement les yeux (au Japon) et la bouche (en occident) de leurs interlocuteurs pour interpréter leurs émotions. Les signes ressemblent donc bien, dans leur forme, à l'aspect visuel de l'objet auquel ils renvoient : ce sont bien, avant tout, des icônes. Notons enfin que toutes les icônes formées avec les caractères ASCII ne sont pas des pictogrammes. L'art figuratif en ASCII⁹¹ ne rentre pas dans cette

⁹¹ Pour des exemples d'art ASCII, aller voir par exemple : <https://www.google.com/search?q=art+ascii&client=firefox-b->

catégorie. Par ailleurs, nous considérons que le critère de « complétude graphique » n'est pas pertinent pour distinguer les « *emojis* » des « émoticônes » : il s'agit, dans les deux cas, de pictogrammes à saisie iconique. Que l'un soit dessiné, l'autre pas, ne rentre pas en jeu dans la saisie sémiotique de ces signes : il s'agit bien d'icônes, interprétées, dans un premier temps, comme telles. La considération selon laquelle les *emojis* seraient une version « améliorée » des émoticônes est un jugement de valeur esthétique.

Mais les relations entre signe et objet, évoquées par Peirce, ne sont pas exclusives l'une de l'autre, chaque signe en activant potentiellement une ou plusieurs selon la situation d'énonciation. Si c'est bien par leur degré de ressemblance visuelle avec un objet qu'on interprète ces signes, ils sont aussi employés comme des index. Un pictogramme ressemblant à un sourire, comme 😊, est la plupart du temps interprété comme un index de la joie du locuteur, révélant ici et maintenant, dans la situation d'énonciation, un affect, une émotion, ou plus généralement une attitude. Voici deux exemples fabriqués :

(3) Le 😊 de Pierre était très beau aujourd'hui (😊 est purement iconique)

(4) Youpi ! J'ai réussi mes examens 😊 (😊 est iconique et indexical)

D'autres pictogrammes peuvent activer les trois potentialités relationnelles simultanément, comme ❤️ : il s'agit bien de l'icône d'un cœur, organe ; mais il sert d'*index* de l'affection du locuteur parce qu'il est le *symbole* de l'amour :

(5) aller voir ce qu'elle a fait est magnifique *.* ❤️

Ces signes peuvent donc être employés de plusieurs manières : comme des icônes seulement, ou comme des icônes et des index. Si cette façon de voir ces signes peut donner l'impression de fournir des catégories insuffisamment distinctives, aucun signe n'étant définitivement installé dans un emploi donné, dans les faits, il n'en est rien : l'*habitus* des usagers, bien décrit par Peirce dans son système sémiotique, fige les signes les plus employés dans des usages donnés. Ainsi, on ne trouve dans nos corpus aucune icône de sourire, comme ☺, qui ne soit pas aussi indexicale. Par ailleurs, tous les signes ressemblant à des mimiques faciales constitués de caractères de la banque ASCII, comme :-), ou :-(, sont, eux aussi, indexicaux en plus d'être iconiques.

Quelques problèmes terminologiques se résolvent alors : nous parlerons, pour l'ensemble de ces signes, de pictogrammes. Nous parlerons aussi d'icônes et d'index, mais très rarement de symboles : la plupart du temps, aucun de ces signes n'est employé, en vertu d'une loi, pour désigner autre chose que ce à quoi il ressemble. Cette distinction entre icône et index ouvre une possibilité de raffiner notre classement : parmi ces pictogrammes, certains sont systématiquement interprétés comme des index de l'affect du locuteur, comme ☺, mais d'autres restent au stade de simple icône, comme 🚗.

Pour récapituler, les signes désignés, dans les différents travaux, par les termes « *emojis* », « émoticônes », « smileys », sont donc tous, à ce point de notre réflexion, des *pictogrammes*. Parmi ces pictogrammes, certains sont utilisés comme de simples icônes, et d'autres présentent, en plus de leur iconicité fondamentale, un caractère indexical. L'indexicalité étant par définition liée à la situation d'énonciation, il s'agit là d'une distinction fondée sur un critère sémiotique et énonciatif, que nous proposons maintenant de décrire afin de proposer une terminologie plus fine.

3.2. L'émoticône comme marqueur énonciatif

Les différences sont nombreuses entre les pictogrammes employés comme de simples icônes et ceux qui indiquent l'émotion du locuteur. La

première différence que nous pouvons souligner est d'ordre « spatial » et concerne leur positionnement possible dans la chaîne syntaxique (pour plus de précisions, voir Halté, 2018b). Les pictogrammes iconiques, comme 🚗, peuvent remplacer des noms et ont donc la capacité d'apparaître au sein de la chaîne syntaxique, après un déterminant, par exemple, comme dans (exemple fabriqué) :

(6) La 🚗 de Jean est en panne

Les pictogrammes indexicaux, sont, eux, nécessairement rejetés à l'extérieur des propositions syntaxiques, comme dans (1).

Il est strictement impossible d'intégrer ces pictogrammes indexicaux aux propositions syntaxiques, par exemple entre un déterminant et un nom⁹².

Ce critère n'est cependant pas suffisant pour les distinguer, puisque dans les corpus, bon nombre de pictogrammes purement iconiques sont eux aussi rejetés à la droite des énoncés : ils ont alors le plus souvent une valeur illustrative (en dehors des phénomènes d'intensification dus à la répétition), redondante avec le sens véhiculé par la partie verbale de l'énoncé :

(7) Joyeux Noël !!! 🤪🤪🤪🤪🎁🎁🎁🎁

Les distinctions fondamentales entre ces deux catégories de pictogrammes se font au regard de leurs rapports respectifs avec les différents éléments de la situation d'énonciation : instances énonciatives (voir note 1) ⁹³, composantes extra-linguistiques (phénomènes d'inférence, cadre spatio-temporel de l'interaction, relation locuteur

⁹² Ceci est certainement dépendant du système linguistique et scriptural ; comme le signale un de nos relecteurs (merci !), il serait utile de faire une étude comparative entre le japonais et le français, par exemple, ou même dans d'autres langues où la structure de la phrase n'est pas la même (hongrois, finnois, etc.).

allocutaire), composantes linguistiques (forme de l'énoncé, aspects sémantiques, etc.).

Le sens des pictogrammes indexicaux, comme 😊 ou :-), contribue toujours à la construction du locuteur et lui reste complètement attaché, à tel point qu'il est très difficile, voire impossible, de les utiliser au discours rapporté, du moins dans les langues occidentales (voir Halté, 2018a) ; l'affect indiqué ne peut pas être celui de l'interlocuteur, ou d'une tierce personne. Produire 😊, c'est nécessairement montrer sa propre joie. Les pictogrammes strictement iconiques n'ont pas cette caractéristique : ils renvoient à des objets qui peuvent être sans lien avec le locuteur.

Seconde distinction : le sens des pictogrammes indexicaux est inscrit *hic et nunc*, dans l'« ici et maintenant » du processus d'énonciation. Il est difficile de produire un pictogramme indexical renvoyant à un affect éprouvé dans le passé de l'énonciation, à tel point que le lecteur, confronté à un énoncé relevant du récit, a souvent du mal à déterminer si le locuteur, produisant un pictogramme indexical, indique une émotion qu'il a éprouvée dans la situation d'énonciation qu'il met en scène dans son récit, ou dans la situation d'énonciation « réelle » :

(8) [15:22] <pedri'> la dernière fois qu'on m'en a fait une, le mec m'a demandé si j'étais alcoolique -_-'

Ici par exemple, <pedri'> évoque une échographie passée. Le court récit est suivi du pictogramme suivant : -_-' , qui représente, de face, un visage blasé avec une petite goutte de sueur, indiquant la gêne. Difficile de dire si l'affect indiqué doit être compris comme celui éprouvé par <pedri'> au moment où « le mec lui demande s'il est alcoolique », ou comme celui éprouvé par <pedri'> racontant cette histoire ici et maintenant. Dans tous les cas, comme pour tous les déictiques temporels, le pictogramme reste néanmoins lié au moment de l'énonciation, qu'elle soit construite par le récit ou qu'elle soit « réelle ».

Les pictogrammes iconiques peuvent renvoyer à des objets ou des situations du passé, sans problème (exemple tiré du corpus *SoSweet*) :

(9) La belle victoire des rouges en photos 📷

Ici, l'appareil photo fait référence aux photos prises dans le passé, éventuellement par quelqu'un d'autre que le locuteur.

La dernière distinction d'ordre énonciatif qui sépare les pictogrammes purement iconiques des pictogrammes indexicaux réside dans les rapports qu'ils entretiennent avec les parties verbales des énoncés dans lesquels ils apparaissent. Les pictogrammes indexicaux sont à ce titre des modalisateurs : ils signifient des modalités (le plus souvent appréciatives, mais aussi parfois déontiques et/ou axiologiques (Halté, 2018b)) qui modifient l'interprétation littérale des propositions sur lesquelles ils portent. Des tests de commutation le montrent facilement : il suffit, par exemple, de remplacer le pictogramme final de (8) par un pictogramme représentant un sourire pour que le sens de l'énoncé change. Les pictogrammes purement iconiques n'ont pas cet effet : l'appareil photo de l'exemple (9) ne modifie en rien l'interprétation sémantique de la proposition qui le précède.

Enfin, les pictogrammes indexicaux, comme les interjections par exemple (voir Swiatkowska, 2000 ou encore Kleiber, 2006), n'ont pas de contenu propositionnel. Leur sens n'est pas vériconditionnel : ils ne relèvent pas d'une description, réfutable, du monde, mais plutôt d'une monstration (voir Perrin, 2008). Ainsi, écrire « Je suis amusé » ou produire « 😄 » n'est, d'un point de vue sémantique, pas du tout la même chose : dans le premier cas, nous sommes faces à une prédication qui peut être réfutée, qui est de l'ordre de la description, dans le second cas, la réfutation est impossible (Olivier, 1986, propose, dans ses travaux sur les interjections, de parler de prédication non-phrastique) : il s'agit moins de *dire* quelque chose sur le monde que de le *montrer*. À ce titre, ces pictogrammes indexicaux ne remplacent pas des énoncés prédicatifs linguistiques portant sur les émotions mais relèvent plutôt

de gestes à l'écrit, et ne rentrent pas facilement dans les cadres décrits par les recherches récentes, en linguistique, sur l'inscription des émotions dans le langage verbal.

Ces caractéristiques font des pictogrammes indexicaux des marqueurs énonciatifs, très proches des « *marqueurs discursifs* » définis par Dostie et Pusch (2007). Nous proposons d'appeler ces pictogrammes indexicaux, ou marqueurs énonciatifs, et seulement ceux-ci, des *émoticônes*. Le terme, s'il est trompeur (il ne s'agit pas vraiment d'icônes d'émotions mais d'index d'émotions), nous semble néanmoins le plus approprié car il combine deux aspects importants de ces signes : l'indication d'un affect, nécessairement ancré dans la situation d'énonciation, et leur iconicité. Dernier argument : historiquement, lors de l'apparition du terme émoticône, ce dernier ne désignait que les pictogrammes indiquant les affects du locuteur.

4. Conclusion

Tableau 1 : Récapitulatif

| | :-) ;) O_o ^ ^ _ | _/o< (un oiseau en art ASCII) | 😊 😞 😊 etc. | 🚗, 🏠, 🚶, etc. |
|-------------|------------------------|---|------------|---------------------|
| Pictogramme | + | - | + | + |
| Émoticône | + | - | + | - |
| Emoji | - | - | + | + |
| Smiley | - | - | ? | - |

Nous proposons que le terme « émoticône » désigne un type bien précis de pictogrammes (puisque nous avons aussi constitué le pictogramme comme la catégorie supérieure permettant de regrouper tous ces signes iconiques) : les pictogrammes indexicaux, rentrant dans la catégorie des marqueurs énonciatifs. Quant aux termes « *emoji* » et « *smiley* », nous les réserverons respectivement aux signes de la banque « *emoji* », disponible sur la plupart des réseaux sociaux et logiciels de

téléphonie mobile, et au signe jaune créé par Harvey Ball en 1963. Parmi les *emojis*, il existe donc, dans cette perspective, des pictogrammes qui sont des émoticônes, comme 😊, et d'autres qui n'en sont pas, comme 🚗. Cette terminologie pourrait encore être enrichie au regard de travaux récents sur l'inscription des émotions dans le langage verbal, notamment dans les médias, et aussi par la confrontation à d'autres systèmes linguistiques (par exemple le japonais). Il reste aussi de nombreuses difficultés d'ordre sémiotique : comment nommer les pictogrammes strictement iconiques ? Et surtout, que faire des combinaisons de pictogrammes, dont certains sont seulement iconiques et d'autres, en plus, indexicaux, et qui deviennent à ce titre des sortes de prédications graphiques, comme dans l'exemple suivant où le locuteur se représente en train de prendre la porte (corpus *SoSweet*) ?

(10) Allez salut !!! 📱🚗🚪

Bibliographie

- Anscombre Jean-Claude (2005). « Le on-locuteur : une entité aux multiples visages ». In Jacques Bres *et al.*, *Champs linguistiques. Dialogisme et Polyphonie*, Paris, De Boeck Supérieur, pp. 75-94.
- Azuma Junichi, Ebner Martin (2008). « A Stylistic Analysis of Graphic Emoticons : Can they be Candidates for a Universal Visual Language of the Future? ». *Proceeding of World Conference on Educational Media, Hypermedia and Telecommunications*, Vienne, AACE, pp. 972-977.
- Berrendonner Alain (1981). *Éléments de pragmatique linguistique*, Éditions de Minuit, Paris.
- Blagdon Jeff (2013). « How emoji conquered the world ». Site internet *The Verge*. Voir l'URL : <https://www.theverge.com/2013/3/4/3966140/how-emoji-conquered-the-world>
- Danesi Marcel (2016). *The Semiotics of Emoji*, Londres, New-York, Bloomsbury Academic.
- Dear Brian (2002). « Emoticons and Smileys on PLATO in the 1970s. ». Site internet *Platopeople*. Voir l'URL : <http://www.platopeople.com/emoticons.html>
- Dostie Gaétane, Pusch Claus (2007). « Présentation. Les marqueurs discursifs. Sens et variation ». *Langue française*, n° 154, pp. 3-12.
- Ducrot Oswald (1984). *Le Dire et le dit*, Éditions de Minuit, Paris.
- Everaert-Desmedt Nicole (1995). *Le processus interprétatif*, Éditions Mardaga, Liège.
- Halté Pierre (2018a). « Émoticône et modalisation : ancrage énonciatif du locuteur dans un corpus de t'chat ». In Nita Raluca et Freiderikos Valetopoulos (dir.), *L'expression des sentiments : de l'analyse linguistique aux applications*. Rennes, Presses Universitaires de Rennes, pp. 185-201.
- Halté Pierre (2018b). *Les émoticônes et les interjections dans le tchat*, Lambert Lucas, Limoges.
- Halté Pierre (2019). « Iconicité et signification modale, l'émoticône, de l'icône du corps au geste énonciatif ». *Médiation et Information*, n° 47. Voir l'URL : <https://www.mei-info.com/revue/47/159/iconicite-et-signification-modale-lemoticone-de-licone-du-corps-au-geste-enonciatif/>
- Kleiber Georges (2006). « Sémiotique de l'interjection ». *Langages*, n° 161, pp. 10-23.

- Marcoccia Michel (2000). « Les smileys : une représentation iconique des émotions dans la communication médiatisée par ordinateur ». In Marianne Doury *et al.*, *Les émotions dans les interactions*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, pp. 249-264.
- 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, pp. 39-55.
- Novak Petra Kralj, Smailović Jasmina, Sluban Borut, Mozetič Igor (2015). « Sentiment of *Emojis* ». *PLOS ONE*, n° 10, pp. 1-21.
- Olivier Claudine (1986). *Traitement pragmatique des interjections en français* (Thèse, Toulouse 2), voir l'URL : <http://www.theses.fr/1986TOU20029>
- Panckhurst Rachel (2006). « Le discours électronique médié : bilan et perspectives ». In Annie Piolat (dir.), *Lire, écrire, communiquer et apprendre avec Internet*, Paris, Solal éditeurs, pp. 345-366.
- Perrin Laurent (2008). « Le sens montré n'est pas dit ». In Merete Birkelund *et al.*, *L'énonciation dans tous ses états, Mélanges offerts à Henning Nølke à l'occasion de ses soixante ans*. Berne, Peter Lang, pp. 157-187.
- Perrin Laurent (2009). « La voix et le point de vue comme formes polyphoniques externes. Le cas de la négation ». *Langue Française*, n° 164, pp. 61-79.
- Rabatel Alain (2009). « Prise en charge et imputation, ou la prise en charge à responsabilité limitée... ». *Langue française*, n° 162, pp. 71-87.
- Szadkowski Michaël (2019). « Beurre, huître, slip, fauteuil roulant... La liste des 230 nouvelles émoticônes prévues pour 2019 ». *Le Monde*, voir l'URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/02/06/beurre-huitre-slip-fauteuil-roulant-la-liste-des-230-nouvelles-emoticones-prevues-pour-2019_5420105_4408996.html
- Świątkowska Maria (2000). *Entre dire et faire : de l'interjection*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Krakow.
- Tual Morgane (2016). « Les « emoji » constituent-ils un langage à part entière ? ». *Le Monde*, voir l'URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/03/15/les-emoji-constituent-ils-un-langage-a-part-entiere_4883318_4408996.html
- Vaillant Pascal (1999). *Sémiotique des langages d'icônes*. Honoré Champion, Paris.
- Yuki Masaki, Maddux William, Masuda Takahiko (2007). « Are the windows to the soul the same in the East and West ? Cultural differences in using the eyes and mouth as cues to recognize emotions in Japan and the United States ». *Journal of Experimental Social Psychology*, n° 43, pp. 303-311.

Notes de Lectures

**Lydia Martin, L'usage des serious games en entreprise :
récréation ou instrumentalisation managériale ?
Érès, 2018**

Elodie Martin⁹⁴

Dans cet ouvrage, Lydia Martin, psychologue du travail et chercheuse associée au Centre de Recherche sur le Travail et le Développement (CRTD) du Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM), propose d'explorer l'usage en entreprise des *serious games*, de la formation des managers à la mise en application au travail. Le *serious game*, apparu aux États-Unis dans les années 1960, vise à donner un caractère ludique à une tâche afin de rendre son exécution plus attractive.

L'auteure structure sa pensée à l'aide de huit parties visant à identifier l'impact du *serious gaming* dans le monde du travail et à répondre aux questions suivantes : Quels sont les liens entre les outils de formation et les situations de travail réel ? Quels sont les dispositifs et les méthodes de formation mis en place lors des *serious games* ? Les managers se distancient-ils du réel pendant l'activité virtuelle ? Quels sont les enjeux individuels et collectifs ? Les apprentissages résultant du *serious gaming* sont-ils transférés dans l'activité réelle de travail ? Quelles transformations sur le travail managérial ces *serious games* peuvent-ils engendrer ou empêcher ?

Les trois premières parties donnent les bases théoriques nécessaires aux lecteurs pour la suite de l'analyse. L'ouvrage débute par une vue

⁹⁴ Titre : Docteur en linguistique anglaise

Labo : Centre d'Études Linguistiques (CEL – EA 1663) et Centre de Recherche Interdisciplinaire en Lettres, Langues, Arts et Sciences Humaines (CRILLASH – EA 4095)

Universités : Université de Lyon, Université Jean Moulin – Lyon 3, (CEL) et Université des Antilles, Pôle Martinique (CRILLASH)

Mail : elodie.martin@icloud.com

d'ensemble du travail des cadres. Loin des idées reçues et des fantasmes autour de cette fonction, l'auteure met en lumière la dure réalité de cette tâche : un personnel sous pression qui doit être réactif, flexible et performant, face à des objectifs inatteignables fixés par des entreprises où rentabilité et immédiateté sont les maîtres mots. Martin mentionne également la souffrance des managers due à « [...] *l'écart croissant entre le travail réalisé et le travail rêvé, celui qu'on voudrait faire et qu'on ne parvient pas à faire* » (Lhuilier, 2009, p. 8) (p. 25). Puis, elle traite également de la coopération au sein de l'équipe, souvent fragilisée comme nous le découvrons au fil de l'ouvrage.

L'auteure examine ensuite les spécificités de la notion de « simulation » des situations de travail : le « faire comme si », permettant « *d'explorer de nouvelles perspectives, d'aller au bout de ses erreurs, de les exploiter sans risque* » (Conjard, 2003) (p. 37), ainsi que le rôle du réel dans le virtuel : « *plus la simulation reproduit fidèlement la situation professionnelle de référence, plus l'apprentissage est efficace* » (p. 41).

Les limites des simulations de situation de travail telles que la difficulté d'anticiper l'inventivité des sujets et la « *contraction du temps* » (p. 50) en situation virtuelle engendrant la suppression de certaines contraintes propres au réel sont ensuite explorées. Puis, les bénéfices de l'apprentissage par le jeu sont détaillés et conduisent à s'interroger sur la part d'amusement et de sérieux dans les *serious games*, et sur les spécificités du jeu de rôle. L'auteure montre l'importance du débriefing suite à l'activité qui s'est déroulée : « *l'apprentissage par immersion est grandement amélioré quand on combine l'apprentissage par l'action et celui par l'analyse de l'action* » (Pastré, 2006) (p. 64).

Enfin, la troisième partie de l'ouvrage présente le jeu comme un espace transitionnel, entre créativité et quête de soi, et montre de quelle manière il rend possible l'émergence du « je ». Martin identifie également les diverses conditions faisant du *serious game* un espace transitionnel entre le virtuel et le réel : la distinction entre *game* et *play*, l'utilisation de l'objet, l'environnement, etc., et interroge la part de la créativité dans le *serious gaming*.

La théorie laisse peu à peu place à la pratique. L'auteure amorce l'exemple d'un *serious game* (*SimLead*), dans le cadre de la formation de managers en contextualisant son travail d'investigation effectué en 2013 et 2014, « dans le centre de formation d'une grande entreprise du secteur de l'aéronautique et de la défense » (p. 79). Elle détaille, dans un premier temps, le dispositif de formation managériale de façon complète : but, enjeux, acteurs, déroulement des quatre jours de formation, jeux mis en place, l'après-formation. Puis, dans un second temps, elle rend compte d'un travail d'investigation sur la conception des *serious games* auprès d'une dizaine de concepteurs. Cette étape donne la possibilité aux lecteurs de saisir les mécanismes des jeux, leur mise en place au sein des entreprises, et de connaître les différents *serious games* utilisés.

Le *serious game SimLead*, simulateur de leadership censé favoriser la coopération, est ensuite présenté et décrit, de sa création, inspirée d'EDITH (un simulateur servant à la tactique hélicoptère dans l'armée) et de *TeamLab* (un sous-marin utilisé par un grand groupe hôtelier) à son utilisation au sein du centre de formation.

Le jeu tel qu'il se déroule pendant la formation des managers est ensuite analysé. Martin énumère les éléments témoignant d'une certaine créativité (ce qui diverge du prescrit par le jeu), notamment la négociation du temps imparti (renormalisation du temps), la capacité d'adaptation à différentes étapes du jeu, l'auto-évaluation (points forts et points faibles à améliorer), la communication dans la réorganisation du travail, ainsi que dans la répartition des tâches et de la charge de travail, etc. Puis, les empêchements à la créativité dans le jeu sont analysés *via* différents éléments : la difficulté à dissocier le joueur du manager en situation de simulation, les compétences que le jeu convoque *vs* les compétences dans la vie réelle, le jugement et le regard des autres, l'autocritique, une mauvaise cohésion de groupe, le stress au travail (qui se répercute sur le jeu et le parasite), la légitimité de l'autorité, l'individuel *vs* le collectif, l'environnement « militaire » du jeu, la virilité nécessaire dans ce monde de cadres majoritairement masculins, la contrainte temporelle, l'aspect compétitif, le dispositif du jeu qui peut être perçu comme complexe, ainsi que l'immobilité du corps.

Quels sont alors les effets des *serious game* sur le travail des managers, une fois de retour au réel ? Le débriefing qui fait suite au jeu permet de faire la transition entre le virtuel et le réel. Il engendre des transformations organisationnelles au travail : proximité avec les équipes, communication, travail sur le terrain, place de la créativité, etc. Il est cependant noté que la charge de travail dans un temps restreint demeure un empêchement potentiel au respect des modifications opérées.

La dernière partie s'interroge sur le *serious gaming* en tant qu'entraînement au « sale boulot » et met en exergue les processus de la prise de décision parsemés de contraintes : autorité et objectif donné, manque de communication, choix collectifs vs choix individuels, temporalité, jugements de valeur des éléments du groupe. Les conflits de valeurs ayant une place importante lorsqu'il s'agit de faire le « sale boulot », l'auteure met en lumière la distanciation que le virtuel, par opposition au réel et au « sérieux », engendre. Cette distanciation permet « de s'affranchir d'éventuels conflits de valeurs et de culpabilité » (p. 223).

L'auteure propose un ouvrage complet et clair. De nombreux témoignages facilitent la compréhension des émotions, des contraintes, des enjeux et des conséquences que le *serious gaming* engendre, au niveau du virtuel et du réel, du collectif et de l'individuel, de la créativité et de l'empêchement, etc. L'auteure mêle habilement théorie, pratique et résultats concrets qui pourront être utiles à des professionnels du domaine comme à des novices, ou encore à des enseignants comme à des étudiants.

Living in Information, Responsible Design for Digital Places

Jorge Arango

Two Waves Books, 2018

Co-auteur de la quatrième édition d'Information Architecture : for the Web and Beyond parue en 2015, Jorge Arango propose ici son premier ouvrage solo avec *Living in Information*. Designer de produits numériques depuis plus de 25 ans et anciennement président de *The Information Architecture Institute*, Arango se positionne comme une importante figure du domaine de l'architecture d'information. Dans cet ouvrage, Arango s'adresse aux designers d'interface et d'expérience utilisateur ainsi qu'à tous les responsables de services ou de produits numériques désireux de comprendre comment concevoir des environnements informationnels plus durables.

L'ouvrage est organisé en 10 chapitres, dans lesquels l'auteur déploie une analogie avec l'architecture pour faire le parallèle entre les caractéristiques des environnements physiques et des environnements informationnels durant les 9 premiers chapitres, puis recourt à une autre analogie pour le dernier chapitre de l'ouvrage. Bien que certains chapitres soient traités dans un style plus pédagogique, notamment ceux traitant des différents types de structures, de la nature des systèmes et de la durabilité (*sustainability*), l'objectif premier de l'ouvrage semble d'abord et avant tout de sensibiliser le lecteur à une nouvelle vision de l'architecture d'information et du design d'interface, plus adaptée à nos sociétés actuelles.

Ces éléments de réflexion sur l'architecture d'information et les expériences numériques méritent effectivement qu'on s'y attarde. Pour bien faire saisir la nature des environnements informationnels au lecteur, Arango explique d'abord ce que sont les environnements physiques «artificiels» (édifices, parcs, rues, etc.) et comment, par la création de contextes, ces derniers influencent grandement nos comportements. Cette création de contextes n'est pas spécifique aux environnements physiques, puisque les environnements numériques

créent aussi des contextes qui influent sur les comportements et les actions. L'échange de message, par exemple, se déroulera différemment sur une application de messagerie texte personnelle, sur Twitter, ou encore dans un outil collaboratif comme Slack. Des groupes particuliers de libellés, organisés dans un certain ordre, vivant dans un univers interactionnel précis, permettent de comprendre ce qu'il est possible et suggéré de faire dans un tel environnement, de la même manière que l'organisation physique d'une banque nous incite à faire la file calmement.

Arango nous fait ensuite prendre conscience qu'une grande partie de nos interactions sociales quotidiennes se déroulent désormais à l'intérieur d'environnements informationnels. À l'heure où de plus en plus de gens travaillent, magasinent et apprennent dans des environnements informationnels, nous socialisons aussi de plus en plus en dehors du monde physique. Arango introduit le concept de «*third place*», popularisé par le sociologue Ray Oldenburg, qui renvoie à ces endroits qui permettent aux humains de se rassembler en communauté et qui permettent de socialiser entre voisins et concitoyens. Dans le monde physique, ces endroits sont les cafés, les parcs, les librairies, les bars, etc., alors que dans le monde numérique, ces endroits sont maintenant Facebook, Twitter et Instagram. Or, dans ces environnements informationnels, les objectifs et les besoins des utilisateurs ne sont généralement pas alignés avec les modèles d'affaires de ces organisations, modèles basés sur la quête et la monétisation de l'attention de leurs usagers ou, comme il est coutumier de dire dans l'industrie, l'engagement. Cette problématique est double : elle est susceptible de créer des expériences frustrantes pour les utilisateurs et des dilemmes éthiques pour les designers et les administrateurs en charge de façonner ces environnements informationnels.

L'attention est précieuse, c'est d'ailleurs un des enseignements du livre. Arango suscite le questionnement sur l'abandon de notre propre attention aux mains des puissants du Web, nous donnant envie de réduire ou même d'éliminer notre présence sur les réseaux sociaux. Arango amène ici une piste de solution : pour combattre cette fuite de

l'attention et pour créer des environnements informationnels qui répondent réellement aux besoins humains, les designers doivent cesser de considérer les environnements numériques comme des outils et des produits, et les traiter comme des lieux en s'adonnant au *place making* plutôt qu'au *product making*. Arango propose d'utiliser l'architecture physique comme cadre pour la conception d'expériences numériques, ouvrant ainsi la porte à une réflexion davantage axée sur le long terme. Les édifices ne sont pas faits pour être consommés, ils sont conçus pour durer et s'adapter aux besoins de leurs usagers.

Dans le dernier chapitre de l'ouvrage, l'auteur offre une perspective nouvelle sur l'architecture d'information en proposant le concept de *generative structure*. En opposition aux structures prescrites (*top-down*) qui nécessitent de considérer toutes les spécifications possibles en amont d'un projet, les *generative structures* évoluent continuellement et demandent de porter attention davantage aux dynamiques du système et aux personnes qui en seront responsables, qu'on ne le fait normalement pour la structure et la forme. Contrairement aux structures «traditionnelles», ces structures ne sont pas générées à l'aide d'un processus de design standard : elles sont générées collaborativement et perpétuellement par les utilisateurs qui y contribuent et par des algorithmes qui priorisent du contenu particulier en fonction des profils de visiteurs. Illustrant son propos en recourant au cas Wikipedia, Arango énonce les nouveaux principes de design nécessaires pour adopter une telle approche et démontre bien les avantages de cette structure (collaborative, robuste, en constante évolution, riche, fiable, transparente, guidée, cohésive).

Si l'ouvrage constitue une lecture essentielle pour quiconque intéressé à l'architecture d'information, il réussit toutefois difficilement à répondre à la question qu'on se pose et que pose l'auteur lui-même à la fin du chapitre 10 : comment une telle structure peut-elle s'adapter aux environnements informationnels qui nécessitent un contrôle davantage *top-down* comme les domaines financiers ou médicaux ? L'auteur nous sert une réponse, bien qu'inspirante, qui nous laisse quelque peu sur notre faim : «*Ultimately, the difference isn't between prescribed and*

generative structures: it's between environments designed by people who understand systems and change - and those designed by people who don't.

»

Dans l'ensemble, l'ouvrage de Jorge Arago soulève des éléments de réflexion pertinents et nécessaires pour le domaine de l'architecture d'information et du design d'interface. Si le raisonnement développé ne réussit pas entièrement pas à guider le lecteur vers les façons de créer des environnements informationnels possédant des *generative structures*, il a au moins la qualité de proposer une nouvelle vision du domaine axée sur le *place making*, dont il est impossible de ne pas tenir compte.

ANNE CATHERINE VERRETTE

École de design, Université Laval

Orchestrating Experiences Collaborative Design for Complexity

Chris Risdon, Patrick Quattlebaum

Rosenfeld, 2018

Comment apprivoiser la complexité des environnements (que nous pourrions nommer *écosystèmes*) dans la conception de produits et de services? Chris Risdon et Patrick Quattlebaum suggèrent un guide pratique en réponse à cette question : *Orchestrating Experiences*. Tous deux designers et praticiens depuis plusieurs années, ils partagent une vision holistique et collaborative du design. Prônant l'empathie envers les consommateurs ainsi qu'une collaboration transversale au sein des organisations, ils destinent ce récent ouvrage aux designers ainsi qu'à tout autre acteur désirant apprivoiser cette complexité. Les auteurs proposent qu'en appliquant et en diffusant les concepts et les méthodes que renferme ce guide pratique, les organisations soient plus susceptibles d'assurer une cohérence et une continuité tout au long des expériences qu'ils offrent aux consommateurs.

Le guide se divise en trois parties présentant de trois à quatre chapitres. Chacun explique une action – une étape – à entreprendre pour mener à bien la démarche proposée. C'est par l'explication théorique, la schématisation et leurs témoignages que les auteurs expriment leur vision.

La première partie a pour objectif de fournir une fondation et un langage commun aux différents acteurs souhaitant collaborer dans la conception d'artéfacts (produits ou services). Risdon et Quattlebaum présentent quatre concepts essentiels à la compréhension de l'architecture de toute expérience : *channel*, *touchpoint*, *experience ecosystem* et *journey*. Un *channel* représente une voie par laquelle un consommateur peut entrer en contact ou en interaction avec une organisation (site Web, courriel, centre d'appels, boutique, etc.). Selon les auteurs, une organisation devrait aborder ses *channels* comme différents médias supportant une variété de moments de l'expérience du consommateur. Les *touchpoints* rendent possibles ces moments. Ils donnent lieu aux interactions entre un consommateur et un artéfact, et

doivent être conçus de manière à répondre à des besoins spécifiques du consommateur. Pour les définir, l'expérience du consommateur doit être comprise. En ce sens, l'*expérience ecosystem* est pertinent puisqu'il constitue l'ensemble des éléments gravitant dans l'environnement du consommateur et pouvant avoir une influence sur son expérience. Le consommateur est désigné comme le point central de cet écosystème. Cartographier l'*expérience ecosystem* permet de constater l'organisation des différentes entités de l'ensemble, leurs relations et leurs influences. Quant au *journey*, il représente l'expérience du consommateur dans le temps et l'espace. Alimenté par de la recherche qualitative et quantitative, il rend compte des différentes phases de cette expérience.

Défendant un design centré sur l'utilisateur, Risdon et Quattlebaum renforcent l'idée que l'expérience doit être dans un premier temps analysée du point de vue du consommateur. Pour ce faire, les auteurs suggèrent un processus constitué de trois étapes : *mapping experiences*, *defining experience principles* et *identifying opportunities*. Ces trois étapes, nourries par une empathie omniprésente à l'égard du consommateur et externalisée par différentes techniques de visualisation de l'information, mènent à l'identification et à la priorisation des possibilités d'amélioration de l'expérience. Les auteurs suggèrent plusieurs méthodes collaboratives afin d'assurer la cohésion au sein des départements d'une organisation, un élément primordial pour la mise en action des changements à venir.

Dans la dernière partie de l'ouvrage, les auteurs partagent cette fois des techniques pour développer une vision claire et commune de l'expérience idéale à offrir aux consommateurs. Ils soulignent qu'il n'est pas rare de voir à cette étape certains collaborateurs développer leurs idées indépendamment des autres départements, un comportement proscrit risquant de mettre en péril la fluidité de l'expérience offerte. C'est pourquoi Risdon et Quattlebaum insistent particulièrement sur la collaboration entre les différents silos d'une organisation en démontrant la pertinence de certaines méthodes de travail : *visualizing future experiences*, *storytelling* et *frameworks*.

Plusieurs chapitres démontrent l'applicabilité des différents concepts amenés en suggérant l'élaboration de *workshops*. Ces derniers sont

particulièrement bien documentés. Risdon et Quattlebaum informent les praticiens de la préparation nécessaire afin d'assurer l'efficacité du *workshop*, ainsi que des actions à entreprendre une fois la séance terminée.

Le contenu de l'ouvrage est cohérent avec celui de certains discours qui circulent dans le domaine du design d'expérience et du design de service. On n'y présente essentiellement rien de bien différent. Cependant, sa formulation concise et son organisation sans ambiguïté en font une proposition très structurante pour le milieu professionnel. Les lignes directrices sont clairement explicitées et elles permettent ainsi de bien saisir les éléments centraux du design d'expérience. Par la rigueur de leur approche et la flexibilité des techniques qu'ils proposent, Risdon et Quattlebaum ont répondu à un besoin du marché. *Orchestrating Experiences* rend accessibles leur vision et de nombreux conseils nourris par des expériences professionnelles à ceux qui souhaitent optimiser leurs méthodes de travail afin d'assurer la pertinence et la pérennité de leur conception.

LAURENCE PAQUETTE

École de design, Université Laval

Parutions récentes

Décembre 2019

Le Design des choses à l'heure du numérique

Jean-Louis Frechin, FYP, 2019

Longtemps réduit à un terme fourre-tout et confus, le design accompagne désormais les grands changements sociétaux, technologiques, économiques et écologiques. Jean-Louis Frechin, pionnier du design numérique et acteur incontournable du design européen, retrace l'histoire de cette discipline et nous fait découvrir son évolution, ses champs d'action et ses mutations à l'heure du numérique. Il traite notamment du nouveau système des objets, des services, des interfaces, de la transition énergétique, de l'éthique, des makers, de l'intelligence artificielle, et révèle tous les potentiels du design, ses tensions, ses responsabilités, et même ses utopies.

Cet ouvrage de référence s'adresse aux créatifs et à tous ceux qui s'engagent dans les transformations de notre époque.

Décrochage. Comment l'intelligence artificielle fabrique de nouveaux esclaves

Romain Kroës, FYP, 2019

La succession de crises financières, politiques et écologiques a conduit nos économies et nos sociétés à s'adonner au « solutionnisme technologique » et à se laisser gouverner par une machinerie algorithmique, qualifiée d'« intelligence artificielle ». À partir de l'exemple de l'industrie aéronautique, où les systèmes autonomes et le couple homme-machine se substituent désormais

à l'intelligence et à la décision humaines, Romain Kroës démontre que la quête de la prédictibilité et les outils d'intelligence artificielle sont le fruit d'une utopie productiviste qui se traduit, dans les faits, par une diminution de la productivité, une panne de l'innovation, la destruction de nos emplois, et par une nouvelle servitude. Il explique comment notre économie et nos industries se retrouvent prises au piège du remplacement illimité du coût du travail humain par l'automatisation. Le décrochage de cette idéologie est devenu une nécessité politique, écologique et sociale : ne laissons pas l'intelligence artificielle piloter nos vies !

Le Mythe de la Singularité

Faut-il craindre l'intelligence artificielle?

Jean-Gabriel Ganascia, Seuil, 2019

Nos machines vont-elles devenir plus intelligentes et plus puissantes que nous ? Notre avenir est-il celui d'une cybersociété où l'humanité sera marginalisée ? Ou accéderons-nous à une forme d'immortalité en téléchargeant nos esprits sur les ordinateurs de demain ?

Ce moment critique, baptisé « Singularité technologique », fait partie des nouveaux *buzzwords* de la futurologie contemporaine et son imminence est proclamée à grand renfort d'annonces par des technogourous comme Ray Kurzweil (chef de projet chez Google !) ou Nick Bostrom (de la vénérable université d'Oxford). Certains scientifiques et entrepreneurs, non des moindres, tels Stephen Hawking ou Bill Gates, partagent ces perspectives et s'en inquiètent.

Un essai critique et concis par l'un de nos meilleurs experts des humanités numériques.

Jean-Gabriel Ganascia est professeur à l'université Pierre-et-Marie-Curie, où il mène des recherches sur l'intelligence

artificielle au Laboratoire informatique de Paris 6 (LIP6). Il est président du comité national d'éthique du CNRS et a publié divers ouvrages dont le précurseur *L'Âme machine*, au Seuil en 1990.

De l'autre côté de la machine

Voyage d'une scientifique au pays des algorithmes

Aurélie Jean, Editions de l'Observatoire, 2019

Qui sont ces « algorithmes » qui bouleversent notre quotidien ?
Que se trouve-t-il de l'autre côté de l'iceberg mathématique ?

« Algorithmes » : voilà un mot décrié, que beaucoup pensent comprendre, mais que peu savent manier. Il fallait bien une spécialiste du code et des équations pour nous guider à travers ce véritable voyage en terre inconnue de modélisation numérique.

Pour l'éminente scientifique et entrepreneure Aurélie Jean, pourtant, rien de plus simple, de plus lisible qu'une ligne de code : la promesse de comprendre, par la virtualisation des phénomènes, la vie elle-même ; l'ensemble des phénomènes physiques, économiques ou sociétaux – de tout système, vivant ou inerte. Écrire un algorithme, c'est dessiner un chemin de résolution pour un problème donné, un moyen précis et fiable d'accéder à la réponse recherchée.

Plonger dans le virtuel pour comprendre le réel : si la démarche semble paradoxale, c'est pour la chercheuse la méthode unique pour maîtriser notre monde, aux nombreux enjeux aujourd'hui encore insaisissables. Et c'est précisément ce moyen, cette machine algorithmique, qui sépare et relie à la fois ces deux univers, réel et virtuel. En comprendre le fonctionnement, c'est comprendre ce qui réconcilie ces deux mondes.

Réveillons-nous ! L'intelligence artificielle, le travail et les microtâches

Generation Snooze, Odile Jacob, 2019

L'intelligence artificielle n'est pas en train d'arriver : elle est déjà là ! Elle est dans notre téléphone, dans nos montres connectées, dans nos voitures, dans nos choix culturels, professionnels ou sentimentaux.

Or l'intelligence artificielle n'est pas une technologie comme les autres. Elle pose la question, en des termes redoutables, de la place de l'humain. Pourquoi ? Parce que, tout à coup, avec l'intelligence artificielle, la technologie apprend en continu de nos propres actions.

Il est donc urgent de penser la place du travail humain face à ce nouveau continent technologique qui émerge. Et l'heure tourne pour créer un compagnonnage réfléchi avec l'intelligence artificielle, c'est-à-dire choisi en conscience plutôt que subi.

Très illustré, très concret, proposant des grilles d'analyse et des tests, ce livre permet à chacun de comprendre ce qu'est l'intelligence artificielle et d'anticiper les changements qui pourraient survenir dans notre vie professionnelle.

Génération Snooze est le pseudonyme de deux trentenaires, praticiens de l'intelligence artificielle, qui partagent ici, avec nous, leur vision de la révolution en cours.

Intelligence artificielle***L'intelligence amplifiée par la technologie***

François Cazals, Chantal Cazals, De Boeck, 2019

Pour comprendre ce nouveau phénomène, les auteurs se sont attachés à expliquer ce qu'est l'intelligence artificielle, son fonctionnement et ses limites actuelles. Ils ont sollicité des développeurs, chercheurs, utilisateurs et dessinent ainsi un panorama des acteurs de ce nouvel environnement.

Comme chaque avancée technologique, l'intelligence artificielle nourrit des craintes parfois exagérées mais toujours légitimes. Pour permettre au lecteur de comprendre ce nouveau phénomène, les auteurs se sont attachés à expliquer simplement ce qu'est l'intelligence artificielle, son fonctionnement et ses limites actuelles. Ils ont sollicité des développeurs, chercheurs, utilisateurs et dressent ainsi un panorama des acteurs de ce nouvel environnement : des grands noms, connus, d'entreprises souvent américaines qui dominent le marché, mais également des entreprises plus petites, des start-ups, des institutions qui dessinent les contours d'un nouvel écosystème. Ils ont demandé à ces acteurs de l'intelligence artificielle quelles étaient les applications déjà développées ou en projet qui, selon eux, auront un impact sur nous, sur notre société, dans les années à venir. Ils les ont interrogés sur leurs craintes et les façons d'y répondre.

Forts de ces témoignages, et sans ignorer les risques et les craintes inhérentes à toute transformation, les auteurs développent au fil des pages l'idée d'une IA à notre service, qui amplifie nos capacités à apprendre, comprendre, diagnostiquer, anticiper.

La belle histoire des révolutions numériques

De l'électronique aux défis de l'intelligence artificielle

Henri Lilen, De Boeck, 2019

Une histoire de l'électronique, de l'informatique, d'internet, de la robotique et de l'intelligence artificielle à travers un tour d'horizon chronologique et largement illustré des grandes étapes qui ont marqué leur évolution.

Après l'invention de l'électronique et de l'informatique durant la première moitié du xx^e siècle, celle du microprocesseur en 1971 bouleverse profondément notre société. Avènement du micro-ordinateur, de la robotique, d'Internet, de la téléphonie mobile ou des réseaux sociaux, les révolutions numériques se succèdent dès lors à un rythme effréné... jusqu'aux nouveaux défis de l'intelligence artificielle. Ce livre est une histoire moderne de nos défis les plus fous... **Une immersion totale dans l'univers des nouvelles technologies !**

Le numérique comme écriture

Théories et méthodes d'analyse

Emmanuel Souchier, Etienne Candell, Valérie Jeanne-Perrier,
Gustavo Gomez-Mejiaxa
Armand colin, 2019

Ce manuel développe une théorie appliquée aux dispositifs, aux pratiques et aux langages des « médias informatisés ». Véritable manuel à destination de ceux qui ont besoin d'analyser les écrits sur tout type d'écran (ordinateurs, téléphones portables, tablettes, etc.). L'objet de ce livre est donc là : fournir à ses lecteurs une gamme de notions et de pratiques pour analyser, avec rigueur, pertinence et justesse, les textes numériques tels qu'ils se donnent à nous.

Les auteurs proposent une approche simple, claire et pertinente, destinée aussi bien aux étudiants, aux rédacteurs web et tout professionnel de la communication numérique.

Sociologie du numérique

Dominique Boullier, Armand Colin, 2019, 2^e édition

Le numérique au sens large (informatique, réseaux, médias, Internet) a envahi l'ensemble des activités humaines, des plus personnelles aux plus collectives, et a profondément modifié notre rapport aux autres, à l'espace, au temps. Porteur d'innovations permanentes, il fascine et effraie tout autant, et fait l'objet de multiples débats, analyses, controverses.

Cet ouvrage de référence en présente les cadrages théoriques et les concepts clés ainsi qu'une synthèse critique des travaux réalisés sur le sujet en sciences sociales. Cette nouvelle édition fait le point sur les évolutions récentes (le *Machine Learning*, la blockchain, le RGPD) et sur les enjeux contemporains (appels à la régulation, rôle croissant de la Chine, inflation des *fakes news*). Elle dresse un panorama des dernières avancées dans les domaines de la recherche : sociologie des algorithmes, des propagations et des *makers* ; économie de l'attention, plateformes, économie comportementale à base de traces et de *digital labor* ; analyse politique du numérique dans la justice, la sécurité, le militaire ou la santé ; ou encore nouvelles méthodes des « humanités numériques ».

Un pouvoir implacable et doux : La Tech ou l'efficacité pour seule valeur

Philippe Delmas, Fayard, 2019

Ce livre veut répondre à une question simple : la révolution industrielle nous a apporté la richesse et la démocratie. Que nous apporte la révolution numérique ? Pas autant de bienfaits que les créateurs numériques nous l'annoncent, puisque en dehors des formidables avancées de communication et d'industrialisation mondialisée qu'elle permet, elle est aussi un vecteur d'inégalités qui n'ont jusqu'à présent jamais vraiment été révélées. Il lui faut à tout prix élaborer une vision du futur.

L'année 1969 fut l'apogée de la Révolution industrielle qui a permis à l'homme de marcher sur la Lune sans électronique, et l'an I de la Révolution numérique avec l'apparition des premières puces.

Un siècle de Révolution industrielle nous a apporté la prospérité et la démocratie, que nous apporte ce demi-siècle de Révolution numérique ?

Grâce à ses technologies - la Tech -, nos objets quotidiens sont devenus magiques : les smartphones nous donnent accès à tout et à tous, et Internet est un moyen d'échange sans limites, promesse d'une démocratie achevée.

Tout cela est un trompe l'oeil. La Révolution industrielle a enrichi toute la population de nos pays et entamé le développement des autres. La Tech crée une économie radicalement inégalitaire pour les personnes, les entreprises et les États. Elle mine nos classes moyennes

dont les revenus du travail stagnent depuis quinze ans et, de son fait, les chances des pays pauvres de ne plus l'être ont baissé de moitié.

Passer d'une situation où les vainqueurs s'enrichissent plus que les autres à un monde où les autres ne s'enrichissent plus du tout

est un changement de nature, pas de degré. La vraie menace de la Tech n'est pas économique mais politique. Sa puissance inégalitaire met fin au pacte moral de la Révolution industrielle qui promettait l'amélioration de la vie pour tous. Dans le monde entier, le sujet n'est plus la démocratie mais l'efficacité des gouvernants, devenue le seul critère de jugement des citoyens. Sa puissance technique est pour les États une tentation de contrôle irrésistible. Les dirigeants y cèdent dans un développement sans fin de la surveillance de nos vies. Pour notre bien.

La Tech serait-elle le despote « puissant et doux » par lequel Tocqueville voyait disparaître la démocratie ?

La pensée informatique

Gérard Berry, CNRS éditions, 2019

Tout le monde l'utilise, tout le monde en parle, ses progrès font la une : mais qui sait vraiment ce qu'est l'informatique ?

Il s'agit d'une façon radicalement différente de penser, qui permet d'associer de l'information, de toute taille et de toute nature, à un ou plusieurs algorithmes, c'est-à-dire à des opérations mathématiques : une méthode systématique pour transformer un besoin en une suite d'opérations élémentaires. Elle se décompose en quatre éléments : les données, les algorithmes, les programmes, soit la traduction des précédents dans un langage compréhensible par l'ordinateur, et enfin le matériel lui-même, dont les progrès constants sont exponentiels.

Une présentation claire des grandes étapes et des perspectives de cette invention qui change la face du monde.

Technopouvoir

Diana Filipova, Les liens qui libèrent, 2019

Les technologies ne nous font plus rêver. Pan par pan, la mythologie du progrès s'effondre sous nos yeux. Le monde numérique se révèle chaque jour plus matériel, injuste et polluant. Internet lui-même ressemble à une vaste benne où nous venons déposer nos espoirs déçus. Les injonctions à reprendre le pouvoir tombent à l'eau : c'est que nous avons perdu la main. Et si les politiques des technologies n'avaient pas pour but de nous émanciper, mais au contraire de nous empêcher d'exercer notre pouvoir d'agir ? Et si les libertés dont elles font mine de nous gratifier n'étaient qu'un trompe-l'oeil pour mieux nier ce qui fait de nous des animaux politiques, nier notre capacité à critiquer, à contester, à nous rebeller ? Diana Filippova propose de déplacer notre regard et d'aborder les techniques comme un vivier de technologies de pouvoir le technopouvoir. Son mobile : gouverner des êtres qui placent les droits et libertés individuels au-dessus de tout. Sa visée : servir les intérêts de certains aux dépens de nous tous. C'est ainsi qu'une nouvelle frontière électronique nous sépare les uns des autres, nous poussant à devenir des sujets parfaitement prévisibles, flexibles et gouvernables. C'est ainsi que le pouvoir échappe chaque jour davantage au royaume du politique. Ce livre est d'utilité publique : en disséquant la genèse et les stratégies du technopouvoir, il entreprend d'ouvrir des boîtes noires par effraction, s'il le faut. Alors, face à un art de la guerre en temps de paix, nous pourrions regagner une prise sur la marche de nos sociétés. Alors, nous pourrions retrouver l'essence de nos démocraties, et peut-être réapprendre à faire de la politique.

Les nouveaux travailleurs des applis

Sarah Abdelnour, Dominique Méda, PUF, collection Vie des idées, 2019

Deliveroo, Liber, Etsy, Foule Factory, etc. : autant d'applications et de plateformes en ligne qui prétendent bouleverser nos façons de consommer. Mais qu'en est-il de nos manières de travailler ? Plus qu'une innovation technique, les plateformes numériques apparaissent comme le lieu d'une redéfinition des règles du jeu en matière d'emploi et de travail. Entre marchandisation des activités de loisir et gratuité du travail, le "capitalisme de plateformes" participe de l'émergence de formes renouvelées, voire exacerbées, de sujétion des travailleurs. Loin des idéaux d'une prétendue "économie du partage", assiste-t-on pas au déploiement de nouvelles dynamiques du capitalisme avancé ? A partir d'enquêtes sur les chauffeurs et livreurs, ou encore sur les chefs à domicile, cet ouvrage met au jour la tâcheronnisation des travailleurs et l'extension du domaine du travail, tout en analysant les résistances et les régulations de ces nouvelles activités.

Gouverner la ville numérique

Antoine Courmont & Patrick Le Galès, PUF, collection Vie des idées, 2019

Big data, blockchain, intelligence artificielle, smart city, plateformes, algorithmes, digital labor : sous l'effet du numérique, les villes font face à des transformations dont on mesure encore mal l'ampleur. En moins d'une dizaine d'années, des plateformes telles qu'Airbnb, Uber ou Waze ont bouleversé les pratiques et les espaces urbains hors de toute régulation politique. Les données, ressources stratégiques majeures, et les algorithmes, à la logique

souvent opaque, sont utilisés par les acteurs publics comme privés pour optimiser le fonctionnement urbain.

Pour les uns, ce phénomène est un vecteur de progrès majeur. Il permet de rendre le monde plus efficient, de proposer de nouveaux services, de relancer la croissance économique. Pour les autres, le numérique est un risque pour nos sociétés. Il renforce la précarisation des individus, la surveillance généralisée, la privatisation des services, la technocratisation des gouvernements.

Opposées, ces positions ont pourtant pour origine un postulat similaire : un déterminisme technologique assignerait une direction univoque à l'émergence des technologies de l'information et de la communication. Mais la « révolution numérique », « l'ubérisation » ou la « disruption » sont des processus souvent exagérés. À partir d'enquêtes empiriques et pluridisciplinaires sur les algorithmes, les plateformes et les expérimentations, ce livre montre les défis auxquels sont confrontées les autorités publiques qui gouvernent la ville numérique.

Pour une écologie numérique

Eric Vidalenc, Les Petits matins, 2019

Un essai sur la nécessaire articulation entre les transitions énergétique et numérique pour répondre aux défis environnementaux.

Alliées ou ennemies, la transition énergétique et la transition numérique ? La première option a des allures d'évidence . La dématérialisation n'est-elle pas économe en kilomètres de transport et en matières premières ? Ne peut-on, grâce à des outils " intelligents ", régler au mieux nos consommations de chauffage

ou d'électricité ? Le papier ne s'efface-t-il pas derrière les données stockées sur un *cloud* ?

Ce serait oublier la dimension énergivore des infrastructures matérielles nécessaires à cet enveloppement numérique de nos vies : réseaux, centres de stockage, utilisation de métaux rares, obsolescence rapide, etc. Sans compter tous ces " besoins " de consommation créés par les possibilités numériques : baskets ou frigos connectés, trottinettes en libre-service, etc. Alors, face à l'urgence climatique, que faire ? Revenir en arrière ? En détaillant les atouts et les écueils de nombreuses pistes (*smart cities*, voitures connectées, champs numériques, industries 4.0...), Éric Vidalenc nous invite plutôt à " remettre le numérique à sa place " : celle qui pourra nous apporter un mieux-être réel et davantage d'autonomie dans un monde plus juste et plus sobre.

Un livre en partenariat avec l'Institut Veblen, dans la collection " Politiques de la transition ".

Comprendre la culture numérique

Pauline Escande-Gauquié, Bertrand Naivin (coordinateurs),
Dunod, 2019

Nous sommes tous connectés dans un « village global » où les objets du quotidien sont devenus intelligents. La culture numérique imprègne nos pratiques quotidiennes, avec cette promesse continuelle de simplifier nos vies, d'exprimer notre vécu et d'accéder à une réalité augmentée. Internet a bouleversé notre rapport à l'information, à la politique, à la connaissance, mais aussi aux autres et à nous-même, en mêlant sans cesse réel et virtuel. Sous la forme d'un abécédaire, les meilleurs experts et chercheurs dans leur domaine analysent 28 termes de la culture numérique,

des plus connus aux plus complexes. Dans un style limpide, avec des exemples concrets, ils posent un regard éclairant avec une détermination commune : donner leur vision et contribuer à l'élaboration d'une éthique digitale pour demain.

Avec la collaboration de : Étienne Candell • Jean-Maxence Granier • Sarah Labelle • Adrien Sauzade • Yasmine Jaafar • Jean-Luc Raymond • Serge Tisseron • François Allard-Huver • Gustavo Gomez Mejia • Caroline Angé • Laure Bourgois • Valérie Jeanne Perrier • Laurence Allard • Sébastien de Gasquet • Mickael Bourgatte • Pierre-Alain Raphan • Yves Citton • Serge Miranda • Camille Alloing • François Jost • Nicolas Menet • Benjamin Zimmer • Vanessa Lalo • Arnaud Mercier • Marion Haza • Thierry Devars • Frédéric Tordo

Being and the Screen

Stéphane Vial, translated by Patsy Baudoin, The MIT Press, 2019

How digital technology is profoundly renewing our sense of what is real and how we perceive.

Digital technologies are not just tools; they are structures of perception. They determine the way in which the world appears to us. For nearly half a century, technology has provided us with perceptions coming from an unknown world. The digital beings that emerge from our screens and our interfaces disrupt the notion of what we experience as real, thereby leading us to relearn how to perceive. In *Being and the Screen*, Stéphane Vial provides a philosophical analysis of technology in general, and of digital technologies in particular, that relies on the observation of experience (phenomenology) and the history of technology (epistemology). He explains that technology is no longer separate from ourselves—if it ever was. Rather, we are as much a part of

the machine as the machine is part of us. Vial argues that the so-called difference between the real and the virtual does not exist and never has. We are living in a hybrid environment—which is both digital and nondigital, online and offline. With this book, Vial endows philosophical meaning to what we experience daily in our digital age.

In *A Short Treatise on Design*, Vial offers a concise introduction to the discipline of design—not a history book, but a book built of philosophical problems, developing a theory of the effect of design.

Introduction to AI Robotics, Second Edition

Robin R. Murphy, The MIT Press, 2019

A comprehensive survey of artificial intelligence algorithms and programming organization for robot systems, combining theoretical rigor and practical applications.

This textbook offers a comprehensive survey of artificial intelligence (AI) algorithms and programming organization for robot systems. Readers who master the topics covered will be able to design and evaluate an artificially intelligent robot for applications involving sensing, acting, planning, and learning. A background in AI is not required; the book introduces key AI topics from all AI subdisciplines throughout the book and explains how they contribute to autonomous capabilities.

This second edition is a major expansion and reorganization of the first edition, reflecting the dramatic advances made in AI over the past fifteen years. An introductory overview provides a framework for thinking about AI for robotics, distinguishing between the fundamentally different design paradigms of automation and autonomy. The book then discusses the reactive functionality of sensing and acting in AI robotics; introduces the

deliberative functions most often associated with intelligence and the capability of autonomous initiative; surveys multi-robot systems and (in a new chapter) human-robot interaction; and offers a “metaview” of how to design and evaluate autonomous systems and the ethical considerations in doing so. New material covers locomotion, simultaneous localization and mapping, human-robot interaction, machine learning, and ethics. Each chapter includes exercises, and many chapters provide case studies. Endnotes point to additional reading, highlight advanced topics, and offer robot trivia.

Designing Robot Behavior in Human-Robot Interactions

Changliu Liu, Te Tang, Hsien-Chung Lin, Masayoshi Tomizuka, CRC Press, 2019

In this book, we have set up a unified analytical framework for various human-robot systems, which involve peer-peer interactions (either space-sharing or time-sharing) or hierarchical interactions. A methodology in designing the robot behavior through control, planning, decision and learning is proposed. In particular, the following topics are discussed in-depth: *safety* during human-robot interactions, *efficiency* in real-time robot motion planning, *imitation* of human behaviors from demonstration, *dexterity* of robots to adapt to different environments and tasks, *cooperation* among robots and humans with conflict resolution. These methods are applied in various scenarios, such as human-robot collaborative assembly, robot skill learning from human demonstration, interaction between autonomous and human-driven vehicles, etc.

Key Features:

- Proposes a unified framework to model and analyze human-robot interactions under different modes of interactions.
- Systematically discusses the control, decision and learning algorithms to enable robots to interact safely with humans in a variety of applications.
- Presents numerous experimental studies with both industrial collaborative robot arms and autonomous vehicles.

Theories and Practice in Interaction Design

Edited by Sebastiano Bagnara, Gillian Crampton Smith, CRC Press, 2019

Ad hoc and interdisciplinary, the field of interaction design claims no unified theory. Yet guidelines are needed. In essays by 26 major thinkers and designers, this book presents the rich mosaic of ideas which nourish the lively art of interaction design. The editors introduction is a critical survey of interaction design with a debt and contribution to neighboring disciplines, notably cognitive psychology, computer science, discourse analysis, economics, engineering, linguistics, philosophy, psychology, semiotics and sociology. The following essays, by experts in these disciplines and in interaction design, explore activity, emotion, situatedness, community, and more.

Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design

Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia-Brooks, O'Reilly, 2020

Designing good application interfaces isn't easy now that companies need to create compelling, seamless user experiences across an exploding number of channels, screens, and contexts. In this updated third edition, you'll learn how to navigate through the maze of design options. By capturing UI best practices as design patterns, this best-selling book provides solutions to common design problems.

You'll learn patterns for mobile apps, web applications, and desktop software. Each pattern contains full-color examples and practical design advice you can apply immediately. Experienced designers can use this guide as an idea sourcebook, and novices will find a road map to the world of interface and interaction design.

- Understand your users before you start designing
- Build your software's structure so it makes sense to users
- Design components to help users complete tasks on any device
- Learn how to promote wayfinding in your software
- Place elements to guide users to information and functions
- Learn how visual design can make or break product usability
- Display complex data with artful visualizations

***Storytelling in Design: Defining, Designing, and Selling
Multidevice Products***

Anna Dahlstrom, O'Reilly, 2020

With the wide variety of devices, touch points, and channels in use, your ability to control how people navigate your well-crafted experiences is fading. Yet it's still important to understand where people are in their journey if you're to deliver the right content and interactions at the right time and on the right device.

This practical guide shows you how storytelling can make a powerful difference in product design. Author Anna Dahlström details the many ways you can use storytelling in your projects and throughout your organization. By applying tried-and-tested principles from film and fiction to the context of design and business, you'll learn to create great product experiences.

- Learn how the anatomy of a great story can make a difference in product design
- Explore how traditional storytelling principles, tools, and methods relate to key product design aspects
- Understand how purposeful storytelling helps tell the right story and move people into action
- Use storytelling principles to tell, sell, and present your work

Intercultural User Interface Design

Rüdiger Heimgärtner, Springer, 2019

The path for developing an internationally usable product with a human-machine interface is described in this textbook, from theory to conception and from design to practical implementation. The most important concepts in the fields of philosophy, communication, culture and Ethnocomputing as the basis of

intercultural user interface design are explained. The book presents directly usable and implementable knowledge that is relevant for the processes of internationalization and localization of software. Aspects of software ergonomics, software engineering and human-centered design are presented in an intercultural context; general and concrete recommendations and checklists for immediate use in product design are also provided. Each chapter includes the target message, its motivation and theoretical justification as well as the practical methods to achieve the intended benefit from the respective topic.

The book opens with an introduction illuminating the background necessary for taking culture into account in Human Computer Interaction (HCI) design. Definitions of concepts are followed by a historical overview of the importance of taking culture into account in HCI design. Subsequently, the structures, processes, methods, models, and approaches concerning the relationship between culture and HCI design are illustrated to cover the most important questions in practice.

Conversational UX Design: A Practitioner's Guide to the Natural Conversation Framework

Robert J. Moore, Raphael Arar, ACM, 2019

With recent advances in natural language understanding techniques and far-field microphone arrays, natural language interfaces, such as voice assistants and chatbots, are emerging as a popular new way to interact with computers. They have made their way out of the industry research labs and into the pockets, desktops, cars and living rooms of the general public. But although such interfaces recognize bits of natural language, and even voice input, they generally lack conversational competence, or the

ability to engage in natural conversation. Today's platforms provide sophisticated tools for analyzing language and retrieving knowledge, but they fail to provide adequate support for modeling interaction. The user experience (UX) designer or software developer must figure out how a human conversation is organized, usually relying on commonsense rather than on formal knowledge. Fortunately, practitioners can rely on conversation science.

This book adapts formal knowledge from the field of Conversation Analysis (CA) to the design of natural language interfaces. It outlines the Natural Conversation Framework (NCF), developed at IBM Research, a systematic framework for designing interfaces that work like natural conversation. The NCF consists of four main components: 1) an interaction model of "expandable sequences," 2) a corresponding content format, 3) a pattern language with 100 generic UX patterns and 4) a navigation method of six basic user actions. The authors introduce UX designers to a new way of thinking about user experience design in the context of conversational interfaces, including a new vocabulary, new principles and new interaction patterns. User experience designers and graduate students in the HCI field as well as developers and conversation analysis students should find this book of interest.



COMMANDE ET ABONNEMENT 2019

Abonnement

La revue Interfaces numériques est disponible par abonnement dans sa version imprimée, les trois livraisons par an pour la somme préférentielle de 60 € TTC, soit 20 € TTC par ouvrage (prix spécial de souscription, franco de port).

Une simple commande à l'adresse :

bd@designersinteractifs.org

avec votre nom et vos adresses de livraison et de facturation suffit à déclencher l'abonnement pour lequel vous recevrez une facture.

Commande à l'unité

La revue Interfaces numériques est disponible à l'unité pour 25 € TTC par ouvrage, franco de port.

Une simple commande à l'adresse :

bd@designersinteractifs.org

avec votre nom et vos adresses de livraison et de facturation suffit à déclencher la livraison pour lequel vous recevrez une facture, payable à réception.

En librairie

Toutes les parutions d'Interfaces numériques sont disponibles sur commande auprès de notre distributeur Pollen.

Achévé d'imprimer par l'Université de Limoges.

© AFDI 2019

ISBN/EAN13 978-2-84932-111-9

ISSN en cours d'attribution

Dépôt légal : 2019