

Université catholique de Louvain  
Département d'études romanes

# Quand l'écrit converse

## Interactions médiées et adaptation de l'écrit en messagerie instantanée

Serge BIBAUW

Sous la direction de M<sup>me</sup> Anne Catherine SIMON

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade  
de licencié en langues et littératures romanes

Louvain-la-Neuve  
2007

Ce texte applique les recommandations orthographiques du Conseil supérieur de la langue française.

Nous tenons à adresser nos plus sincères remerciements à notre promotrice, Madame Anne Catherine Simon, pour sa guidance clairvoyante et ses références éclairantes, ainsi que pour ses remarques, ses corrections et ses conseils toujours pertinents et précieux. Nous la remercions également pour la confiance qu'elle nous a témoignée, malgré nos défaillances personnelles.

Nos remerciements vont aussi aux différentes personnes qui ont accepté de nous envoyer et de nous laisser utiliser quelques-unes de leurs conversations afin d'établir un corpus de base pour notre étude. Tout particulièrement, ce mémoire n'aurait pas été possible sans le concours généreux de notre informatrice principale.

Il nous importe en outre de remercier vivement pour leur soutien de chaque instant et leur aide très précieuse nos parents et nos proches.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction</b>	7
<b>Chapitre I : La messagerie instantanée parmi les nouvelles formes de communication écrite</b>	10
1. De nouvelles formes de communication écrite	10
1.1. L'émergence d'un nouveau phénomène communicatif	10
1.2. À la recherche d'une cohérence et d'une dénomination	11
1.2.1. Au commencement était l'ordinateur	11
1.2.2. Au-delà du <i>medium</i>	11
1.3. Aperçu et classement des NFCE	12
1.3.1. Temporalité des échanges	13
1.3.2. Type de destinataire	13
1.3.3. Interface	14
1.4. Les limites de l'approche globale	17
2. Le chat	18
2.1. Définition et caractéristiques	18
2.2. Une réalité bicéphale	19
2.2.1. De la distinction entre salons de discussion et messagerie instantanée	19
2.2.2. Un biais dans les études scientifiques du chat	21
2.2.3. De l'intérêt d'une approche spécifique de la messagerie instantanée	23
3. La messagerie instantanée	23
3.1. Un genre spécifique	23
3.1.1. Du <i>medium</i> au genre	23
3.1.2. Des interactions dyadiques	24
3.2. Un service de communication de premier plan	24
3.2.1. Intérêt indéniable pour les échanges interpersonnels	24
3.2.2. Omniprésence de la messagerie instantanée chez les adolescents	25
3.2.3. Primauté du service «MSN Messenger»	26
4. Remarques préalables à l'analyse de la messagerie instantanée	27
4.1. Du risque de généralisation abusive	27
4.2. Aspects logiciels et fonctionnels	28
4.2.1. Protocole et fonctionnement global	28
4.2.2. Logiciel et présentation	29
4.2.3. Archivage des conversations	31
4.2.4. Présentation des archives de conversations	32
4.3. Notre corpus	33
4.3.1. Collecte du corpus	33
4.3.2. Description du corpus	34
4.3.3. Traitement et analyse des archives de conversations	36
4.3.4. Conventions de transcription	37

<b>Chapitre II : De la conversation écrite</b>	38
1. Des conversations électroniques	38
1.1. La messagerie instantanée comme service de conversation	38
1.2. Aux frontières de l'interactivité	41
1.3. La conversation par écrit	43
2. Analyse des particularités communicatives de la messagerie instantanée	45
2.1. Une forme hybride entre l'écrit et l'oral ?	45
2.1.1. Le «parlécrit», constat récurrent des études de la CMO	45
2.1.2. Le sentiment des utilisateurs	46
2.1.3. L'impossibilité d'un «parlécrit» : confusion entre code et forme	47
2.2. Du canal à la distance communicative	48
2.2.1. Du point de vue médial	48
2.2.2. Du point de vue conceptionnel	49
2.3. De la synchronie à la coprésence	53
2.3.1. Temporalité des échanges : le chat est-il vraiment synchrone ?	53
2.3.2. Talk ou l'échec d'une communication écrite vraiment synchrone	54
2.3.3. La notion de coprésence	55
2.3.4. Un écrit <i>in presentia</i>	57
2.4. Un écrit interactif et révisé	58
<b>Chapitre III : Fonctionnement interactionnel de la messagerie instantanée</b>	60
1. Segmentation du discours et tours de parole	60
1.1. L'unité de transmission : le message	60
1.2. Séquentialité et alternance	61
1.3. Longueur des messages	62
1.4. Frontières des messages et ruptures d'énoncé	66
1.5. Chevauchements d'échanges	68
1.6. Procédures de réparation	72
2. Implications communicatives de la coprésence	75
2.1. Réalisation de la coprésence en messagerie instantanée	75
2.1.1. Statuts de présence	76
2.1.2. La messagerie instantanée <i>in absentia</i>	77
2.2. Maintien du contact par l'activité	79
2.3. Interlocuteurs en mode multitâche	81
2.4. Degré d'implication dans la conversation et temps de réponse	83
2.5. État permanent de conversation	87

<b>Chapitre IV : Adaptation et modifications de la forme écrite</b>	90
1. Adapter les formes de l'écrit	90
1.1. Dépasser les limites médiales	91
2. Typologie des formes graphiques non standards	92
2.1. Écarts non intentionnels	92
2.2. Abréviations graphiques	94
2.2.1. Siglaison et squelettes consonantiques	94
2.2.2. Syllabogrammes	95
2.2.3. Logogrammes	96
2.2.4. Troncations	97
2.3. Suppressions et remplacements graphiques	99
2.3.1. Réduction des marques orthographiques non signifiantes	99
2.3.2. Remplacements vocaliques	100
2.3.3. Remplacements consonantiques	101
2.4. Transformations «phonographiques»	102
2.4.1. Ampleur et enjeux du phénomène	103
2.4.2. Déformations usuelles et réduction de l'effort articuloire	104
2.4.3. Déformations non systématiques et affectivisation du langage	106
2.5. Signes émotionnels	110
3. Approche variationniste	112
3.1. Variation idiolectale	112
3.2. Variation sociostylistique	115
3.3. Variation intraconversationnelle	117
3.4. Standardisation relative des formes	119
4. Approche interprétative	120
4.1. Contraintes médiales ou maximales conversationnelles ?	120
4.2. Aspects expressifs, affectifs et communautaires	122
4.3. Jeu et transgression	124
<b>Conclusion</b>	126
<b>Bibliographie</b>	129
<b>Table des Abréviations</b>	140
<b>Annexe</b>	141

# Introduction

Internet. Le «Réseau des réseaux» a d'ores et déjà révolutionné de nombreux champs de l'existence humaine. Cette révolution, c'est celle de la communication. Elle a commencé par faire apparaître de nouveaux moyens de communication. L'un d'eux nous intéresse tout particulièrement : la messagerie instantanée, lieu d'une communication familière et immédiate, de conversations sans fin entre proches.

Pourquoi s'intéresser à la messagerie instantanée ? Comme nous aurons l'occasion de le voir, la messagerie instantanée est devenue, pour de nombreuses personnes, un outil de communication prépondérant. D'autre part, elle présente de nombreuses caractéristiques innovantes d'un point de vue conversationnel et langagier. Pour le linguiste, l'étude de ce nouveau média permet de confronter les théories développées autour de formes plus traditionnelles à une nouvelle réalité communicative. Il s'agit d'explorer en quoi celle-ci pose de nouvelles questions, interroge les conceptions actuelles de la linguistique, remet en cause certaines assertions... On peut également considérer l'internet comme un «immense réservoir de corpus discursifs pouvant renseigner sur les usages contemporains des langues et des formes communicatives, pouvant faire l'objet d'analyses et de descriptions, aussi bien que de sensibilisation à l'hétérogénéité des genres et des registres, au changement linguistique, aux rapports à la norme, etc.» (Mondada 1999 : 5). Les pratiques discursives des utilisateurs de messagerie instantanée peuvent être révélatrices de nombreux faits linguistiques, tout en étant plus facilement accessibles pour l'analyste de par la nature de l'écrit électronique.

Nous concevons ce mémoire comme une approche globale du phénomène communicatif que constitue la messagerie instantanée. Si nous avons délibérément choisi de ne pas nous limiter à l'exploration approfondie d'un aspect précis de ce type de communication, c'est qu'il nous semble que les bases mêmes de cette approche sont encore à construire, ou du moins à consoli-

der. Trop peu de recherches scientifiques ont encore abordé de façon spécifique ce phénomène relativement récent et il nous semblerait inadéquat de nous concentrer sur une seule de ses particularités alors que les bases théoriques qui permettent de comprendre le fonctionnement de cette communication sont, à notre sens, instables.

Nous procéderons donc en quatre temps. Dans le premier chapitre, nous redéfinirons le contexte dans lequel se place la messagerie instantanée, à savoir l'ensemble des nouvelles formes de communication écrite. En ce sens, c'est à travers ce premier chapitre que nous introduirons et contextualiserons cette étude. Après avoir établi les circonstances d'apparition de ce nouveau phénomène communicatif, nous chercherons à proposer une typologie affinée de ces nouvelles formes, à travers trois critères de catégorisation. Nous nous pencherons ensuite sur l'ensemble désigné sous le terme «chat», dans lequel s'inscrit la messagerie instantanée, et nous étudierons en quoi cette dernière se démarque des autres formes de cet ensemble. Nous montrerons en quoi s'y développe un genre communicatif aux traits spécifiques et d'une importance primordiale au sein du panorama communicatif actuel, tout particulièrement chez les adolescents. À la fin du chapitre premier seront détaillés les aspects techniques du support logiciel de cette communication. Nous y aborderons du reste les procédés de collecte, de traitement et d'analyse du corpus sur lequel s'est appuyée cette étude.

Le deuxième chapitre sera consacré à redéfinir les concepts théoriques essentiels à la compréhension de la communication par messagerie instantanée. Nous souhaitons en effet dépasser deux conceptions fréquemment invoquées dans les études antérieures de la communication électronique, à savoir d'une part l'idée que les nouvelles formes de communication écrite se situent quelque part entre l'écrit et l'oral et d'autre part le concept de synchronie. Nous verrons que ces représentations sont – à notre sens – inadéquates, voire inexactes, pour caractériser la communication par messagerie instantanée et nous proposerons une nouvelle analyse de ces particularismes communicatifs.

En nous appuyant sur les nouvelles conceptualisations présentées, nous mènerons dans le chapitre trois une analyse du fonctionnement interactionnel de la messagerie instantanée. Tout d'abord, nous explorerons la valeur interactionnelle du message, unité de transmission de la communication, et la façon dont les échanges sont séquencés. Nous chercherons à démontrer quelles sont les tendances interactionnelles majeures actives dans la messagerie instantanée et les problèmes interactionnels spécifiques qui peuvent s'y produire. Deux phénomènes retiendront notre attention, en ce qu'ils sont gérés d'une façon originale à travers la messagerie instantanée : les chevauchements d'échanges et les procédures de réparation. Ensuite, nous analyserons la façon dont est réalisée la coprésence interactionnelle en messagerie instantanée. Nous y développerons différentes hypothèses : premièrement, le caractère présentiel et immédiat de la communication n'est pas défini par le *medium*, mais par la gestion interactionnelle qu'en ont les interlocuteurs ; deuxièmement, le sentiment de coprésence est réalisé avant tout par la minimisation du temps de réponse ; troisièmement, la messagerie instantanée permet de mener simultanément de nombreuses interactions et activités différentes, et ce, du fait que se met en place entre des inter-



locuteurs un «état permanent de conversation» qui n'exige pas nécessairement la production d'énoncés.

Enfin, le quatrième chapitre de ce mémoire vise à analyser les particularités formelles du discours en messagerie instantanée. Nous proposerons tout d'abord une typologie actualisée et affinée des écarts formels et des graphies non standards rencontrées dans notre corpus, en mettant l'accent sur une catégorie d'écarts qui nous semble avoir été mal considérée jusqu'à présent : les déformations que nous qualifierons de «phonographiques». Notre hypothèse est qu'à travers ces écarts formels, les scripteurs visent à adapter les formes de l'écrit à une nouvelle réalité communicative, et ce, en y réintroduisant la variation, l'expression de soi et l'affectivité. Nous étudierons l'actualisation graphique de la variation sociostylistique et mettrons en avant l'existence d'une variation intraconversationnelle. En dernier lieu, nous explorerons diverses pistes interprétatives pour les écarts formels et remettrons en question l'importance des contraintes médiales.

Malgré notre volonté de considérer dans son ensemble la messagerie instantanée et ses spécificités communicatives, nous ne pourrions pas envisager à travers ce mémoire un certain nombre de particularités et d'analyses. Certaines caractéristiques formelles des écrits électroniques, qu'il s'agisse de chat ou d'autres formes de communication, ont déjà été largement traitées par d'autres auteurs et nous ne pourrions les traiter en détail. Nous ne nous étendrons pas outre mesure sur l'utilisation des smileys, de la ponctuation, démarcative ou modalisante, et de la typographie (capitalisation, majuscules initiales...), ni sur les spécificités syntaxiques des discours électroniques. Pour une approche de ce type de phénomènes, on se référera par exemple aux travaux de Jacques Anis (1999 ; 2001), d'Isabelle Pierozak (2000b ; 2003c), de Michel Marcoccia (1999) ou, pour l'anglais, de David Crystal (2001). Qui plus est, ces phénomènes ont été abondamment décrits dans des ouvrages et articles à destination du grand public (Anis 2001 ; Dejong 2002 ; Maziers 2002 ; Klein 2003). Nous n'aborderons pas non plus des problématiques du chat et de la messagerie instantanée qui relèvent plus des champs de la psychologie et de la sociologie, comme le contenu des conversations, l'usage des pseudonymes (Lytra 2003) ou l'influence du genre des interlocuteurs sur la communication (Gurak et Ebeltoft-Kraske 1999 ; Debaisieux 2001 ; Baron 2004b ; Herring et Paolillo 2006).

Nous élaborerons nos analyses en nous concentrant sur les usages les plus représentatifs de la messagerie instantanée. Notre point de vue est celui d'un francophone sur l'utilisation de ce moyen de communication en français, mais il n'en reste pas moins qu'une grande partie de nos observations peuvent aisément s'appliquer à des contextes d'utilisation non francophones. Il est probable que certaines conceptualisations que nous développerons sont également applicables à d'autres *mediums* communicatifs.

## Chapitre I

# La messagerie instantanée parmi les nouvelles formes de communication écrite

## 1. De nouvelles formes de communication écrite

### 1.1. L'émergence d'un nouveau phénomène communicatif

Cela fait environ vingt ans que les chercheurs en linguistique, en sociologie et en psychologie ont commencé à s'intéresser à ce qui a été très vite perçu comme une révolution majeure de la communication. Les développements de l'informatique et des télécommunications ont fourni à un public de plus en plus large de nouveaux outils pour communiquer. Quelle était l'originalité de ces nouveaux moyens de communication ? Alors que depuis toujours, les récits de science-fiction imaginent les révolutions futures de la communication comme audiovisuelles, à travers des concepts comme la vidéoconférence, ces nouvelles interfaces de communication font appel à une «technologie» vieille de 4000 ans : l'écriture.

Il est apparu très tôt que la communication ainsi rendue possible allait être très différente de la communication écrite que l'on avait connue jusqu'alors. Déjà en 1987, des linguistes français saluaient «un nouvel espace-temps pour la communication écrite» (Debyser 1987 : 64).

Cette révolution de la communication écrite a pris différentes formes, s'est matérialisée à travers différents médias, mais instinctivement, les scientifiques, comme le grand public, ont cherché à considérer l'ensemble de ces formes de communication comme un tout.

## 1.2. À la recherche d'une cohérence et d'une dénomination

### 1.2.1. Au commencement était l'ordinateur

Cette apparition de nouvelles formes de communication est avant tout liée au développement de l'informatique. L'apparition en particulier des microordinateurs et leur démocratisation ont amené le numérique au sein même des familles. D'abord dédiés essentiellement à la production de texte, les ordinateurs personnels se sont ensuite vus mettre en réseau. C'est cette interconnexion des personnes passant par le support informatique qui a conduit au développement d'une véritable communication électronique (Anis 1998).

De ce fait, les études scientifiques de cette nouvelle communication se sont immédiatement concentrées sur l'ordinateur, en tant que véhicule de la communication :

L'ordinateur serait alors le médiateur qui modifierait indirectement le discours [...] ; il induirait la création d'autres formes, d'autres « genres » de discours (Panckhurst 1998 : 51).

Les chercheurs anglophones ont donc naturellement créé le terme de *Computer-Mediated Communication* (CMC) pour désigner ces nouvelles formes (Herring 1996a), terme qui a souvent été traduit en français par *Communication médiatisée par ordinateur* (Mondada 1999 ; Draelants 2000 ; Baudrez 2001 ; Marcoccia 2004b). Nous préférons en ce qui nous concerne utiliser l'expression *Communication médiée par ordinateur* (CMO). Il nous semble en effet que le terme « médiatisé » transmet en français le sens d'une *diffusion* par l'ordinateur, comme si cette « communication » était préexistante et n'avait été que popularisée par l'ordinateur, alors que celui-ci est en réalité le moyen, le *medium*, par lequel passe l'échange, d'où la préférence du néologisme « médié » (Panckhurst 1997, 1998 ; Véronis et Guimier de Neef 2004).

### 1.2.2. Au-delà du *medium*

Si la démocratisation des ordinateurs personnels et leur entrée dans les familles au cours des années 1980 ont amené des changements dans le rapport au texte et à l'écriture de nombreuses personnes<sup>1</sup> (Anis 1998), ce n'est pas en tant que tel l'ordinateur qui a bouleversé le rapport au *code* écrit. L'effervescence observée dans les milieux scientifiques autour de la communication médiée par ordinateur a été beaucoup plus tardive que la diffusion massive des microordinateurs. En fait, elle correspond plutôt au moment où l'internet a commencé à être de plus en plus utilisé par le grand public, car c'est bien l'interfaçage, la mise en réseau des ordinateurs qui a été la cause du changement. Ce n'est donc pas tant la popularisation du *support* électronique (l'ordinateur) que la *mise en communication* de ces supports qui a mené aux mutations de l'écrit que nous allons étudier.

Parallèlement, plus tardivement que les interfaces de communication apparues sur l'internet, est apparu un autre phénomène de l'écrit : les SMS<sup>2</sup>. Il n'y a plus ici d'ordinateur : le support est un téléphone portable. Instinctivement, le lien a très vite été fait entre les processus d'écrit-

---

1. À travers le traitement de texte notamment, qui a démocratisé l'accès à la diffusion publique d'écrits.

2. Pour *Short Message Service*, « service de messages courts ». Également appelés « textos » (Anis 2001).

ture dans les SMS et dans la communication médiée par ordinateur, tant par les scientifiques (Anis 2001 ; Vienney et Melian 2004 ; Véronis et Guimier de Neef 2004 ; Baron 2005a) que par les utilisateurs eux-mêmes<sup>3</sup>.

Comment justifier alors l'appellation «communication médiée par *ordinateur*», si elle inclut également des formes comme le SMS ? Certains ont avancé que la transmission des messages envoyés d'un téléphone portable à un autre impliquait des ordinateurs ; néanmoins, cette explication ne nous semble pas suffisante pour justifier d'englober les SMS dans la CMO.

En réalité, le *medium* de la communication ne doit pas nécessairement être un ordinateur. Il peut s'agir à priori de n'importe quelle interface permettant une communication passant par l'écriture, elle-même limitée par un «filtre discret», qui oblige l'expression à passer par un nombre prédéterminé de caractères invariants et par un dispositif d'encodage physiquement limité (qu'il s'agisse d'un clavier standard d'ordinateur à 105 touches ou un clavier de téléphone portable à 12 touches).

Il nous semble donc qu'il faille chercher une autre cohérence et une autre dénomination pour l'ensemble de ces médias de communication. En réalité, la spécificité commune à ces nouveaux modes de communication se situe moins dans le *medium* (ordinateur ou autre) que dans le *canal* utilisé, à savoir l'**écrit numérique**.

Nous retiendrons donc la dénomination proposée par Véronis et Guimier de Neef (2004 ; 2006) : **nouvelles formes de communication écrite** (que nous abrègerons «NFCE» dans la suite de ce travail). Ce terme a l'avantage de contenir les trois caractéristiques qui définissent les limites de l'ensemble pris en considération : leur nouveauté (voir I.1.3), leur essence communicative et leur caractère écrit.

### 1.3. Aperçu et classement des NFCE

Nous nous permettrons tout d'abord d'écarter de notre champ d'analyse le web en tant que tel, à savoir l'ensemble du système de pages web interconnectées par l'hypertexte, auquel on accède en général au départ d'un logiciel de navigation. En effet, il nous semble relever avant tout de la publication, et non de la communication au sens restreint d'échange bidirectionnel entre des parties placées sur un pied d'égalité<sup>4</sup> au sein duquel peut avoir lieu une véritable interaction. Le web est couramment inclus dans l'étude de la communication médiée par ordinateur, mais est lié à d'autres problématiques que celles qui nous occupent dans le cadre de l'étude des NFCE.

---

3. Il est extrêmement courant par exemple de voir sur des forums de discussion sur l'internet des utilisateurs stigmatiser les productions écrites d'autres utilisateurs en désignant le style écrit (comportant de nombreuses abréviations et fautes d'orthographe) comme du «langage SMS» (voir p. ex. le «Comité de lutte contre le langage SMS et les fautes volontaires sur Internet», <http://sms.informatiquefrance.com>).

4. Dans le cadre de la publication, nous avons affaire à une communication unidirectionnelle hiérarchisée entre un éditeur et des lecteurs.

Pour tracer les grandes lignes d'une première catégorisation des nouvelles formes de communication électronique, plusieurs critères s'offrent à nous : la temporalité des échanges, le type de destinataire et le type d'interface visuelle.

### 1.3.1. Temporalité des échanges

Le premier critère instinctivement proposé par toutes les études des NFCE est le critère de la temporalité des échanges : ceux-ci peuvent être **synchrones** ou **asynchrones** (Crystal 2001 ; Véronis et Guimier de Neef 2004). Nous verrons par la suite que la notion de synchronie n'est pas aussi pertinente que l'on pourrait le croire au vu de sa récurrence dans les recherches sur la CMO (voir II.2.3), mais à ce stade-ci de notre développement, nous nous contenterons de cette opposition. Notons néanmoins que la synchronie est à comprendre au niveau de la réactivité des interlocuteurs et de l'immédiateté des échanges, et non du point de vue de la diffusion du message, qui est, elle, pratiquement toujours instantanée dans la communication électronique. L'opposition entre communications synchrone et asynchrone s'avère opérante pour différencier les NFCE en deux groupes : dans le groupe des formes synchrones, on trouvera essentiellement le chat ; dans celui des formes asynchrones, le courrier électronique et les forums de discussion.

### 1.3.2. Type de destinataire

Le second critère de catégorisation des NFCE se fonde sur le type de destinataire du message électronique produit par le scripteur. Il peut s'agir soit d'un **destinataire unique et identifié** (*one-to-one*), auquel cas la communication met en relation dans un dialogue privé deux individus précis, comme c'est le cas dans la messagerie instantanée ou les SMS, soit d'un **destinataire multiple et indéterminé** (*one-to-many*), auquel le scripteur s'adresse en sachant que son message sera public et susceptible d'être lu par n'importe qui (éventuellement au sein d'un groupe fermé). Ce dernier rassemble des formes de communication de groupe comme les salons de discussion (IRC<sup>5</sup> et webchats<sup>6</sup>), les listes de discussion (*listserv*), les groupes de discussion (*newsgroups*) et les forums (Baron 1998 ; Véronis et Guimier de Neef 2004). Nous verrons par la suite que cette opposition entre destinataires individuel et multiple peut également être affinée entre une opposition entre communication publique et communication privée (voir I.2.2.1).

---

5. L'IRC (*Internet Relay Chat*, ou «Interface de relais conversationnel» selon la Commission de terminologie et de néologie) est un protocole de communication par messages écrits créé en 1988 par le Finlandais Jarkko Oikarinen. Le protocole met en intercommunication simultanée différents utilisateurs connectés à un serveur central à travers un logiciel client. Les discussions ont essentiellement lieu dans des «salons» prédéfinis ou créés par les utilisateurs (par exemple autour d'un intérêt commun ou à destination d'un public particulier).

6. Par «webchats», nous entendons l'ensemble des interfaces de conversation de groupe proposées par certains sites communautaires à leurs utilisateurs. Parmi eux, les salons de discussion de Lycos/Caramail en particulier ont connu, en leur temps, un certain succès. Ces webchats fonctionnent de la même façon que l'IRC, sous forme de salons thématiques ou non où un certain nombre d'utilisateurs entrent et peuvent discuter entre eux. L'interface fait en général appel à la technologie Java et est, le plus souvent, limitée à des envois de messages textuels et de smileys graphiques prédéfinis.

7. Il existe cependant sur l'IRC et sur certains webchats la possibilité, à partir de l'espace de communication de groupe, d'initier une conversation privée avec une autre personne, qui ne sera visible que des deux participants. Nous avons pris le parti de ne pas considérer cette fonction annexe des salons de discussion ici dans la mesure où elle ne constitue pas le type de communication par défaut sur ces espaces de discussion.

	1→1	1→N
synchrone	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ messagerie instantanée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ salons de discussion (IRC, webchats)</li> </ul>
asynchrone	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ courrier électronique</li> <li>◦ SMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ listes et groupes de discussion</li> <li>◦ forums</li> </ul>

Figure 1 : NFCE, d'après leur temporalité et le type de destinataire

### 1.3.3. Interface

Pour distinguer plus finement les différentes NFCE, nous retiendrons comme critère l'interface qui permet la communication. Dans un premier temps, l'**interface matérielle** permet de différencier les formes de communication qui font appel à l'ordinateur des SMS, «messages textuels courts», qui s'échangent en général au départ d'un téléphone portable. En ce qui concerne le premier groupe, notons que l'interface d'encodage-décodage est, pour la majorité des utilisateurs, un clavier d'une centaine de touches accompagné d'un écran<sup>8</sup>. Dans le cas des SMS, l'interface d'encodage-décodage est un clavier limité en général à 12 touches et un écran ne permettant d'afficher qu'un nombre relativement restreint de caractères.

Dans un deuxième temps, nous nous pencherons sur l'**interface virtuelle** (et visuelle) par laquelle passent les échanges médiés par ordinateur. Ce critère nous permettra spécifiquement de distinguer les formes synchrones et asynchrones de communication publique en positionnant leur environnement visuel sur un continuum allant d'un affichage purement textuel à un affichage laissant une place plus importante à l'image. De ce point de vue, nous distinguerons trois zones dans ce continuum : les interfaces textuelles pré-web, les interfaces web et les interfaces de réalité virtuelle.

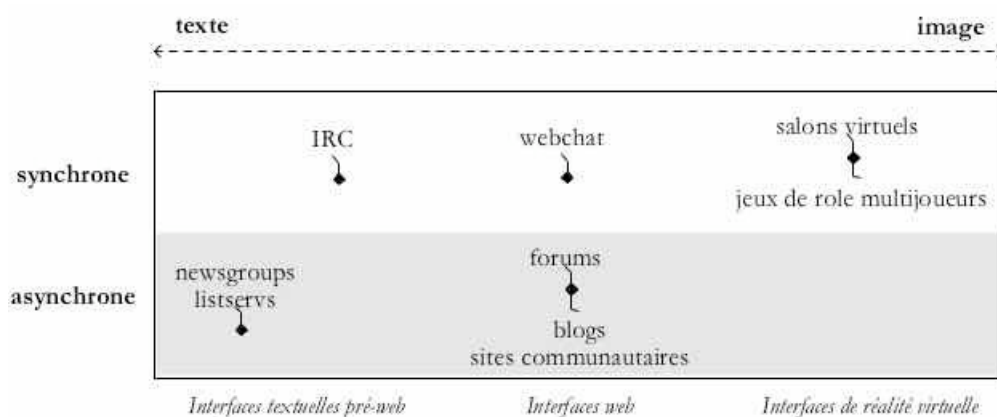


Figure 2 : Les interfaces virtuelles de communication

8. L'écran a la particularité d'être l'interface de décodage et en même temps une interface de contrôle de l'encodage pour le scripteur.

Les premières interfaces de communication sont apparues avant le développement du web et ne contiennent en général que du **texte**, qui peut être mis en forme typographiquement de manière sommaire. Le contexte visuel dans lequel a lieu la communication est strictement limité à quelques informations textuelles nécessaires à l'échange (affichage des identifiants des interactants, du sujet...). On y compte en particulier les listes de discussion, les groupes de discussion, l'IRC (voir I.2) et les MUDs<sup>9</sup> (Baron 2003a). Ces interfaces nécessitent en général de passer par un logiciel dédié (client de messagerie, logiciel de chat...).



Figure 3 : Captures d'écran d'un groupe de discussion (à gauche) et d'un forum<sup>10</sup>

Les **interfaces web** se sont surtout développées au cours des années 1990 et 2000 en intégrant les modules de communication au sein même des sites. Des interfaces web sont par exemple apparues pour des services de communication existants (comme des webmails pour la consultation du courrier électronique ou des interfaces permettant d'accéder au départ d'un site web à un chat IRC), mais ne se sont présentées que comme des solutions de remplacement. Par contre, on a vu la communication de groupe prendre un nouvel essor à travers deux nouveaux services créés pour et à partir de sites communautaires : les webchats (synchrones) et les forums (asynchrones). Ils proposent en somme le même type d'échanges que, respectivement, l'IRC et les groupes de discussion, mais les rendent accessibles à un public plus large en ne nécessitant pas la connaissance d'un protocole ni l'utilisation d'un logiciel spécifiques. Le web est en effet devenu la principale porte d'accès à l'internet pour le grand public. Outre cette simplicité d'accès, les interfaces web de communication tirent parti des possibilités de mise en page des langages de programmation du web pour offrir un affichage plus structuré, plus compréhensible et plus convivial pour les utilisateurs.

9. Le MUD (*Multi-User Dungeon*) est un système de jeu de rôle virtuel multijoueur apparu relativement tôt dans le développement de l'internet (1979) mais dont le développement n'a pas dépassé les frontières du monde anglophone et qui est aujourd'hui pratiquement tombé dans l'oubli. Ce système fonctionne au départ d'une interface purement textuelle, avec laquelle le joueur interagit à l'aide de messages courts (Curtis et Nichols 1993 ; Deuel 1996 ; Cherny 1999).

10. Nous avons encadré l'espace occupé réellement par les messages en tant que tels.

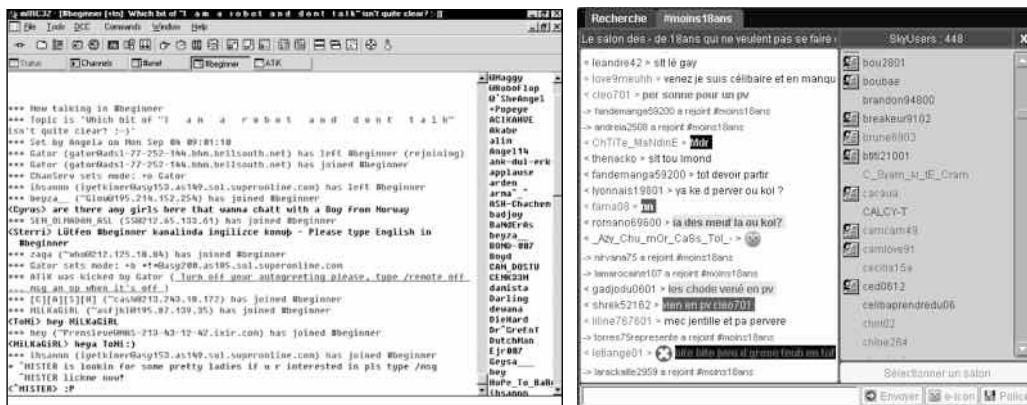


Figure 4 : Deux interfaces de communication de groupe synchrone : IRC (à gauche) et webchat

Parmi les interfaces web de communication, nous ne pouvons ignorer les sites communautaires et les blogs, qui ont vu ces dernières années leur public croître de manière exponentielle. Certains lecteurs pourraient se demander en quoi des sites avant tout axés sur la publication comme les blogs peuvent relever de la communication au sens interactif du terme. Effectivement, les blogs sont avant tout un outil de publication pour un auteur individuel ou un petit groupe de rédacteurs, soit une communication hiérarchisée et verticale (*top-down* : auteur ↘ lecteurs), mais ils ont, dès leur apparition, parié sur les échanges plus informels qui pourraient se mettre en place à travers le système de commentaires, permettant en particulier une communication égalitaire et horizontale entre ceux qui assumaient l’instant d’avant les rôles d’auteur et de lecteur (Miller et Shepherd 2004 ; Herring et al. 2005). Les études de ce moyen de communication ont montré que la possibilité d’interaction jouait un rôle très important dans l’intérêt du public pour les blogs (Kaye 2004). Il n’en reste pas moins que, selon nous, les blogs et sites communautaires sont à isoler d’autres interfaces web de communication dans la mesure où la communication interactive n’est pas leur objet premier. Celle-ci vient plutôt se greffer sur une visée informative, expressive ou « indexative »<sup>11</sup> développée en priorité par ce type de sites<sup>12</sup>.

11. Qu’il nous soit permis d’exprimer par ce terme la tendance des sites communautaires à constituer une sorte d’annuaire, un index de personnes, à travers l’inscription et l’autodescription (profil) des membres. Nous reparlerons des sites communautaires de *networking* social au point 3.2.1 du présent chapitre.
12. Nous avons cherché à exprimer dans notre tableau (fig. 2) ce caractère secondaire de l’interaction en plaçant les sites communautaires et blogs *en dessous* de leur point de référence sur le continuum. Il en va de même pour les jeux de rôle multijoueurs, dont les moments de communication ne sont que secondaires par rapport à la visée récréative.





Figure 5 : Communication synchrone en réalité virtuelle

Enfin, le dernier ensemble d'interfaces virtuelles rassemble celles qui mettent en place une **réalité virtuelle en images**, en général en trois dimensions, qui recrée un semblant de cadre réaliste dans lequel peut avoir lieu la communication. Nous pouvons entre autres évoquer ce que nous appellerons des «salons virtuels»<sup>13</sup>, qui offrent une communication de groupe synchrone dans un environnement «virtuellement matérialisé». Ceux-ci visent avant tout l'échange social, à l'inverse des jeux multijoueurs en ligne, en particulier les jeux de rôle multijoueurs<sup>14</sup>, dont la finalité première n'est pas en soi la communication entre les intervenants. Remarquons que les salons virtuels, bien qu'apparus assez rapidement au cours du développement de l'internet, n'ont connu qu'un succès très mitigé en comparaison avec des formes de communication comme les chats et les forums. Ce fait nous incline à penser que les utilisateurs recherchent avant tout une communication efficace et fonctionnelle, et non une récréation virtuelle d'échanges tels qu'ils pourraient se présenter dans la réalité (Verville et Lafrance 1999 : 206-207).

#### 1.4. Les limites de l'approche globale

Cependant, l'approche scientifique de la communication médiée par ordinateur a souvent été réalisée en considérant la CMO comme un seul phénomène communicatif, qu'il était possible d'étudier de façon globale.

Often studies have not differentiated between forms of CMC (e.g., chat versus IM), although actual usage patterns may show considerable disparity. Moreover, results have generally been stated ahistorically, ignoring the fact that usage patterns may change through time (Baron 2007).

Or, il est absolument indispensable de différencier clairement les «formes de CMO afin d'éviter les généralisations abusives» (Anis 1999 : 74). Cette analyse clairvoyante n'a cependant pas empêché Anis de chercher à définir les spécificités du «langage texto» (des SMS donc) en se basant

13. On peut citer comme exemple de service de salon virtuel le logiciel américain IMVU, qui mélange le concept de salon virtuel avec ceux de messagerie instantanée et de site communautaire, en permettant des conversations privées en duo entre des interlocuteurs qui, souvent, ne se connaissent pas auparavant. Les intervenants apparaissent alors sous forme de modélisations 3D de personnages humains dans une représentation d'un lieu familier, un café par exemple (fig. 5).

14. En anglais, «MMORPG», pour *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*. Le jeu de rôle multijoueur le plus répandu actuellement (plus de 6 millions d'abonnés) est World of Warcraft (Nardi et al. 2007).

sur un «corpus de chats» et à confondre ainsi deux moyens de communication qu'il eut été justement intéressant de distinguer. Nous pensons que l'apparition quasi simultanée de tous ces outils de communication a poussé les analystes à les amalgamer comme un seul et même phénomène. Il n'est pas anodin que l'on parle systématiquement de «*nouveaux* outils de communication» et qu'une des meilleures dénominations proposées pour caractériser cet ensemble soit «*nouvelles* formes de communication écrite». C'est bien parce que tous ces médias sont «nouveaux» pour nous que nous les assimilons.

Or, en s'intéressant aux nouvelles formes de communication écrite comme à un macrophénomène, des chercheurs ont omis de nombreux éléments propres à certaines de ces NFCE. Conditionnés dans leur approche par la perception simultanée de ces médias, ils ont considéré que les nouveaux procédés formels de l'écrit qu'on y rencontrait constituaient un «cyber-écrit» (Anis 1998 : 240), un «Electronic Language» (Collot et Belmore 1996 : 13) uniforme et généralisable à l'ensemble des NFCE. Il est certain qu'une partie des procédés formels auxquels recourent ces outils de communication leur sont communs (voir IV), mais ces procédés ne sont pas pour autant propres aux NFCE. Les techniques abrégatives par exemple sont utilisées depuis infiniment plus longtemps dans la prise de notes ; est-ce pour autant que l'idée nous viendrait à l'esprit de mettre dans un même ensemble la prise de notes, le chat, le SMS et les billets personnels échangés entre élèves dans une classe ?

Il nous semble que cette perception monolithique des NFCE, tant par le grand public que par les chercheurs, a été la cause d'un certain biais dans leur approche scientifique. Notre objectif au cours de cette étude sera donc d'approcher les spécificités d'un genre en particulier de NFCE : la messagerie instantanée.

## 2. Le chat

### 2.1. Définition et caractéristiques

Le chat est couramment défini comme une forme de communication électronique synchrone (c'est même la principale forme synchrone) (Danet 2002a : 3 ; Maurais 2003 : 11 ; Zitzen et Stein 2004 : 985) dont le principe «consiste dans l'affichage successif, en quasi-direct, dans une fenêtre, de messages» de différents participants (Anis 1998 : 232). Une fois encore, nous demanderons au lecteur d'excuser le recours temporaire au concept de synchronie, que nous remettrons en cause dans la suite de cette étude (voir II.2.3.1).

Le chat requiert qu'une condition essentielle soit remplie : les interlocuteurs doivent être connectés simultanément à l'internet et, plus précisément, à un même service de communication (un serveur de salons de discussion ou un service de messagerie instantanée). Aussi évidente soit-elle, cette exigence est fréquemment oubliée par les théoriciens de la CMO. C'est pourtant cela qui fait la spécificité du chat par rapport au courrier électronique, aux forums ou aux groupes de discussion, plus qu'une prétendue synchronie.

Une fois mis en relation, les interlocuteurs s'échangent des messages courts, généralement limités à une proposition verbale, au cours de conversations dont la longueur peut varier du tout au tout. L'idée qu'il s'agit là de conversations est renforcée par le fait que le chat remplit un rôle essentiellement social, à travers des échanges informels. La finalité de ces conversations est, à de rares exceptions près, interne, à savoir que les interactions «visent le plaisir de l'échange» et ont pour objectif «l'entretien et l'approfondissement des liens sociaux» (Traverso 2005 : 19).

Cet aspect avant tout social du chat est aussi ce qui en a assuré le succès et l'a fait évoluer en service de premier plan sur l'internet. Diverses études ont en effet montré que, pour une majorité de gens, l'attrait de l'internet résidait moins dans l'accès à l'information que dans «l'accès à des environnements sociaux» (Thurlow et McKay 2003 : 97). Si l'internet est dans un premier temps apparu comme un *medium* d'information, sa dimension sociale et interactionnelle est réellement devenue prépondérante pour une large part d'internautes. L'évolution de la perception de l'internet est particulièrement visible à travers les expressions paradigmatiques qui ont été créées au fil du temps pour désigner ces nouvelles réalités : on est ainsi passé des «technologies de l'information» (l'abréviation anglaise *IT* est très répandue) aux «(nouvelles) technologies de l'information et de la communication» (NTIC), l'expression «autoroutes de l'information» est devenue quelque peu désuète et l'on pourrait, à la suite de Herring, considérer que «l'Âge de l'Information» est devenu «l'Âge de l'Interaction» (1996b : 104).

## 2.2. Une réalité bicéphale

### 2.2.1. De la distinction entre salons de discussion et messagerie instantanée

Pour les premiers analystes qui se sont penchés sur ce type de communication, le chat n'avait qu'une seule forme : l'IRC, à savoir un protocole permettant à des individus de rejoindre des salons de discussion pour y converser, à plusieurs, de différents sujets (voir note 5). Un peu plus tard sont apparus les webchats (voir note 6), mais il s'agissait toujours d'une communication de groupe. Pour ces analystes, le chat désigne donc nécessairement un système de communication de groupe en temps réel. Puis, à l'aube du XIX<sup>e</sup> siècle, sont apparus les services de messagerie instantanée, qui ont rapidement gagné une large popularité, dépassant de loin celle des salons de discussion. Pour le grand public, qui considère en général que le chat désigne le *principe* de la «communication textuelle en direct par Internet» (WP) ou les «discussions par écrit en temps réel sur le réseau» (WP), et pour la plupart des chercheurs, la messagerie instantanée relève également du chat. Nous utiliserons donc le vocable «chat» dans une acception globalisante, recouvrant à la fois les salons de discussion<sup>15</sup> (*chatgroups* en anglais, terme regroupant l'IRC

---

15. L'IRC et les webchats doivent être considérés en fait comme des protocoles (à ce protocole, est lié un fonctionnement particulier de la communication et un type d'interface privilégié). En pratique, l'utilisateur choisit de rejoindre un réseau (IRC) ou un site web (webchat) en particulier. Les réseaux IRC et certains webchats à succès rassemblent souvent plusieurs milliers d'utilisateurs. Cependant, le seul fait de rejoindre le réseau ne suffit pas : on est alors seulement connecté au service, de la même façon que le seul fait de se connecter à un service de messagerie instantanée ne suffit pas à initier une conversation (voir I.4.2.1). Au sein du réseau, il existe en général un grand nombre de salons de discussion, qui rassemblent un nombre plus restreint d'utilisateurs (beaucoup

et les webchats), interfaces d'une communication de groupe, et la messagerie instantanée, interface d'une communication interpersonnelle. Il faut néanmoins garder à l'esprit que, même dans certains articles récents (p. ex. Munier 2004 ; Moise 2007), le terme peut être employé au sens restreint de «système de communication multiutilisateur synchrone» (Zitzen et Stein 2004 : 985, trad. personnelle).

On ne peut cependant pas réduire la distinction entre les salons de discussion et la messagerie instantanée à une opposition entre communication de groupe et communication entre individus. Pour preuve, il est possible de mener dans un salon une discussion uniquement entre deux personnes, de même qu'on peut, en messagerie instantanée, inviter des intervenants tiers dans un dialogue.

En réalité, la différence fondamentale entre ces deux interfaces de communication se situe principalement dans l'opposition entre une communication publique et une communication privée. Les salons de discussion sont publics en ce que, même si seules deux personnes discutent sur un salon, des tiers sont susceptibles de lire la conversation et d'y intervenir<sup>16</sup>. Même si deux personnes sont les seules *présentes* dans un salon, il existe toujours la possibilité qu'un tiers y entre et, sur certains webchats, puisse lire la conversation qui précédait son arrivée. À l'inverse, en messagerie instantanée, le dialogue s'établit strictement entre deux personnes et n'est visible que d'elles seules<sup>17</sup>. La confidentialité des échanges est assurée. Il nous semble clair que le caractère public ou privé de la communication influe directement sur la nature même des échanges (Marcoccia 2004a).

Une autre différence entre ces deux formes se situe au niveau de l'acte d'initiation de la communication. Qu'il s'agisse de l'IRC ou des webchats, on ouvre un espace de communication en «entrant» dans un salon de discussion existant. La communication est basée sur l'occupation d'un espace commun (justifié par une caractéristique identitaire, une appartenance ou un centre d'intérêt communs). Dans le cas de la messagerie instantanée, la communication est amorcée par l'acte d'envoyer un message à une personne déterminée. L'échange est ainsi centré sur la relation entre les deux individus.

Cette différence est indissociable du fait que, en messagerie instantanée, la relation entre les interlocuteurs est un préalable à la communication. À de rares exceptions près, les interlocuteurs se connaissent avant leur premier échange par messagerie instantanée. En effet, avant de pouvoir entamer une conversation avec une personne, il faut d'abord avoir ajouté cette per-

---

de salons comptent ainsi entre 15 et 50 intervenants). Sur un réseau IRC, on trouvera par exemple des salons (également appelés «canaux») #france, #15-18ans, #cinema, #humour, #aide, etc. En ce qui concerne les webchats, sur certains services de chat, on trouvera des salons semblables, mais il existe aussi un certain nombre de sites de plus petite taille qui proposent un seul salon de discussion dans la mesure où il ne s'agit là que de permettre la discussion autour du thème du site ou la rencontre d'une dizaine d'utilisateurs.

16. D'autres formes de communication électronique sont «publiques» à un degré plus élevé encore. Les messages envoyés sur les forums et groupes de discussion peuvent ainsi «être lus à n'importe quel moment par n'importe qui connecté à l'internet» (Marcoccia 2004a : 116).

17. Comme nous l'avons dit, il existe la possibilité avec certains services de messagerie instantanée d'inviter un tiers à se joindre à la conversation. Néanmoins, contrairement aux salons de discussion, ce ne sera possible que si l'un des participants effectue l'action d'inviter cette personne.

sonne dans sa «liste de contacts», action qui nécessite de posséder l'identifiant de la personne sur le service de messagerie instantanée (voir I.4.2.1). Par comparaison, les intervenants participant à un salon de discussion se connaissent rarement avant l'échange et ne développent une relation qu'à partir de cette communication.

De par son caractère individuel, la messagerie instantanée ne participe pas à la mise en place d'une communauté virtuelle, lieu d'échanges «socio-récréatifs», comme ce qui se manifeste sur les salons de discussion (Draelants 2000 ; Danet 2005). La messagerie instantanée propose une communication avant tout sociale et relationnelle, au sein d'un réseau restreint de relations et dans un cadre familial.

## 2.2.2. Un biais dans les études scientifiques du chat

L'immense majorité des recherches universitaires qui ont été menées sur le chat depuis 1996, qu'elles prennent appui sur la linguistique, la communication, la sociologie ou la psychologie, se sont penchées sur les formes plurilogales et publiques du chat, à savoir les salons de discussion. Deux interfaces de discussion de groupe ont particulièrement été étudiées : l'IRC (Werry 1996 ; Latzko-Toth 1998 ; Gauthier 1999 ; Bays 2000 ; Pierozak 2000a ; Baudrez 2001 ; Paolillo 2001 ; Stachura 2002 ; Pierozak 2003c ; Danet 2005) et les webchats (Anis 1999 ; Pasquier 2001 ; Chevalier 2002 ; Krautgartner 2003 ; Bosmans 2004). Pourquoi cette extrême concentration de l'attention scientifique sur ces deux médias en particulier ?

Tout d'abord, parce qu'ils sont apparus bien avant d'autres formes de communication électronique synchrone, comme la messagerie instantanée. L'IRC existe ainsi depuis 1988. Au cours des années 1990, il s'agissait manifestement du protocole de conversation le plus utilisé.

En 1998, [l'IRC] était le troisième service le plus utilisé sur Internet, après le Web et le courrier électronique, et même le deuxième service le plus utilisé chez les internautes adolescents (Draelants 2000 : 10).

En comparaison, ICQ, le premier logiciel de messagerie instantanée à être largement utilisé, n'a été lancé qu'en 1996 et n'a atteint un nombre critique<sup>18</sup> d'utilisateurs que vers 1999-2000 (voir I.3.2.2). De ce fait, la messagerie instantanée est très peu présente, voire totalement absente d'un grand nombre d'études de la communication médiée par ordinateur, ce type de recherches ayant connu son plus important succès entre 1995 et 2000.

Une autre raison à cette surreprésentation des salons de discussion dans le champ de la recherche tient aux contraintes matérielles et légales liées à la collecte de corpus. Les discussions de groupe sur IRC et sur les webchats sont par essence publiques : l'enregistrement des

---

18. Ce «nombre critique» serait extrêmement difficile à évaluer. Cependant, le fonctionnement de la messagerie instantanée, qui implique de connaître préalablement une personne et surtout que cette personne soit enregistrée sur le service de messagerie avant de pouvoir entrer en communication avec elle, nécessite pour satisfaire les utilisateurs qu'ils puissent, en s'enregistrant sur un service, y retrouver des personnes connues afin de pouvoir engager des conversations. Il faut donc qu'un réseau relationnel existant dispose de plusieurs membres enregistrés pour que ceux-ci puissent réellement profiter du service. Dans la pratique, cela signifie qu'un service de messagerie instantanée a besoin d'un grand nombre d'utilisateurs pour être fonctionnel en dehors d'un cercle très restreint de personnes. Ce fait explique aussi que seuls quelques services de messagerie instantanée soient parvenus à percer et qu'ils disposent actuellement de monopoles régionaux d'envergure (voir I.3.2.3).

échanges pour une recherche scientifique pose dès lors beaucoup moins de questions éthico-légales que celle d'un dialogue privé en messagerie instantanée. Qui plus est, par l'ouverture de son protocole, l'IRC permet à un chercheur d'enregistrer très facilement et dans leur intégralité d'immenses corpus de chat, déjà formatés adéquatement (Pierozak 2003b). On est loin d'une telle simplicité lorsqu'il s'agit de mettre en place un corpus de messagerie instantanée.

Un dernier point est mis en lumière par Brenda Danet, qui constate un biais identique dans l'intérêt scientifique en ce qui concerne les formes de communication asynchrone sur internet (courrier électronique, forums, groupes et listes de discussion) :

It is not surprising that the group forms of asynchronous communication have been a popular subject for research : this really *is* a new form of group communication, making possible extended discussion about an infinite variety of topics among persons of shared interests, without regard for time or place and around the globe (Danet 2002b : 1-2).

Il apparaît en effet que les interfaces asynchrones de discussion de groupe ont permis un tout nouveau type d'interactions, d'échanges, que ne permettaient pas complètement les formes traditionnelles de communication<sup>19</sup>. Même si cela est moins le cas pour la discussion de groupe synchrone, qui est possible en face-à-face, on peut raisonnablement penser que les chats de groupe sur internet ont permis de mettre en place des échanges complexes entre un grand nombre de personnes, avec une clarté notable (pas de superposition des tours de parole par exemple), qui n'auraient pas été efficaces dans une discussion en présentiel.

Notons aussi que la complexité de la communication de groupe et les aspects communautaires liés aux salons de discussion suscitent énormément de questions d'ordre sociologique, sur la mise en place et la vie des communautés virtuelles, qui ont été largement traitées par le champ sociologique et anthropologique de l'étude de la communication médiée par ordinateur (Jones 1995 ; Rheingold 1995 ; Latzko-Toth 1998 ; Draelants 2000 ; Chevalier 2002). Cette dimension communautaire est totalement absente de la messagerie instantanée puisque s'y développe uniquement une communication privée et dyadique. Ceci n'exclut pas bien entendu que les interlocuteurs d'un échange par messagerie instantanée puissent ressentir une appartenance à une même communauté virtuelle, mais une communauté ne pourra en aucun cas apparaître et se développer à travers la messagerie instantanée.

---

19. Prenons l'exemple du débat à plus de deux intervenants, un type d'interactions très présent à travers les forums et les groupes de discussion. Traditionnellement, un tel débat aurait lieu en présence de tous les intervenants, oralement et donc en synchronie. Il n'est pas inimaginable d'organiser un débat asynchrone, par écrit, entre des intervenants non en présence les uns des autres, par exemple à travers des échanges de lettres dans un courrier des lecteurs, mais la lenteur de la procédure, induite par les délais de rédaction, d'envoi des lettres et de publication du journal, rend ce type d'échange lourd à mettre en œuvre, donc rare et en tout cas très limité dans la durée. Les formes électroniques de communication asynchrone permettent de mener ce type d'échanges de façon fluide et simple, permettant en outre à de nombreux participants d'intervenir, même s'ils sont géographiquement très éloignés les uns des autres (Lewis 2005). Qui plus est, ces débats bénéficient des possibilités de développement et de révision de la communication asynchrone, permettant des argumentations plus construites et des échanges plus posés que lors d'un débat synchrone.

### 2.2.3. De l'intérêt d'une approche spécifique de la messagerie instantanée

Nous l'avons vu : le chat englobe deux types de communication fort différents, qui ouvrent des pistes de réflexion propres. Nous pensons qu'il est donc essentiel d'aborder également la messagerie instantanée comme une forme spécifique de communication, en tenant compte de ses particularités. Le caractère privé des échanges, la centration sur la relation interpersonnelle, la préexistence de la relation entre les interlocuteurs sont trois éléments qui ont forcément une influence sur la nature et la forme des messages échangés.

Comme nous le verrons, l'interface de communication proprement dite, à savoir le logiciel de messagerie instantanée, est très différente de celle utilisée sur les salons de discussion et dans les autres formes de communication électronique. Là aussi, le support s'avère influencer sur la forme des échanges. Des questions nouvelles se posent entre autres sur la gestion des tours de parole et sur le maintien du contact.

Pour finir, du point de vue des utilisateurs, la messagerie instantanée est devenue une technologie de communication primordiale (voir I.3.2). Chez certaines catégories de personnes, la messagerie instantanée vient se placer à côté des conversations en face-à-face et du téléphone comme *medium* de communication privilégié pour les interactions familiales. Son usage dépasse largement celui des salons de discussion.

Pour toutes ces raisons, il nous semble indispensable d'étudier la messagerie instantanée *sui generis*, en tant que genre distinct. C'est que nous tâcherons d'effectuer à travers les pages qui suivent.

## 3. La messagerie instantanée

### 3.1. Un genre spécifique

#### 3.1.1. Du *medium* au genre

La messagerie instantanée est en tant que telle un *medium* de communication, lié à un protocole et à un fonctionnement particulier. Cependant, contrairement à d'autres *mediums*, les visées communicatives de la messagerie instantanée se concentrent sur les aspects sociaux et relationnels. La messagerie instantanée n'est que rarement, et dans des contextes restreints, employée à des fins professionnelles<sup>20</sup>, informationnelles ou fonctionnelles, à l'inverse du courrier électronique, qui trouve ses applications dans un ensemble beaucoup plus vaste de situations de communication. En fait, nous pensons pouvoir affirmer que la messagerie instantanée est utilisée essentiellement pour mener des conversations familiales. Ainsi, le *medium* «messagerie instantanée» peut-il être réduit à un *genre* de communication, ou «type d'interactions» (Kerbrat-Orecchioni et Traverso 2004 : 43), au point que, sous le terme de «messagerie instantanée», se

---

20. À propos de l'utilisation de la messagerie instantanée en entreprise par exemple, voir entre autres Boboc (2005) et Hellweg (2002).

retrouvent à la fois le *medium*, comme protocole de communication, et le genre, comme type d'interactions (Mourlhon-Dallies 2007).

### 3.1.2. Des interactions dyadiques

De par leur aspect virtuel, les échanges en messagerie instantanée ne dépendent pas de modifications de l'organisation spatio-orientationnelle des interlocuteurs. On peut considérer qu'il existe une certaine organisation (virtuelle) des interlocuteurs l'un par rapport à l'autre, mais elle se trouve fixée techniquement par le logiciel de messagerie instantanée. Celui-ci stabilise les interlocuteurs dans une posture virtuelle de réciprocité et supprime certaines variables de la situation de communication. De ce fait, dans la mesure où il y a une «relation systématique entre arrangement spatial et mode d'interaction» (Kendon 1992 : 330), le mode d'interaction voit sa variabilité limitée dans des frontières plus restreintes. Le cadre primaire (au sens goffmanien du terme) des interactions se voit de même stabilisé : il reste identique à travers le temps, les différentes conversations et les différents interlocuteurs.

Ce cadre primaire est en principe toujours celui d'une communication dyadique. De ce fait, un certain nombre de problèmes de la communication dans un cadre public sont évités. En particulier, tous les participants sont automatiquement ratifiés dans la communication, contrairement à ce que l'on observe dans les salons de discussions. Il ne peut y avoir de «passants» ou de «spectateurs» (*bystanders*) non ratifiés (Slembrouck 2006). En ce sens, les conversations en messagerie instantanée se présentent dans un cadre simplifié par rapport à la communication de groupe.

Notons qu'il existe la possibilité avec la plupart des services et logiciels de messagerie instantanée de mener des plurilogues. Cependant, deux éléments nous font écarter cette possibilité au cours de notre analyse. D'une part, les conversations faisant intervenir plus de deux personnes constituent une proportion négligeable des conversations de messagerie instantanée, proportion que nous estimons à environ 1%. D'autre part, l'échange de base, même quand il fait intervenir des tiers, reste dialogal. En effet, c'est au départ d'une conversation privée entre deux personnes que l'on peut éventuellement inviter une ou plusieurs personnes à se joindre à l'échange. Il n'y a donc pas, comme avec les salons de discussion, un espace de contact plurilogal où de nombreux locuteurs se croisent.

## 3.2. Un service de communication de premier plan

### 3.2.1. Intérêt indéniable pour les échanges interpersonnels

Si le chat dans son ensemble répond à une forte demande d'échanges sociaux de la part des internautes, la messagerie instantanée permet plus particulièrement de développer des relations sociales individuelles (Hu et al. 2004). L'apparition et le développement de la messagerie instantanée, à l'aube des années 2000, ont peut-être correspondu à une évolution vers des intérêts plus individualistes de la société, une tendance à rechercher des relations plus étroites et intimes plutôt que des échanges de groupe (Munier 2004). En tout cas, les services de messagerie



instantanée ont rapidement dépassé les salons de discussion en nombre d'utilisateurs et en rayonnement<sup>21</sup>. Aujourd'hui, les services phares de l'internet – messagerie instantanée, sites de *networking* social (centrés sur les « profils » individuels)<sup>22</sup> et blogs (centrés sur la personne-auteur)<sup>23</sup> – sont tous axés sur la personne et les relations sociales individuelles (Baron 2005a ; Bradley 2005).

Le fait que la messagerie instantanée permette des échanges privés entre des interlocuteurs qui se connaissent a fait d'elle un *medium* de communication privilégié pour nombre d'utilisateurs, tout particulièrement les jeunes générations.

Les adolescents et les trentenaires<sup>24</sup> branchés sont les utilisateurs les plus fervents de l'IM [Instant Messaging]. Cet effet s'explique par le fait que l'âge de ces utilisateurs correspond à un moment dans la vie où les réseaux relationnels sont très ouverts, l'IM étant le plus utilisé pour entretenir des réseaux amicaux. (Boboc 2005 : 226).

On le voit, le fait que la messagerie instantanée permette d'entretenir des réseaux relationnels préexistants (et non purement « virtuels » comme ceux mis en place autour des salons de discussion) est une des causes de son succès (Bryant et al. 2006).

### 3.2.2. Omniprésence de la messagerie instantanée chez les adolescents

Ce fait est également confirmé par une étude menée conjointement par Microsoft et MTV en 2007, qui observe que les jeunes internautes privilégient une utilisation de l'internet centrée sur la communication au sein d'un réseau d'amis et sont relativement peu intéressés par la consultation des informations du web ou la découverte de réseaux sociaux uniquement virtuels (sont clairement ciblés ici les salons de discussion du type IRC ou webchats) :

[...] rather than losing themselves in extended “virtual” social networks or absorbing on-line “content”, teenagers see digital channels almost wholly as a communication channel [...]. Instant Messenger (IM) services emerged as the natural channel of communication for those under 20, taking on particular significance during the “adolescent” years between 14 and 16. IM services were used from the moment a PC was turned on, often controlling the rest of young users' online experience (Microsoft 2007 : 1-2).

La messagerie instantanée est à ce point prépondérante dans l'utilisation de ces adolescents qu'elle devient le centre directeur de leur expérience en ligne. En effet, ces jeunes recherchent avant tout le contact et l'échange avec leurs amis et ce n'est souvent qu'à travers ces échanges qu'ils seront amenés à consulter l'un ou l'autre site web, à partir d'un lien hypertexte

---

21. Parmi les jeunes générations des pays occidentaux, pratiquement tout le monde connaît les services de messagerie instantanée (MSN Messenger, AIM, ICQ...). C'est très loin d'être le cas pour les webchats et l'IRC.

22. Il est important de percevoir que ces services (parmi les plus connus : MySpace, Facebook, Xanga, Hi5, Friendster) se distinguent de la première génération de sites communautaires, qui visaient la constitution d'un ensemble social et des échanges de groupe à travers des forums de discussion. Les sites de *networking* social sont au contraire axés sur l'individu, à travers son profil, et sur les relations individuelles entre les membres (chaque personne établit des liens avec ceux qu'elle considère comme ses « amis ») (Boyd et Heer 2006).

23. Les blogs peuvent également être centrés sur un type de contenu et mettre relativement peu en avant leur auteur. Cependant, il apparaît clairement que, pour une immense majorité de blogs, les contenus sont avant tout auto-centrés, comme cela apparaît sur la plate-forme de blogs la plus populaire dans le monde francophone, Skyblog.

24. Nous avons quelques réserves sur l'idée que les trentenaires seraient le deuxième groupe d'utilisateurs de la messagerie instantanée. Nous pensons que la génération des 20-29 ans est plus représentée que celle des trentenaires sur les services de messagerie (voir note 30).

envoyé par un interlocuteur. La messagerie instantanée est ainsi la «colonne vertébrale de l'expérience communicationnelle» de ces adolescents (Lenhart et al. 2005 : 23) (voir aussi III.2.3).

Ces observations sont encore confirmées par une recherche du PEW Internet & American Life Project sur l'utilisation des technologies électroniques par les adolescents. Il apparaît entre autres que la messagerie instantanée est, pour eux, le moyen privilégié pour entrer en contact avec leurs amis, alors que le courrier électronique est relégué à une utilisation plus formelle et institutionnelle<sup>25</sup>.

When asked about which modes of communication they use *most often* when communicating with friends, online teens consistently choose IM over email in a wide array of contexts. Teens who participated in focus groups for this study said that they view email as something you use to talk to "old people," institutions, or to send complex instructions to large groups. When it comes to casual written conversation, particularly when talking with friends, online instant messaging is clearly the mode of choice for today's online teens (Lenhart et al. 2005 : ii).

La même étude affirme qu'en 2005, 75% des adolescents américains connectés à l'internet utilisaient la messagerie instantanée, et la moitié d'entre eux échangeaient des messages au moins une fois par jour (Lenhart et al. 2005). Cette proportion est largement supérieure à celle observée parmi les adultes (voir note 31). Une enquête menée en 2004 auprès d'adolescents de 15 ans scolarisés à Hong Kong observe que 97% des 147 élèves interrogés ont déjà utilisé un service de messagerie instantanée (Cheuk et Chan 2007). La majorité d'entre eux l'utilisent plus de trois jours par semaine (26% s'y connectent plus de 5 jours par semaine), à raison d'environ 1 à 3 heures par jour pour la plupart.

### 3.2.3. Primauté du service «MSN Messenger»

Il existe différents protocoles de messagerie instantanée, liés à différents services et prestataires (voir aussi I.4.2.1). Dans l'histoire de la messagerie instantanée, c'est le logiciel ICQ, de la société Mirabilis, qui a en premier lieu largement popularisé ce type de communication. Logiciel gratuit, il a en quelques années créé un large réseau d'utilisateurs à l'échelle mondiale. En 2000, un mémorant travaillant sur le chat écrivait :

Le représentant le plus connu [des messageries instantanées] est le protocole ICQ, il s'agit d'un logiciel lancé en 1996 par une compagnie israélienne qui a conquis en quelques mois des millions d'internautes (Draelants 2000 : 9).

Dans son étude, Draelants évoque également AOL Instant Messenger, surtout répandu aux États-Unis et dans certains pays d'Europe. Néanmoins, il ne fait à ce moment-là pas mention de deux autres services de messagerie instantanée aujourd'hui particulièrement répandus : Yahoo Instant Messenger et, surtout, MSN Messenger.

Ce dernier, récemment rebaptisé «Windows Live Messenger», est un logiciel (lié à un service et à un protocole spécifiques) diffusé par Microsoft à partir de 1999. Aujourd'hui, c'est de

---

25. À propos des raisons pour lesquelles les utilisateurs apprécient la messagerie instantanée dans le cadre de conversations familières, voir entre autres II.2.4.

loin le service de messagerie instantanée le plus répandu au monde<sup>26</sup>. Mieux : pour beaucoup d'utilisateurs, MSN Messenger se confond avec le concept même de messagerie instantanée (Microsoft 2007). Le service est particulièrement populaire auprès des adolescents, qui s'y réfèrent communément comme «MSN»<sup>27</sup>. Comment expliquer une telle adoption, qui a relégué ICQ au rang de vestige de l'internet<sup>28</sup>, aussi populaire fût-il ? Elle est principalement due à l'intégration du logiciel Windows Messenger<sup>29</sup> par défaut dans le système d'exploitation Windows XP, à son lancement fin 2001. De nombreux utilisateurs ont ainsi découvert la messagerie instantanée directement dans leur système d'exploitation. Ce service a été tout particulièrement adopté par la nouvelle génération d'adolescents et de préadolescents qui ont commencé à utiliser l'internet à cette époque. C'est de cette génération qu'est issue l'immense majorité des utilisateurs actuels de messagerie instantanée<sup>30</sup>.

## 4. Remarques préalables à l'analyse de la messagerie instantanée

### 4.1. Du risque de généralisation abusive

Il est indispensable, dans l'étude d'un type de communication aussi largement utilisé que la messagerie instantanée, de distinguer les usages et les usagers de ce *medium* de communication. La remarque de Naomi Baron à propos de l'analyse du courrier électronique est également applicable à notre objet d'étude :

Given email's stagewise evolution, it's hardly surprising that commonplace depictions of the linguistic character of email (such as "everyone uses emoticons" or "the email *medium* leads to flaming") are not universally applicable to the messages written today by grandmothers, job applicants, customers ordering on-line, or teenage girls chatting through instant messaging (Baron 2003b : 102).

Nous avons dès lors choisi de nous concentrer sur une catégorie relativement homogène d'utilisateurs : les adolescents. Comme nous l'avons expliqué précédemment, le choix de cette catégorie s'explique naturellement par la présence majoritaire de ces utilisateurs sur les services de messagerie instantanée<sup>31</sup> et par l'usage intensif qu'ils en font à cette période de leur vie.

---

26. Il faut cependant nuancer ce constat en notant qu'aux Etats-Unis, d'après diverses sources, le principal service de messagerie utilisé semble être AOL Instant Messenger, suivi par MSN Messenger et Yahoo Instant Messenger (Baron 2004a ; Baron et al. 2005).

27. Bien que MSN soit en réalité un portail de service (c'est l'abréviation de Microsoft Network) et non le service de messagerie instantanée en tant que tel.

28. Cette affirmation est néanmoins à nuancer dans la mesure où ICQ semble encore garder une place prédominante dans quelques régions du monde. En particulier, Cheuk et Chan (2007) rapportent qu'il s'agit du premier service de messagerie instantanée utilisé à Hong Kong.

29. Le logiciel Windows Messenger était en quelque sorte une simplification du logiciel MSN Messenger. Quoi qu'il en soit, il utilisait le même service (MSN Messenger) et en reprenait tous les codes.

30. D'après une étude, 85% des utilisateurs de messagerie instantanée en 2005 avaient entre 12 et 29 ans (Lee 2007 : 224).

31. En comparaison, les adultes sont nettement moins nombreux à utiliser la messagerie instantanée (42% des adultes l'utilisent, contre 75% des adolescents) et, surtout, ils en ont un usage nettement moins intensif (parmi les utilisateurs de messagerie instantanée, 36% des adultes en ont un usage quotidien, contre 48% des adolescents) (Lenhart et al. 2005). Il apparaît que, globalement, les adolescents intègrent plus profondément les nou-

Il est primordial de garder à l'esprit que les remarques qui seront faites au cours de notre analyse concernent avant tout cette catégorie particulière d'utilisateurs et qu'elles ne peuvent être extrapolées automatiquement à l'ensemble des usages de la messagerie instantanée. Au contraire, il a déjà été montré à quel point l'utilisation de la messagerie instantanée par d'autres types d'utilisateurs ou dans un cadre distinct présente des caractéristiques formelles et pragmatiques sensiblement différentes de ce que l'on observe dans les conversations d'utilisateurs adolescents (Hellweg 2002 ; Baron 2004a ; Boboc 2005 ; Baron 2007).

## 4.2. Aspects logiciels et fonctionnels

### 4.2.1. Protocole et fonctionnement global

La messagerie instantanée est en tant que telle un principe de communication basé sur l'échange de messages courts entre des utilisateurs connectés en même temps à l'internet. Ce principe se traduit en langage informatique par un *protocole*, qui définit la façon dont les ordinateurs des utilisateurs vont «communiquer». Différents protocoles de messagerie instantanée ont été développés depuis la fin des années 1990. La plupart de ces protocoles ont été développés par des entreprises qui ont ensuite proposé un service de messagerie instantanée qui leur soit propre. Parmi ceux-ci, on retrouve les services les plus connus et répandus à travers le monde : MSN Messenger (Microsoft), AOL Instant Messenger (AOL/Time Warner), ICQ (Mirabilis) et Yahoo Instant Messenger (Yahoo). Tous ces protocoles et services propriétaires (en ce que leur propriété et leur développement relèvent exclusivement d'une entreprise unique ; voir aussi note 45) disposent d'un logiciel client<sup>32</sup> qui leur est propre, développé également par l'entreprise. Étant donné que les logiciels conservent le nom du service auquel ils sont liés, la plupart des utilisateurs confondent logiciel et protocole. Cependant, il faut garder à l'esprit qu'il est possible d'avoir recours à ces différents protocoles au moyen d'autres logiciels de messagerie instantanée que ceux qui leur sont propres<sup>33</sup>.

Le fonctionnement général de la messagerie instantanée est pratiquement le même pour tous les services. Nous concentrerons néanmoins notre analyse sur le service MSN Messenger, étant donné qu'il est de loin le plus utilisé en Europe (voir I.3.2.3). Pour pouvoir utiliser un service de messagerie instantanée, il faut d'abord être enregistré et avoir créé un compte personnel auprès du prestataire du service. Cet enregistrement, comme l'utilisation du service, est entièrement gratuit chez tous les prestataires (le système est souvent financé par l'affichage de publicités dans le logiciel).

Une fois enregistré sur le service, l'utilisateur peut s'y connecter, mais il ne pourra pas encore pour autant mener une conversation. En effet, il faut pour cela qu'il soit «en contact» avec un interlocuteur potentiel, ce qui se fait en «ajoutant» une autre personne à sa «liste de

---

velles technologies de communication dans leur vie sociale (Brown et al. 1993 ; Bryant et al. 2006).

32. La notion informatique de «client» s'oppose à celle de «serveur». Les logiciels dont nous parlons ici sont ceux utilisés par les utilisateurs en tant que «clients» du service de messagerie instantanée.

33. En particulier, il est possible d'utiliser des logiciels dits «multi-protocoles» qui permettent de se connecter simultanément et à l'aide d'un seul logiciel à tous les services de messagerie instantanée.

contacts» personnelle. Cet ajout suppose de connaître l'identifiant (en général l'adresse e-mail) de la personne avec qui l'on veut parler et que celle-ci soit elle-même enregistrée sur le même service de messagerie instantanée. Ce principe a deux corollaires essentiels. D'abord, un utilisateur ne sera en contact qu'avec des personnes qu'il connaît déjà auparavant, puisqu'il doit connaître leur identifiant – et que la personne doit accepter d'être «ajoutée à la liste de contacts» du demandeur (Bryant et al. 2006). Ensuite, un service ne sera fonctionnel que si un utilisateur qui s'y enregistre peut y retrouver parmi les utilisateurs des gens qu'il connaît. Plus un service disposera d'utilisateurs, plus d'autres personnes seront susceptibles de vouloir le rejoindre (voir aussi note 18). C'est une des raisons qui a poussé les entreprises prestataires à proposer le service de messagerie instantanée gratuitement, afin de convaincre au plus vite un grand nombre d'internautes.

Maintenant qu'il dispose dans sa liste de contacts d'un interlocuteur potentiel, l'utilisateur pourra ouvrir une conversation, si du moins l'interlocuteur est connecté simultanément au service. Pour entamer un échange, il suffit de cliquer sur le nom de la personne à contacter, ce qui ouvrira une nouvelle fenêtre, appelée «fenêtre de conversation».

#### 4.2.2. Logiciel et présentation

Le logiciel de messagerie instantanée, en l'occurrence MSN Messenger, se présente donc d'abord sous la forme d'une liste de contacts, qui montre toutes les personnes connectées et signale en même temps que l'utilisateur est effectivement connecté au service et accessible à des interlocuteurs potentiels, et ensuite sous la forme d'une ou plusieurs fenêtres de conversation lorsqu'une conversation est en cours.

La fenêtre de conversation est un espace dédié exclusivement à la discussion entre les interlocuteurs mis explicitement en contact par l'un d'eux. Elle se compose en général (seul le logiciel ICQ fait ici exception) de deux parties distinctes : l'une, située dans le bas de la fenêtre, permet à l'utilisateur de rédiger un message, ce qui y est affiché n'étant visible que du scripteur ; l'autre, souvent plus grande, affiche tous les messages qui ont déjà été effectivement échangés entre les intervenants, dans l'ordre où ils ont été reçus, les plus récents apparaissant à l'extrême inférieur et faisant disparaître progressivement les plus anciens. À la suite de Zitzen et Stein (2004), on peut considérer que ces deux parties de la fenêtre représentent respectivement l'espace privé (du scripteur) et l'espace public ou commun. La séparation entre ces deux espaces correspond à une séparation entre le *contexte de production* et le *contexte d'utilisation* de la communication, contrairement à la conversation en face-à-face, où ces deux contextes convergent (Nystrand 1987).

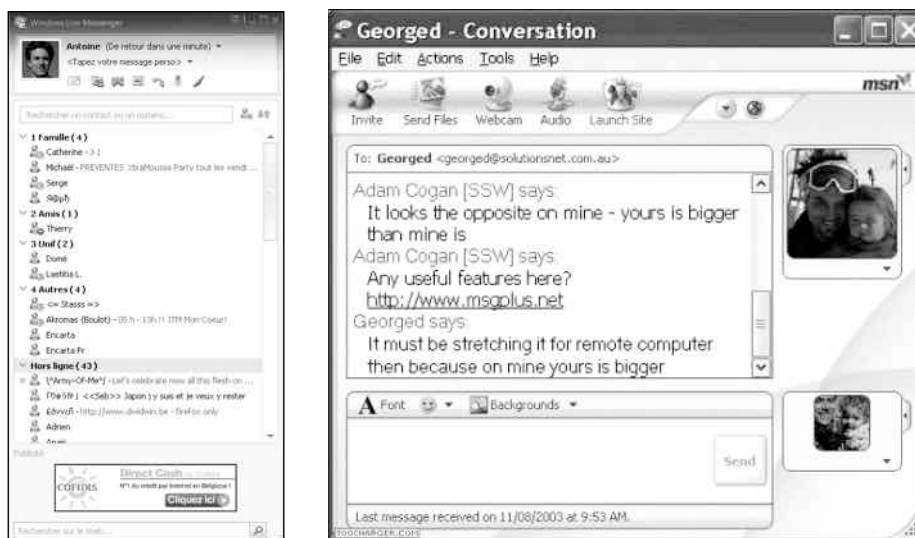


Figure 6 : Liste de contacts (à gauche) et fenêtre de conversation de Windows Live Messenger

Un aspect relativement connu des particularités linguistiques des NFCE est l'utilisation des smileys et autres signes iconiques émotionnels (voir IV.2.5 pour une typologie de ces signes). Il importe de mentionner que, si au départ les smileys étaient uniquement réalisés par le traves-tissement de signes typographiques, les logiciels de messagerie instantanée ont rapidement proposé aux utilisateurs de remplacer les constructions typographiques comme «:-)» par des images prédéfinies représentant sur un visage stylisé les différentes expressions et émotions recherchées. Cet aspect est relativement important, car les propositions de smileys imagés prédéfinis par les logiciels (en général, quelques dizaines de smileys sont proposés par défaut) ont directement influencé les pratiques des usagers, en les faisant préférer les smileys proposés en version imagée par le logiciel aux possibilités de création pratiquement infinies offertes par les signes typographiques. Si les auteurs qui ont décrit la communication électronique se sont souvent plu à lister de nombreux exemples – plus ou moins fantaisistes – de smileys (p. ex. Sanderson 1993, cité dans Crystal 2001), cela n'aurait pratiquement aucun sens à propos de la pratique moderne de la messagerie instantanée, étant donné que la plupart des utilisateurs n'ont plus recours qu'à des smileys imagés.



Figure 7 : Principaux smileys proposés par défaut dans Windows Live Messenger

Il faut néanmoins savoir que, depuis la version 6.0 de MSN Messenger, il est possible de définir des smileys imagés personnalisés (à partir d'images trouvées sur le web par exemple), ce qui permet aux usagers une certaine originalité. En outre, les développeurs de MSN Messenger y ont introduit deux fonctions supplémentaires, qui viennent compléter le «paralangage» des smileys (Dery 1993) : les «clins d'œil» et les «wizz». Les premiers sont des animations visuelles de grande taille, qui ne jouent pas vraiment un autre rôle que les smileys existants. Quant aux «wizz», il s'agit d'une fonction qui, activée par un utilisateur, va animer de façon non habituelle (vibration et signal sonore) la fenêtre de conversation chez l'interlocuteur pour attirer son attention. Ces deux fonctions, si elles sont connues par la majorité des usagers, ne sont néanmoins utilisées que très sporadiquement. Contrairement aux smileys (voir IV.2.5), elles ne semblent pas répondre à un besoin communicatif essentiel des scripteurs.

### 4.2.3. Archivage des conversations

La question de l'enregistrement des données est capitale pour le chercheur qui souhaite disposer d'un corpus de messagerie instantanée. Pour cela, un outil d'envergure est apparu avec la version 6.0 du logiciel MSN Messenger, sortie au cours de l'année 2004 : un système d'archivage automatique des conversations. Avant cette version, il existait un complément logiciel tiers, Messenger Plus !, qui permettait entre autres d'archiver les conversations, mais ce logiciel n'était pas connu de la majorité des utilisateurs.

Le système d'archivage des conversations enregistre automatiquement tous les messages et événements<sup>34</sup> échangés entre l'utilisateur local de l'ordinateur et ses interlocuteurs. Cet archivage a pour but de permettre à l'utilisateur de retrouver ses conversations passées, les relire ou y chercher des informations. Il est possible pour l'utilisateur de désactiver cet enregistrement – par défaut, il est activé –, mais la plupart des utilisateurs préfèrent le laisser activé. Cet archivage peut être désactivé, mais la plupart des utilisateurs préfèrent laisser active cette fonction, intéressés par la possibilité de retrouver plus tard les discussions qu'ils ont eues avec leurs correspondants.

Pour l'analyste, le recours à ces archives de conversations présente deux avantages considérables. Tout d'abord, l'enregistrement des données conversationnelles, effectué par le programme même qui sert de *medium* à l'interaction, est intégral et parfaitement adapté à l'objet linguistique étudié. En effet, dans les situations normales de communication par messagerie instantanée, *tous* les éléments communs aux interlocuteurs pendant la session de conversation, soit tous les éléments qui peuvent composer l'interaction, sont enregistrés. Lorsque l'on enregistre des échanges en face-à-face, à moins de disposer d'un enregistrement vidéo, on ne conserve que les composantes orales de l'interaction, faisant donc abstraction d'éléments comme les gestes, les regards et la position spatio-orientationnelle des locuteurs. Avec la messagerie instantanée, seul le canal «écrit électronique» est en principe disponible pour les participants et toutes

---

34. Nous regroupons sous le nom d'«événements» les interactions non langagières entre les interlocuteurs qui s'affichent dans la fenêtre de conversation du logiciel de messagerie instantanée : envois de fichier, propositions et ouvertures de sessions de vidéo- ou audioconférence, propositions et ouvertures de sessions de jeu, clins d'œil, «wizz» et changements du statut de présence.

les transmissions passant par ce canal sont enregistrées. Il y a néanmoins quelques exceptions à ce fait : si les participants réalisent en parallèle de leur conversation par messagerie instantanée d'autres activités en commun, communicatives ou non (vidéoconférence par webcam interposée, échange téléphonique, jeux en ligne...), l'analyste ne pourra pas disposer d'informations sur les interactions effectuées à travers ces activités (voir aussi III.2.3).

Mais l'avantage principal de cet archivage des conversations pour l'analyste est qu'il permet de résoudre le «paradoxe de l'observateur» qu'évoquait Labov (1976). Le linguiste ne peut souvent observer le langage parlé que dans des situations où sa présence sera perçue et où elle risque donc d'influencer les informateurs (Gadet 2003). Quant aux interactions dyadiques privées en face-à-face (comme les conversations intimes), il est pratiquement inimaginable de pouvoir les observer sans y participer et les enregistrer sans faire disparaître leur authenticité. Les formes publiques de communication électronique ont déjà permis aux analystes d'avoir accès à de vastes corpus sans risquer d'influencer les intervenants dans la mesure où rien ne doit être modifié à la situation de communication pour en permettre l'enregistrement (Van Compernelle et Williams 2007). Nous allons plus loin encore avec la messagerie instantanée dans la mesure où nous avons accès à des corpus d'interactions privées enregistrés antérieurement par les utilisateurs, sans intervention extérieure, l'enregistrement étant une condition par défaut de la communication (et donc acceptée par les participants). Si l'analyste peut obtenir des archives de conversations à posteriori, c'est-à-dire des conversations réalisées avant que l'informateur soit sollicité par l'analyste, il peut être pratiquement certain d'avoir affaire à des échanges authentiques, non influencés et donc représentatifs de la pratique naturelle des intervenants<sup>35</sup>.

#### 4.2.4. Présentation des archives de conversations

Le logiciel MSN Messenger crée différents fichiers au format XML contenant l'enregistrement de toutes les conversations effectuées sur un ordinateur donné. Un fichier rassemble en principe toutes les sessions de conversation entre l'utilisateur de l'ordinateur et un interlocuteur déterminé. Le fichier est nommé d'après l'identifiant (en l'occurrence, l'adresse e-mail) de l'interlocuteur. Cependant, ces fichiers ne pouvant dépasser une certaine taille, le logiciel segmentera l'historique de toutes les sessions de conversation en plusieurs fichiers si la quantité de données est trop importante. En principe, un nouveau fichier est créé pour chaque interlocuteur au début de chaque nouvelle année ou si le fichier précédent dépasse la taille de 2 Mo<sup>36</sup>.

À l'intérieur d'un fichier, l'information se présente à travers un codage XML. Chaque message ou unité de transmission est isolé à l'intérieur d'une balise <message>, qui contient en arguments la date et l'heure de la transmission, ainsi que l'identifiant unique de la session. Les sessions sont numérotées de façon suivie pour un interlocuteur déterminé, la numérotation re-

---

35. Baron (2007), dans une des rares études de la messagerie instantanée basée sur un corpus important, procède quant à elle en invitant une vingtaine d'informateurs à communiquer à un moment précis (tous étant réunis dans une même pièce, en présence de l'analyste) avec différents interlocuteurs, après leur avoir demandé la permission d'enregistrer la conversation à des fins de recherche (Baron 2007). Si cette méthode présente l'avantage de clarifier les questions éthico-légales de collecte et d'utilisation de données personnelles, une autorisation écrite étant demandée à tous les participants, l'authenticité des données recueillies pourrait être mise en doute.

36. Abréviation de «mégaoctect», unité de mesure d'une quantité de données électroniques.



prenant à zéro chaque année. À l'intérieur de la balise <message>, une balise <from> indique le scripteur et une balise <to>, le (ou les, dans le cas d'une conversation de groupe) destinataire. Le texte du message est ensuite retranscrit, entouré par la balise <text>, qui contient les informations de mise en forme. Ce codage XML serait parfait pour l'analyste si seulement les balises <from> et <to> désignaient les intervenants par des identifiants uniques (comme leur adresse e-mail) et non, comme c'est le cas actuellement, par leur pseudonyme affiché (argument `friendlyname`), qui s'avère extrêmement variable<sup>37</sup>. Cette variabilité engendre d'énormes problèmes quand il s'agit d'analyser automatiquement de vastes portions de corpus, puisqu'il est extrêmement complexe pour un programme informatique de différencier les interlocuteurs sans commettre d'erreur. Cette complexité nous a en particulier empêché de réaliser certaines analyses quantitatives comme nous l'aurions voulu.

```

<message date="29/11/2005" time="19:55:56" datetime="2005-11-29T18:55:56.632Z" sessionId="1">
  <from>
    <user friendlyname="Now" />
  </from>
  <to>
    <user friendlyname="&middledot;$7Lili&middledot;0 &middledot;&middledot;&middledot; (L) 8 mois d&eac
  </to>
  <text style="font-family:Comic Sans MS; font-weight:bold; font-style:italic; color:#800000
    tu peu réservé?
  </text>
</message>
<message date="29/11/2005" time="19:56:02" datetime="2005-11-29T18:56:02.039Z" sessionId="1">
  <from>
    <user friendlyname="&middledot;$7Lili&middledot;0 &middledot;&middledot;&middledot; (L) 8 mois d&eac
  </from>
  <to>
    <user friendlyname="Now" />
  </to>
  <text style="font-family:Comic Sans MS; color:#0080ff; ">
    je pense...
  </text>
</message>

```

Figure 8 : Extrait d'un fichier d'archives de conversations

## 4.3. Notre corpus

### 4.3.1. Collecte du corpus

Autant l'archivage automatique des conversations génère dans le monde des corpus potentiels de messagerie instantanée aux tailles inimaginables, autant il est loin d'être aisé pour l'analyste d'y avoir accès. Celui-ci ne peut en aucun cas utiliser des données qu'il aurait collectées lui-même en assistant à des conversations puisque les interactions sont typiquement dyadiques et qu'il ne pourrait en aucun cas être un observateur non impliqué. Nous avons donc cherché à obtenir de différents informateurs des enregistrements de conversations qu'ils ont eues avec des tiers.

À ce stade se pose un important problème pour le chercheur, causé par le caractère essentiellement privé des conversations par messagerie instantanée. S'agissant de conversations

37. Beaucoup d'utilisateurs ont en effet l'habitude de modifier régulièrement leur pseudonyme affiché, en y insérant des informations, des jeux typographiques ou des messages d'humeur par exemple.

privées, elles abordent souvent des thématiques intimes et relationnelles, que les intervenants ne souhaiteront pas voir lues par une personne extérieure. Comme les interlocuteurs évoquent souvent entre eux leurs relations avec leurs proches, ils seront encore moins susceptibles de laisser une de leurs connaissances qui n'était pas participante à la conversation analyser ces échanges. Il nous a donc été pratiquement impossible d'obtenir des archives de conversations auprès de nos proches, à l'exception de quelques archives moins intimes de YS1. Dans l'ensemble, il est possible de convaincre des utilisateurs de céder des enregistrements de conversations dans lesquelles ils étaient moins investis émotionnellement, par exemple s'il s'agissait d'un interlocuteur dont ils n'étaient pas proches, mais ces conversations nous paraissent moins représentatives, car la messagerie instantanée est utilisée de façon beaucoup plus intensive dans le cadre de conversations intimes entre proches.

Pour minimiser les réticences des informateurs, nous avons donc tenté d'obtenir des archives de conversations de personnes en dehors de notre réseau relationnel, afin de limiter les craintes des informateurs quant aux conséquences sociorelationnelles d'une cession d'une partie de leur historique de conversations. Nous sommes ainsi entré en contact avec CG1 et surtout FG1 en plaçant une annonce sur un forum de discussion destiné aux jeunes.

Enfin, notre principale informatrice, AM1, dont nous verrons que les conversations constituent plus de la moitié du corpus, fait partie de la famille d'un de nos amis et s'est assez tôt montrée disposée à nous laisser utiliser ses conversations par messagerie instantanée. Contrairement au reste de notre corpus, nous avons disposé à travers elle de conversations avec ses amis et amies les plus intimes, ce qui nous semble donc plus représentatif de son activité langagière.

Dans tous les cas, la «collecte» proprement dite du corpus a été très simple : les informateurs nous ont envoyé par courrier électronique quelques fichiers XML constituant diverses archives des conversations avec des interlocuteurs donnés. Ces fichiers ont bien entendu été conservés intacts<sup>38</sup>.

#### 4.3.2. Description du corpus

Notre corpus est constitué de 45 fichiers XML d'archives de conversations de tailles variables. Ces fichiers peuvent être regroupés par informateur de référence, soit 5 ensembles nommés A (AM1), B (FG1), C (CG1), D (DC1) et E (YS1). Le corpus total est désigné par le code T. À ceci s'ajoute une complexité supplémentaire : une petite portion du corpus A ne nous a pas été communiquée sous forme de fichier XML mais bien sous forme d'archives de conversations générées par le logiciel «Messenger Plus !» (cet ensemble d'enregistrements est désigné par le code P). Les quelques fichiers concernés sont formatés très différemment et ne contiennent pas toutes les informations disponibles dans les fichiers XML. Certaines analyses effectuées sur le corpus – en particulier les analyses statistiques – n'ont donc pu l'être que sur les fichiers XML.

---

38. Il n'est pas impossible qu'un interlocuteur ait quelque peu modifié un fichier d'archives. Cependant, outre le fait que ces fichiers sont extrêmement volumineux et que l'information textuelle est perdue à travers un codage complexe, la majorité des utilisateurs n'a tout simplement pas la moindre idée de ce qu'il faut faire pour apporter des modifications à un fichier XML.

Quand c'est le cas, nous indiquons que le corpus analysé est, par exemple, T-P ou A-P (au lieu de T ou A).

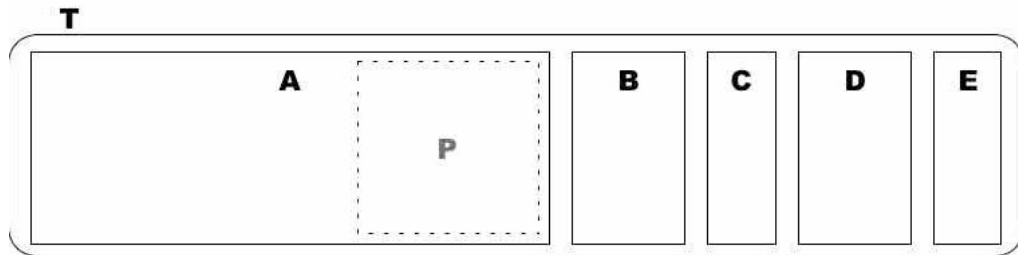


Figure 9 : Regroupements à l'intérieur du corpus

Grâce en particulier aux nombreuses et longues conversations du corpus A, nous avons pu constituer un corpus d'une ampleur conséquente, permettant d'effectuer des analyses quantitatives valides. Le corpus rassemble au total 28.857 messages, ou unités de transmissions (UT), composés de 169.594 mots. L'ensemble des sessions de conversation (T-P) totalise plus de 150 heures de conversation.

	<b>T</b>	A	B	C	D	E	dont P <sup>39</sup>
Nombre de messages (UT)	<b>28.857</b>	16.099	3.882	779	6.185	1.912	5.055
Nombre de mots	<b>169.594</b>	-	-	-	-	-	29.025
Sessions de conversation	<b>835</b>	524	103	11	110	87	112
Durée de communication <sup>40</sup>	<b>159h</b>	72h	36h	3h	29h	19h	-

Tableau 1 : Ampleur quantitative du corpus et de ses sous-ensembles

Les différents locuteurs représentés s'organisent donc autour des cinq informateurs. AM1 constitue notre informatrice principale. Outre le fait que les messages du corpus A constituent près de la moitié du corpus total, ils ont la particularité d'être issus de conversations intensives entre des personnes relativement proches affectivement. Notons que les fichiers de conversations dont nous disposons pour AM1 ont été enregistrés pendant trois périodes différentes, entre 2005 et 2007. Ensuite, nous disposons d'un corpus important en nombre de scripteurs différents autour de FG1, d'un petit sous-ensemble autour de CG1, d'une série de conversations, dont des conversations de groupe, autour de DC1 et enfin quelques conversations centrées sur YS1. Le tableau 2 contient les informations essentielles sur les cinq scripteurs principaux. On trouvera en annexe un tableau détaillant chaque fichier de conversations et les relations entre les interlocuteurs et le locuteur principal pour chaque sous-corpus.

39. Les valeurs de P sont incluses dans A, et à fortiori dans T, sauf pour la durée de communication.

40. Les durées totales de communication n'incluent par l'ensemble P, pour lequel elles n'étaient pas calculables.

Corpus	Scripteur	Sexe	Âge (période)	Pays	Scolarité <sup>41</sup>	Fichiers <sup>42</sup>
A	AM1	F	15 ans (2005) 17 ans (2007)	Belgique	Sec. sup.	19
B	FG1	F	18 ans (2005)	France	Université	13
C	CG1	F	18 ans (2005)	France	Université	2
D	DC1	F	16 ans (2004)	Belgique	Sec. sup.	6
E	YS1	F	20 ans (2005)	Belgique	Université	5

Tableau 2 : Scripteurs principaux de notre corpus

Notre corpus est constitué de jeunes âgés de 15 à 22 ans ; ceux pour lesquels nous disposons des données les plus nombreuses ont tous moins de 18 ans. Il est notable qu'une majorité des scripteurs étudiés – et tous les scripteurs principaux – sont des jeunes filles. Ceci pourrait être lié au fait que les filles semblent plus avoir recours à la messagerie instantanée comme un outil social que les garçons (Jennings et Wartella 2004).

#### 4.3.3. Traitement et analyse des archives de conversations

Les fichiers de conversations ont été anonymisés et on y a supprimé toutes les informations personnelles, à l'exception des prénoms. Les différents scripteurs sont identifiés par un code unique composé de deux lettres et d'un chiffre : AM1, FG1, FU1, etc. Nous avons en outre procédé à un formatage des fichiers pour clarifier leur présentation visuelle.

Pour l'analyse, nous avons eu recours à trois outils différents. Premièrement, nous avons employé le logiciel MSNMiner 1.0, logiciel amateur développé en 2004 par Steven Halim pour permettre d'effectuer des recherches sur les enregistrements de messagerie instantanée. Ce logiciel pratique une analyse globale d'un ensemble de fichiers XML d'archives de conversations et fournit une série de données. Parmi celles-ci, deux nous ont été utiles : le nombre de sessions de conversation et la durée totale des conversations. Cependant, au-delà de ces quelques informations, ce logiciel se présente comme très limité et moyennement fiable.

Nous avons dès lors mis au point une série de scripts en langage de programmation Perl pour analyser de façon automatique l'ensemble de notre corpus. Nous y avons eu recours pour déterminer le total de mots, la durée des sessions de conversation, les temps de réponse moyens, le nombre de messages par minute et la longueur des messages en mots et en caractères. Ces scripts sont relativement élémentaires, mais permettent des analyses statistiques fiables.

Enfin, nous avons abondamment utilisé un éditeur textuel classique doté d'une gestion avancée des expressions régulières pour toutes nos recherches formelles (chapitre IV). La flexibilité des expressions régulières nous a permis de rechercher des *patterns* graphiques variables à

41. Les utilisateurs étant tous des jeunes, cette valeur indique le niveau scolaire où ils se situaient au moment des enregistrements, et non le dernier diplôme qu'ils avaient obtenu.

42. Cette valeur indique le nombre d'archives de conversations dont nous disposons pour chaque sous-corpus. Ce nombre correspond au nombre d'interlocuteurs, sauf dans le corpus A, dans lequel nous disposons de plusieurs archives pour un même interlocuteur.

travers le corpus pour pouvoir évaluer en particulier le nombre d'occurrences de chaque graphie d'un mot donné.

Notre approche du corpus a donc été double. D'une part, nous avons mené des analyses statistiques sur l'ensemble du corpus, de façon automatique. D'autre part, nous avons exploré par nous-même le corpus en y cherchant en particulier toutes les graphies non standards.

#### 4.3.4. Conventions de transcription

Les messages extraits du corpus et reproduits ici sont retranscrits intégralement et sans altérations, précédés du code du scripteur et de l'heure exacte à laquelle ils ont été envoyés. Chaque ensemble de messages est numéroté et précédé du code de référence de la session de conversation, qui permet de retrouver ces messages dans l'ensemble du corpus. Ce code de référence, indiqué en petites capitales, comporte les codes des deux interlocuteurs principaux, éventuellement une lettre identifiant le fichier si nous disposons de plusieurs fichiers d'archives pour ces deux interlocuteurs, et enfin la date de la conversation. Si, afin de ne pas alourdir la retranscription, nous avons dû omettre des messages dans la retranscription, nous le signalons à l'aide du signe conventionnel «[...]».

Nous avons en outre pris la liberté de mettre en évidence dans les messages les passages pertinents par rapport à notre analyse en les soulignant. Si des éclaircissements du contexte interactionnel s'avéraient nécessaires (par exemple pour indiquer qu'il s'agit du dernier message de la session), ils ont été indiqués entre crochets et en italiques avant ou après le groupe de messages. Si des éclaircissements sémantiques sont nécessaires pour comprendre ce qui est dit, ils sont indiqués en note infrapaginale.

Nos transcriptions ne peuvent faire apparaître les smileys tels qu'ils apparaissent à l'écran, car il s'agit d'images qu'applique le logiciel de messagerie instantanée aux codes typographiques correspondants. Cependant, ils apparaissent dans leur forme typographique. On ne doit donc pas s'étonner de voir apparaître des codes tels que «:S», «(A)» ou «:@», qui correspondent à différents signes émotionnels imagés de MSN Messenger (fig. 7).

# Chapitre II

## De la conversation écrite

### 1. Des conversations électroniques

#### 1.1. La messagerie instantanée comme service de conversation

Nous ne pensons pas émettre un constat révolutionnaire en affirmant que les échanges de messages qui ont lieu à travers la messagerie instantanée<sup>43</sup> constituent des conversations. L'apparement de cette forme de communication au genre de la conversation est sans doute ressenti par tout utilisateur. C'est en tout cas ce que nous laissent supposer les nombreux commentaires métadiscursifs présents dans notre corpus, qui font systématiquement référence aux échanges sous l'appellation «conversations» (ou, sous sa forme tronquée, «convers'») :

(1) AM1AT1A-2007/05/27  
18:14:53 AT1: franchement ça me fait plaisir de fere la conversation avec toi

(2) AM1FU1C-2007/05/14  
21:32:13 AM1: et il dit koi ?  
21:32:20 FU1: il compren  
21:32:28 FU1: atta je t'envoi la converse  
*[FU1 indique ici à AM1 qu'elle va lui faire parvenir un extrait de l'échange qu'elle vient d'avoir avec un tiers par messagerie instantanée.]*

Les logiciels de messagerie instantanée eux-mêmes utilisent ce terme : la fenêtre dans laquelle apparaissent les différents messages des intervenants sous MSN Messenger est nommée «fenêtre de conversation» et les enregistrements des échanges antérieurs se retrouvent dans l'«historique des conversations». Il est probable que les termes utilisés dans le logiciel client aient eu

---

43. Ce chapitre se place dans la perspective de l'étude spécifique de la messagerie instantanée. Une partie des observations et des analyses que nous ferons sont également applicables aux échanges rencontrés dans les salons de discussion, et donc au chat dans son ensemble. Cependant, nous pensons qu'il est pertinent de concentrer notre analyse sur la messagerie instantanée dans la mesure où celle-ci manifeste souvent de façon plus claire et plus particulière certains traits discursifs et pragmatiques du chat.

une influence sur le vocabulaire de ses utilisateurs, mais nous pensons que cette identification à la conversation est relativement naturelle et spontanée.

En quoi la messagerie instantanée répond-elle aux caractéristiques définitoires de la conversation ?

La conversation est une interaction verbale réciproque ; elle comporte des phases et des formules fortement ritualisées dont l'analyse est essentielle à la connaissance de la structure de la conversation ; elle requiert la présence d'au moins deux participants pourvus de droits égaux au tour de parole ; c'est une activité spontanée et gratuite ; c'est une unité dans le temps et dans l'espace (Delas 1985 : 121).

La notion d'interaction, en tant que « système d'influences mutuelles » (Kerbrat-Orecchioni 2005 : 15), est constitutive de celle de conversation. En l'occurrence, la conversation se caractérise par le fait qu'il s'agit d'interactions réalisées exclusivement par des moyens *verbaux*. En effet, le *medium* électronique *ne permet pas* de réaliser des interactions par des moyens non langagiers, au sens où ils passent par un système de signes symboliques.

Dans sa définition, Delas insiste également sur l'égalité des participants face à l'accès au tour de parole (voir aussi André-Larochebouvy 1984). Selon nous, la messagerie instantanée permet cette égalité mieux que n'importe quel échange en face-à-face. En effet, comme nous le verrons (voir IV.2), la superposition des tours de parole est impossible en messagerie instantanée, de sorte que les interlocuteurs peuvent produire leur message absolument simultanément, sans qu'aucun puisse empêcher l'autre d'émettre son message et d'être lu. Chaque message aura toujours droit à un espace d'affichage égal.

Le caractère spontané et gratuit de la conversation se retrouve également dans la messagerie instantanée et dans l'aspect informel caractéristique des échanges qui se produisent par son intermédiaire. L'idée de gratuité tient en partie au fait que la conversation « n'a ni sujet ou thème fixé d'avance, ni but avoué autre que celui de converser » (André-Larochebouvy 1984 : 18), et il en va bien ainsi dans les échanges par messagerie instantanée qui – à l'inverse des discussions de groupe – n'ont jamais de thème défini explicitement (il n'y a pas, contrairement à ce que l'on peut trouver dans le courrier électronique, l'IRC ou les forums de discussion, un champ « méta » permettant de mentionner l'objet de la discussion). L'ouverture d'une conversation se fait par l'action spontanée et consciente d'une des parties (voir I.4.2.1), quelles que soient ses motivations, et l'autre partie acceptera pratiquement toujours cette ouverture de conversation<sup>44</sup>.

La gratuité de la conversation prend, avec la communication électronique, un sens supplémentaire. En effet, la communication électronique passe nécessairement par un service, sou-

---

44. L'interlocuteur pourra bien sûr écouter la conversation immédiatement après les salutations d'usage, dans le cas où, par exemple, il se trouve trop occupé. La seule manière pour un interlocuteur de refuser l'ouverture d'une conversation est de l'ignorer, en feignant d'être absent, car les logiciels de messagerie instantanée ne permettent pas de refuser explicitement cette ouverture (il n'y a pas par exemple un message préalable demandant à la personne sollicitée d'accepter ou de refuser la conversation). On pourrait argüer que les utilisateurs ont la possibilité d'indiquer un statut d'indisponibilité, mais nous verrons que ces statuts ne sont que des indicateurs et n'empêchent pas un utilisateur d'ouvrir un échange avec une personne reprise comme « non disponible » (voir aussi III.1.1).

vent propriétaire<sup>45</sup> et lié à une entreprise, et ce service pourrait être facturé aux utilisateurs si le prestataire en décidait ainsi. Dans les faits, tous les services de messagerie instantanée sont actuellement gratuits, souvent sponsorisés par la publicité, mais rien n'empêcherait à priori un fournisseur de rendre son service payant pour l'utilisateur. Si le fait d'engager une conversation était payant (par exemple sous la forme d'un cout fixe par conversation ou d'une facturation selon la durée de celle-ci), il est certain que les habitudes des utilisateurs de la messagerie instantanée s'en trouveraient bouleversées. Sans doute le service ne serait-il pas totalement déserté par ses membres, puisque l'exemple du téléphone montre que les gens sont prêts à payer pour entrer en communication avec d'autres, mais il est clair que la messagerie instantanée connaîtrait une utilisation moins intensive de la part de certaines catégories d'utilisateurs.

Le dernier critère cité par Delas (1985) est le fait que la conversation est une unité limitée dans le temps et dans l'espace. Cette limitation tient avant tout à des contraintes physiques et sociales, qui imposent des restrictions de durée à une conversation (André-Larochebouvy 1984). En tant que telles, on observe des limitations similaires pour les conversations électroniques. Un échange ne peut perdurer indéfiniment, même si la durée des conversations peut être très variable. Une rapide évaluation statistique<sup>46</sup> sur l'ensemble de notre corpus donne une valeur moyenne de 13,5 minutes pour la durée des «sessions» de conversation de nos utilisateurs, à savoir entre le moment où la fenêtre de conversation est ouverte pour entamer la discussion et le moment où celle-ci est fermée par un utilisateur (en général après un échange rituel de clôture, même si nous verrons que ce n'est pas systématique). Il faut néanmoins garder à l'esprit que des écarts très importants existent dans la durée des sessions de messagerie instantanée, qui peuvent durer entre quelques secondes et plusieurs heures.

---

45. On distingue les protocoles de communication propriétaires, développés par une entreprise et seulement utilisables par son biais (comme c'est le cas de ICQ, MSN Messenger, Yahoo Messenger et AOL Instant Messenger), des protocoles libres, que leurs concepteurs ont voulu résolument ouverts et non associés de façon exclusive à un logiciel ou à un fournisseur de services. Le principal protocole libre de messagerie instantanée est Jabber, développé sous licence GNU/GPL et utilisable à travers divers logiciels ; il est cependant restreint à un nombre réduit d'utilisateurs en comparaison des ténors comme MSN Messenger et AIM. Pour mieux saisir la distinction, on peut se rappeler des premiers temps du courrier électronique : initialement, il n'était possible d'envoyer des courriels qu'aux utilisateurs du même service de courrier électronique ; aujourd'hui, le protocole de courrier électronique a été standardisé et les différents services de messagerie sont en interconnexion. Il n'en va malheureusement pas (encore ?) de même avec la messagerie instantanée.

46. Réalisée à l'aide du logiciel MSNMine, gratuitiel élémentaire développé par Steven Halim en vue de recherches sur les enregistrements de conversations en messagerie instantanée.



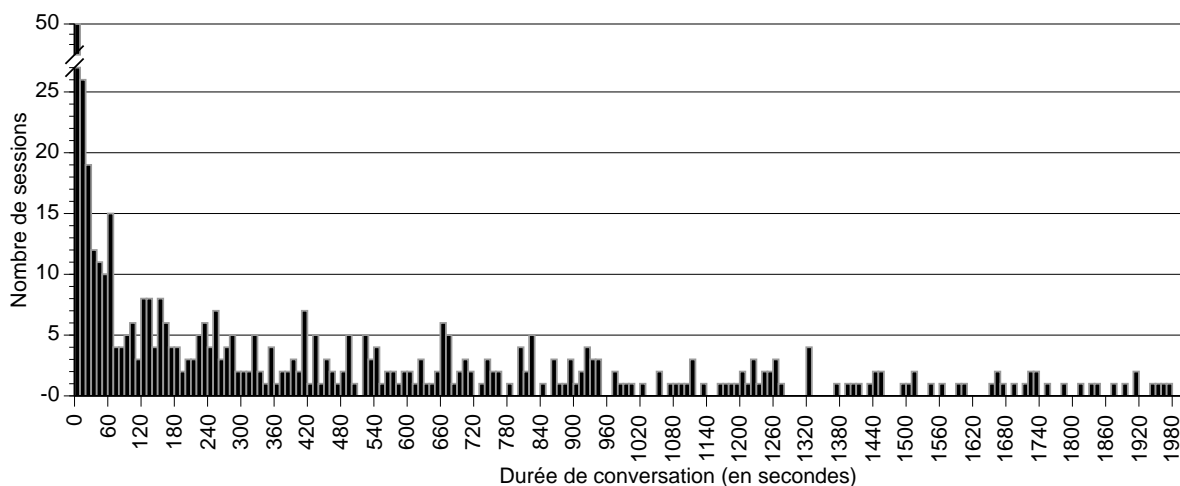


Figure 10 : Distribution de la durée des conversations dans notre corpus<sup>47</sup>

Malgré le fait que les conversations par messagerie instantanée sont également des unités temporelles, leur déroulement dans le temps présente à certains égards une complexité nouvelle par rapport à la conversation en face-à-face. De même, la messagerie instantanée ne repose pas sur une unicité spatiale, définie par la présence des interlocuteurs en un même lieu, et ouvre donc des interrogations quant à la cohérence qui régit ce type d'interactions. Nous analyserons ces deux spécificités au cours de ce chapitre et du suivant (voir III.1.2 et II.2.3.3).

## 1.2. Aux frontières de l'interactivité

Il est intéressant de noter que, dans les études de la communication médiée par ordinateur, on n'a pas considéré seulement le chat comme relevant de la conversation, mais on a également attribué ce statut aux interfaces de communication asynchrone, ce qui est plus étonnant. Mourlhon-Dallies et Colin considèrent par exemple que les messages de courrier électronique «relèvent de la "conversation écrite"» (1999 : 13). Marcoccia (2004a) fait le même constat à propos des échanges produits à travers les groupes de discussion, tout en concédant que ce type d'échange ne répond pas au critère de stabilité du cadre temporel (*unified time-frame*). Des linguistes désignent l'ensemble des nouvelles formes de communication écrite sous le nom de «conversation persistante»<sup>48</sup> (*persistent conversation*) (Erickson 1999). Et les échanges électroniques

47. Nous avons choisi de limiter l'axe des abscisses à 2.000 secondes (33,3 minutes), afin de faciliter la lecture du graphique. Néanmoins, il est clair que de nombreuses conversations dépassent cette limite, la session de conversation la plus longue de notre corpus durant plus de 3 heures. Il faut en outre garder à l'esprit que ce graphique présente la durée des sessions de conversation telles que définies par le logiciel entre l'ouverture d'une fenêtre de conversation et sa fermeture. Il arrive fréquemment qu'un utilisateur ferme la fenêtre alors que la conversation se poursuivra par la suite (voir III.2.5). Dans les échanges de clôture, il est également courant qu'un des interlocuteurs ferme la fenêtre mais que l'autre lui envoie encore un dernier message immédiatement après : malgré la proximité temporelle de cette intervention, du point de vue du logiciel, elle ouvrira une nouvelle «session». Ceci explique en partie le nombre important de sessions durant entre 0 et 10 secondes (première barre de l'histogramme).

48. Ce concept se justifie avant tout pour les échanges asynchrones qui, par nature, nécessitent cette «persistance» pour pouvoir fonctionner. Cependant, on peut considérer qu'une certaine persistance entre également en jeu dans les formes synchrones comme la messagerie instantanée et les salons de discussion dans la mesure où l'affichage des messages antérieurs et l'archivage des conversations permettent une certaine pérennité à la

asynchrones correspondent aux critères qui définissent les «conversations discontinues» (Kerbrat-Orecchioni 1990 : 217).

Toutefois, Kerbrat-Orecchioni, en considérant le courrier électronique, estime qu'on ne peut pas parler d'interactivité pour les échanges en différé :

Comme il s'agit d'un échange en différé, on parlera d'un fonctionnement dialogal mais *non interactif*. En effet, la notion d'interaction implique que le destinataire soit en mesure d'influencer et d'infléchir le comportement du locuteur de manière imprévisible alors même qu'il est engagé dans la construction de son discours ; en d'autres termes, pour qu'il y ait interaction il faut que l'on observe certains phénomènes de rétroaction immédiate (Kerbrat-Orecchioni 2005 : 17).

S'il est clair que la possibilité d'influence mutuelle entre les interlocuteurs est constitutive de l'interactivité, d'autres auteurs n'estiment pas pour autant que cette influence doive nécessairement se manifester pendant les moments de production, de sorte qu'elle donne lieu à des phénomènes de rétroaction immédiate (Ferrara et al. 1991). Ceux-ci considèrent que la communication électronique, qu'elle soit synchrone ou non, fait preuve d'une certaine interactivité, que l'on peut observer sous différentes formes (Mondada 1999)<sup>49</sup>. En ce qui nous concerne, nous reconnaissons à l'ensemble des nouvelles formes de communication écrite une dimension interactive, qui constitue d'ailleurs une de leurs caractéristiques, mais nous émettons quelques réserves quant à considérer toutes les formes de communication électronique comme des conversations (voir aussi Anis 1999 : 74).

Quoi qu'il en soit, la messagerie instantanée, elle, satisfait à cette condition émise par Kerbrat-Orecchioni à la notion d'interaction, même si «l'infléchissement du comportement du locuteur» par le destinataire ne se présente pas exactement de la même façon que dans la conversation en face-à-face. En effet, comme nous l'explorerons plus en détail par la suite, les conversations en messagerie instantanée ne sont pas synchrones de la même façon que ce que l'on observe à l'oral. En particulier, il n'y a pas dans les échanges électroniques de *cotemporalité*, à savoir que la production et la réception ne sont pas simultanées (Clark et Brennan 1991). L'énonciateur ne peut donc pas observer la réaction de son interlocuteur, par exemple à travers des expressions faciales, au cours de son énonciation, le message étant envoyé en une fois, après sa rédaction. Néanmoins, les messages arrivant immédiatement chez leur destinataire, il arrive très fréquemment qu'un message arrive pendant que son destinataire est lui-même en train de rédiger un autre message. Tant qu'il ne l'aura pas envoyé, il lui sera donc toujours possible de le modifier pour tenir compte de la nouvelle information qui lui est parvenue.

---

communication.

49. Mondada considère que, par la pratique récurrente dans les échanges asynchrones qui consiste à citer le message de l'interlocuteur auquel on répond, «l'énonciateur introduit une interactivité dans son message et il la met en scène», construisant ainsi «un espace d'intersubjectivité qui pourra être modifié par les locuteurs successifs» (1999 : 6). En analysant l'argumentation à travers des forums de discussion, Lewis (2005) constate que le déplacement interactionnel (*interactional shift*) d'une communication de groupe à une communication dyadique est fréquent (et entraîne un déplacement stylistique des messages d'une tendance au monologique vers un langage plus dialogique). Là aussi, ces déplacements résultent directement de l'interactivité engagée entre les participants à la discussion.

De ce fait, les phénomènes de rétroaction<sup>50</sup> présents en messagerie instantanée ont lieu *avant* que le scripteur envoie son message au destinataire et restent donc invisibles pour celui-ci (de même que pour l'analyste, qui ne dispose que de l'enregistrement des messages effectivement envoyés). Ils n'en sont pas moins effectifs. Il peut arriver par exemple qu'un locuteur renonce au message qu'il avait commencé à écrire parce que, entretemps, son interlocuteur lui a fait parvenir une question qui ouvre un échange distinct et engendre un glissement du thème de la discussion<sup>51</sup>. La plupart des procédures de rétroaction se concrétiseront par un renoncement à une partie ou à l'ensemble de ce qui a déjà été rédigé par le scripteur et seront alors réalisées par l'utilisation de la touche «retour en arrière» (*backspace*) du clavier, qui effacera les caractères.

Comme on le voit, la messagerie instantanée ne présente pas une interactivité identique à celle qui se retrouve dans le face-à-face oral, mais manifeste cependant des aspects interactifs très clairs.

### 1.3. La conversation par écrit

Ce qui, selon nous, est l'élément fondateur de la singularité du chat est le fait que, de façon tout à fait particulière, l'on a affaire à des conversations *par écrit*, alors que ce genre de discours était auparavant strictement réservé à l'oral. Cette spécificité avait déjà été identifiée par une des premières recherches sur la communication électronique, qui observait que les participants devaient recourir à la langue «comme s'ils étaient en train d'avoir une conversation, malgré que leurs messages soient écrits» (Spitzer 1986 : 19, trad. personnelle).

Il nous semble que le chat représente la première expérience dans l'histoire des conversations écrites. Dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, le téléphone avait rendu possibles des conversations orales sans face-à-face mais il n'aurait pas été envisageable de tenir une conversation par le canal écrit, ce dernier ayant toujours nécessité un processus relativement long de production et de transmission. Or, la conversation, de par sa dimension interactive, ne peut s'accommoder de périodes de latence aussi longues que celles rencontrées dans la diffusion d'écrits. Le recours à l'écrit pour cet exercice était donc tout simplement inimaginable.

Il existe bien sûr depuis longtemps des «mises par écrit» de conversations, qu'il s'agisse de représentations littéraires de conversations imaginées, comme dans les dialogues de roman, de théâtre et de bande dessinée, ou réelles dans le cas d'interviews reproduites dans la presse (Cicurel 1991), ou qu'il s'agisse de la transcription scientifique de conversations réelles pour en faire une analyse linguistique (Vachek 1976). Nous sommes cependant avec le chat très loin de cette «mise par écrit». La conversation *se passe* par écrit. L'écrit est le médiateur de l'échange.

---

50. Nous distinguons ici procédures de rétroaction et procédures de réparation, en considérant que les premières modifient le message avant qu'il soit «exprimé» (envoyé au destinataire) et que les secondes viennent modifier ou corriger le message à posteriori, alors qu'il a déjà été transmis au destinataire. Nous développerons cette deuxième catégorie au point III.1.1.

51. Dans des conditions identiques, un même locuteur choisira parfois d'au contraire continuer dans la voie qu'il avait prise et d'intervenir dans le cadre d'un échange antérieur, engendrant par là un enchaînement temporaire de topiques (voir III.1.5).

En réalité, un seul autre type d'échanges communicatifs peut être considéré comme mettant en place une conversation écrite, et de la sorte mettre en place une dynamique interactionnelle proche de celle rencontrée dans le chat. Il s'agit de la pratique du *billet*, c'est-à-dire l'échange en général entre deux interlocuteurs présents en un même lieu de brefs messages manuscrits. Ce n'est possible que si les interlocuteurs sont à proximité l'un de l'autre, de façon à ce qu'ils puissent rapidement passer le billet rédigé de main en main (notons que, de par la proximité entre les intervenants et à l'inverse des conversations électroniques, une communication non verbale faite de gestes et de regards peut venir directement suppléer l'écrit ; la conversation n'est donc pas exclusivement écrite). Cependant, une telle communication reste plus lente et moins efficace qu'une conversation orale ; il faut donc que le contexte contraigne les interlocuteurs à renoncer à l'oral pour qu'ils recourent aux billets manuscrits. À priori, cette pratique ne se manifesterait que dans les situations où une communication orale est en cours (par exemple une conférence) et où les interlocuteurs ne sont pas en position de pouvoir s'exprimer oralement malgré leur proximité, comme c'est le cas pour des élèves lorsqu'un enseignant a la parole. Néanmoins, parce qu'elle ne se justifie que dans des situations très précises et qu'elle reste peu efficace, la pratique du billet manuscrit reste globalement très limitée, les séquences se réduisant en général à un ou deux échanges. Étant donné sa rareté, ce phénomène communicatif n'a pas eu, nous semble-t-il, une réelle influence sur le *medium* écrit, comme a pu l'avoir la communication électronique. Ces éléments expliquent sans doute aussi le fait que pratiquement aucun linguiste ne se soit jamais penché sur cette pratique communicative<sup>52</sup>. Il n'en reste pas moins que le genre du billet se révèle éclairant pour analyser les conversations électroniques, de par les analogies qu'il manifeste avec celles-ci (Labbe et Maroccia 2005b).

Comme nous le disions, ce caractère écrit est fondateur de la spécificité de la conversation électronique. Une fois transposée au *medium* écrit, la conversation *doit* nécessairement évoluer, tout changement médial institutionnalisé entraînant nécessairement l'apparition d'une nouvelle tradition discursive (Koch et Oesterreicher 2001 : 602). Nous nous pencherons donc dans la suite de cette recherche sur les particularités formelles, discursives et pragmatiques des conversations en messagerie instantanée. Nous serons également amené à repenser certains concepts traditionnels par rapport aux nouvelles réalités interactionnelles que présente ce *medium*.

---

52. Nous avons seulement connaissance d'un article de Labbe et Maroccia (2005a) qui, comme nous, ne portent leur attention sur le genre du billet qu'à cause des analogies qu'il présente avec le genre conversationnel et avec l'écrit numérique.

## 2. Analyse des particularités communicatives de la messagerie instantanée

### 2.1. Une forme hybride entre l'écrit et l'oral ?

#### 2.1.1. Le «parlécrit», constat récurrent des études de la CMO

Très tôt dans la petite histoire de la communication médiée par ordinateur, les chercheurs ont mis en avant une singularité de la communication électronique : «elle présente des caractéristiques à la fois de l'oral et de l'écrit» (Johansson 1991 : 308, trad. personnelle). Ces similarités avec les caractéristiques de l'écrit et de l'oral ont été explorées par un grand nombre de chercheurs pour différentes formes nouvelles de communication écrite, des technologies télématiques comme le Minitel jusqu'au courrier électronique et au chat (Ferrara et al. 1991 ; Maynor 1994 ; Collot et Belmore 1996 ; Yates 1996 ; Baron 1998 ; Violi 1998 ; Hert 1999 ; Crystal 2001 ; Hård af Segerstad 2002 ; Baron 2003b ; Dausse 2004 ; Lopez Rúa 2006). Certains en sont venus à se demander si les formes de la communication électronique correspondaient à «une langue orale scriptée ou [plutôt à] un écrit oralisé», évoquant en définitive un «oral transcrit à la va-vite» (Debyser 1989 : 18).

De l'idée d'analogies formelles et fonctionnelles tant avec l'oral qu'avec l'écrit, on en est arrivé à considérer que l'on avait affaire à un «mélange des codes oral et écrit» (Loret 2004 : 2), voire à un *medium* tiers par rapport à l'oral et à l'écrit :

As an a priori, we will assume that there are two older language media, written and spoken language, and that there now is a third language *medium*, language in the Internet, whose status relative to spoken and written language is not entirely clear (Zitzen et Stein 2004 : 983).

Ce troisième *medium* de communication se présenterait alors comme une hybridation des deux autres. Cette idée apparaît déjà comme thème principal d'une des toutes premières études de la communication médiée par ordinateur, présentée en 1980 par Nancy Levodow. Elle annonce très explicitement que le langage de la communication par ordinateur est «an hybrid of spoken and written English» (Levodow 1980 : 1). Plus tard, en France, Jeay (1991) fait un constat similaire à propos de la communication télématique (par Minitel) et crée un terme pour désigner ce langage hybride :

Sur les messageries télématiques les individus sont censés dialoguer, mais en fait ils «se parlent» par écrit. Le langage y est donc un «parlécrit», chacun écrit ce qu'il aurait parlé (ailleurs ?), et écrit comme s'il parlait. [...] l'utilisateur d'un minitel se trouve donc dans une situation où l'œil entend et les mains parlent (Jeay 1991 : 31-32).

Cette idée d'un «parlécrit» électronique est sans doute séduisante, mais nous verrons qu'elle est particulièrement problématique et que l'on ne peut se contenter d'un tel paradigme.

## 2.1.2. Le sentiment des utilisateurs

On comprend d'autant mieux la récurrence de l'idée d'un «écrit-oral» par le fait que les utilisateurs eux-mêmes cultivent l'impression que leur activité conversationnelle par messagerie instantanée se rapproche plus de leur expérience des interactions orales en face-à-face que de leur expérience de la communication par écrit. Cette impression se manifeste à travers un élément récurrent et généralisé du langage métadiscursif utilisé par les scripteurs dans leurs commentaires sur la messagerie instantanée : les participants aux conversations de messagerie instantanée désignent toujours l'activité qu'ils sont en train de faire de préférence avec le verbe «parler», jamais avec «écrire», alors que «parler» renvoie bien entendu à l'oral. Le verbe «dire» est également beaucoup utilisé.

De nombreux exemples dans notre corpus l'attestent :

- (3) AM1PU1A-2005/01/08  
17:15:24 AM1: jte jure hiuer j'attendai le messagfe dans el vent koi alors today si il vient me parler sur msn jv lui alche run sal truc !!  
17:15:42 PU1: clair, te laisse pofaire (mh)
- (4) YS1HA1-2005/11/15  
21:24:18 HA1: mh pk pas sport... ca risque de devenir interessant avec les bime  
[...]  
21:24:58 YS1: ben c marrant pcq je voulais d'abord te laisser parler, mais j'allais te dire que je te verrais bien faire sport.
- DC1XI1-2004/01/28  
18:34:11 DC1: dis moi si t'as compris

Ces observations sont confirmées par d'autres auteurs et à propos d'autres *mediums* de communication électronique. Draelants consigne ainsi le commentaire d'un utilisateur des salons de discussion qu'il a interviewé : «D'ailleurs on n'utilise jamais le terme *écrire* au sein de l'IRC, on dit "arrête de dire !" pourtant t'écris ! C'est une conversation pour moi, c'est une conversation qui se fait manuellement» (Draelants 2000 : 71). Des années auparavant, dans une des premières études du courrier électronique, Spitzer notait déjà les commentaires de collègues qui décrivaient la nouvelle variété que représentait l'e-mail comme «talking in writing» (Spitzer 1986 : 19).

D'autres expressions utilisées par les intervenants en messagerie instantanée, si elles sont très communes en face-à-face, prennent une dimension étonnante dans le cadre de conversations électroniques :

- (5) AM1SA1C-2005/01/03  
19:34:59 AM1: bon écoute g dezs neuw mais chui po sur kelle son vrai donc jte dit koi dems :S :S  
19:37:32 SA1: no dit moi déjà
- (6) AM1FU1A-2005/11/15  
21:05:33 FU1: keske tu fai de bo ?  
21:05:44 AM1: rien lol  
21:05:46 AM1: jdioscute et tpio ? ?  
21:06:10 FU1: pareil

Et l'on se retrouve parfois face à des énoncés quelque peu paradoxaux :

- (7) DC1GG1-2004/12/19  
20:50:46 LD1: arrete de parler tous en meme temps  
20:50:50 GG1: lol  
20:50:52 LD1: j'arrive plus a lire ce ke vous dite

### 2.1.3. L'impossibilité d'un «parlécrit» : confusion entre code et forme

Cependant, aussi plaisante que soit l'idée d'un «parlécrit», elle se révèle inapplicable d'un point de vue linguistique :

Contrairement à ce qui est parfois affirmé, il n'y a pas de continuum entre oral et écrit, sauf à confondre deux sens du mot «oral» (Kerbrat-Orecchioni 2005 : 29).

L'oral et l'écrit sont des canaux, ou *mediums*, et leur opposition suit une stricte dichotomie : un message peut passer soit par le canal oral, soit par le canal écrit. Les nouvelles formes de la communication écrite (NFCE) ont recours, par définition, au canal écrit. Ce fait est aussi évident qu'indiscutable. On ne peut donc pas envisager un «hybride» entre ces deux canaux<sup>53</sup>.

Non seulement l'idée d'un hybride entre oral et écrit est impossible, mais elle s'avère en réalité peu opérante pour mieux cerner la spécificité de la communication électronique (Pierozak 2003c). Le concept montre rapidement ses limites et on se retrouve confronté à l'impossibilité de définir exactement ce que sont l'écrit et l'oral au-delà de leur qualité de *medium*, car les ensembles de phénomènes désignés par ces deux termes sont rarement circonscrits et se présentent essentiellement comme des idéalizations fourretout.

La citation de Kerbrat-Orecchioni indique en fait la source du problème, le biais qui permet à certains d'imaginer un hybride oral-écrit : il y a une confusion entre plusieurs sens attribuables aux termes «oral» et «écrit». La polysémie de ces deux termes a mené à une confusion entre une opposition de code et une opposition de forme ou de «style».

L'oral et l'écrit peuvent être considérés comme des *mediums*, ou canaux de communication. En tant que tels, ils utilisent chacun un code – un matériau sémiotique – qui leur est propre : le canal oral a recours au code phonique et le canal écrit a recours au code graphique. Que l'on se place du point de vue du canal ou du code, les oppositions entre oral et écrit d'une part et entre phonique et graphique d'autre part sont strictement binaires (Koch et Oesterreicher 2001 ; Kerbrat-Orecchioni 2005).

La confusion vient du fait que, en plus des canaux et des codes, nous avons tendance à identifier à l'aide des termes «oral» et «écrit» une opposition «conceptionnelle». On doit cette notion à Koch et Oesterreicher (2001), qui ont exploré dans un brillant article les concepts de «langue parlée» et de «langue écrite». Ils reprennent à Söll (1985) la clarification des concepts

---

53. Il reste par contre possible d'imaginer qu'un discours mélange les deux canaux par la co-occurrence d'éléments oraux et scripturaux, de même qu'est possible la *transmédiation* d'un discours (transcription ou oralisation). Dans aucun de ces cas cependant, on ne peut parler d'*hybridation*.

d'«écrit» et de «parlé» – autrement dit langage formel et langage informel –, par opposition à «graphique» et «phonique», et les désignent sous le nom de «conceptions»<sup>54</sup>.

C'est cet aspect conceptionnel de l'opposition traditionnelle entre oral et écrit que visent ceux qui ont vu dans la communication électronique un «parlécrit» hybride ; cependant, à notre connaissance, cela n'a jamais été identifié comme tel par les analystes de la CMO, qui ont rarement pris le temps de préciser ce qui était désigné sous les termes «écrit» et «oral». Nous allons dans les pages suivantes développer une «analyse conceptionnelle» des formes de communication électronique et voir en quoi cette approche nous permet de mieux définir la tension qu'elles manifestent entre les deux extrêmes conceptionnels que sont la langue parlée et la langue écrite.

## 2.2. Du canal à la distance communicative

### 2.2.1. Du point de vue médial

Crystal, en énumérant les différences entre parole (*speech*) et écriture (*writing*), fait apparaître une opposition paradigmatique entre les canaux oral et écrit qui se révèle éclairante pour saisir la spécificité des NFCE. L'oral, dynamique et éphémère, s'écoule dans le temps, tandis que l'écrit, statique et permanent, s'étend dans l'espace (Crystal 2001 : 26).

Où se situe l'écrit électronique de la messagerie instantanée selon ces critères ? Avec l'informatique, l'espace est devenu virtuel (Gumpert et Drucker 1992). De ce fait, les conversations électroniques ne s'étendent pas dans l'espace de la même façon qu'un écrit imprimé. D'un point de vue visuel du moins, seule une petite portion de texte est visible à l'écran et le texte quitte le champ visuel au fur et à mesure que de nouveaux messages arrivent. L'espace est ainsi réduit à un support transitoire, de la même façon que, à l'oral, les ondes sonores de la voix transitent dans l'air un bref instant. Ce qui diffère sensiblement est que l'écrit électronique, tout en gardant un certain déroulement spatial, est aussi lié au temps, en l'occurrence au temps d'affichage de l'information sur l'écran de l'utilisateur. Par rapport à l'écrit traditionnel statique, l'écrit électronique apparaît comme **dynamique** : les messages défilent sur l'écran, sans cesse remplacés par d'autres (et, si la conversation s'interrompt, l'utilisateur ne conservera pas la fenêtre de conversation au premier plan, mais passera à une autre activité ou à une autre conversation)<sup>55</sup>. Seule une certaine idée de permanence est conservée par l'écrit électronique, puisque les messages passés restent accessibles, au moins le temps de la conversation et, dans une majorité de cas, à long terme à travers l'archivage des conversations (voir I.4.2.3).

Si l'on se réfère à la façon dont Vachek (1976) décrit la différence fonctionnelle entre la transcription et l'oralisation d'un même énoncé de parole, on constate là aussi une fonction distincte du canal :

---

54. Cette notion est à rapprocher de celle de *style*. On peut donc aussi parler de «style écrit» et de «style parlé».

55. Ces observations valent pour la messagerie instantanée et le chat en général, autrement dit pour les formes de communication électronique que nous avons jusqu'à présent considérées comme «synchrones». Le cas des formes asynchrones de communication électronique est différent et il nous semble que celles-ci ne peuvent pas être considérées comme dynamiques et temporelles dans une même mesure.



To the difference of material existing between [spoken and written utterances] is added another difference, more profound and more essential, that is to say, a difference of functions. The function of the spoken utterance is to respond to the given stimulus (which, as a rule, is urgent) in a dynamic way, i.e. quickly, readily [...]. On the other hand, the function of the written utterance is to respond to the given stimulus (which, as a rule, is not urgent) in a static way, that is to say, the response should be permanent (i.e. preservable), affording full comprehension as well as clear survey of the situation concerned (Vachek 1976 : 128).

La mise par écrit est censée opposer à l'oralisation un caractère statique et permanent, permettant la pleine compréhension de la situation concernée. Là aussi, si l'on observe l'écrit des conversations électroniques, on ne peut que ressentir une différence fonctionnelle dans l'utilisation qui est faite du canal écrit. En messagerie instantanée en particulier, l'objectif est de répondre de façon dynamique, rapide, au « stimulus » qu'est l'intervention de l'interlocuteur. Tout en restant radicalement liées au *medium* écrit, les conversations électroniques en font un usage proche de l'usage traditionnel du *medium* oral.

### 2.2.2. Du point de vue conceptionnel

L'opposition de valeur que nous avons relevée entre les canaux écrit et oral est un fait, mais il faut la remettre en perspective par rapport à une opposition de forme. En effet, il apparaît que la valeur dynamique de l'oral et la valeur statique de l'écrit sont étroitement liées à l'adoption préférentielle par les usagers de l'un ou de l'autre canal, en fonction de la forme conceptionnelle de communication qu'ils ont choisi d'utiliser.

Il faut évidemment reconnaître les affinités qui existent entre le code phonique et la conception parlée d'une part et entre le code graphique et la conception écrite d'autre part [...]. C'est d'ailleurs pourquoi on n'a pas hésité à identifier, depuis toujours, le phonique avec le parlé et le graphique avec l'écrit. Mais une telle simplification nous empêcherait, justement, de prendre en considération l'éventail tout entier des constellations et options médio-conceptionnelles. Elle ne rendrait pas compte, du reste, de la possibilité du transcodage médial de tout énoncé (Koch et Oesterreicher 2001 : 585).

Koch & Oesterreicher (2001 : 585-586) considèrent que le langage parlé et le langage écrit « correspondent aux deux extrêmes d'un continuum communicatif » lié au critère de formalité. On peut placer à différentes positions dans ce continuum toutes les formes de communication. Les auteurs illustrent leur idée en classant dix formes communicatives selon ce continuum. On obtient la liste ordonnée suivante : conversation spontanée entre amis, coup de téléphone, lettre personnelle entre amis, entretien professionnel, interview de presse, sermon, conférence scientifique, article de fond et texte de loi. Les exemples choisis montrent que les canaux oral et écrit permettent de communiquer dans des formes très variables du point de vue du continuum conceptionnel.

Les extrêmes conceptionnels de ce continuum s'avèrent être, d'un côté, l'**immédiat communicatif** et de l'autre, la **distance communicative**. Ces deux concepts, qui « englobent la totalité des paramètres conceptionnels » (586), nous seront très utiles pour la suite pour caractériser le statut particulier des conversations électroniques. De nombreux paramètres situationnels interviennent pour déterminer la position d'une forme communicative sur cet axe de l'immédiat

à la distance. Koch et Oesterreicher déterminent dix de ces paramètres, qui nous semblent être les plus pertinents, sous forme d'opposition entre valeurs paramétriques du parlé (immédiat) et valeurs paramétriques de l'écrit (distance) :

	<b>Immédiat communicatif</b>	<b>Distance communicative</b>
1	communication privée	communication publique
2	interlocuteur intime	interlocuteur inconnu
3	émotionnalité forte	émotionnalité faible
4	ancrage actionnel et situationnel	détachement actionnel et situationnel
5	ancrage référentiel dans la situation	détachement référentiel de la situation
6	coprésence spatiotemporelle	séparation spatiotemporelle
7	coopération communicative intense	coopération communicative minimale
8	dialogue	monologue
9	communication spontanée	communication préparée
10	liberté thématique	fixation thématique

Tableau 3 : Paramètres pour caractériser le comportement communicatif des interlocuteurs par rapport aux déterminants situationnels et contextuels (d'après Koch et Oesterreicher 2001 : 586)

Une forme communicative – par exemple l'entretien professionnel – présentera des valeurs paramétriques variées qui, en se combinant, fourniront ce que l'on appellera le «relief conceptionnel» de cette forme. Les paramètres précités ne sont pas binaires<sup>56</sup> : ils présentent au contraire une «gradation interne» (on ne peut pas dire par exemple que, dans l'entretien professionnel, la communication soit publique, mais elle n'est pas non plus strictement privée). Cette gradation interne des paramètres participe, avec la combinaison des valeurs paramétriques, au «caractère scalaire de l'opposition immédiat/distance» (586).

Il est donc possible de distinguer les formes communicatives d'après les valeurs paramétriques qu'elles présentent sur l'axe immédiat-distance. Nous chercherons donc à observer en quoi la messagerie instantanée se distingue des formes communicatives.

Certains pourraient se demander s'il est opportun de considérer la conversation menée par messagerie instantanée comme une forme communicative distincte de la conversation en face-à-face et s'il ne faut pas plutôt envisager d'élargir la forme «conversation familière» indépendamment de l'aspect médial. Koch et Oesterreicher développent un point de vue éclairant sur cette question :

Un changement médial *ad hoc*, c'est-à-dire la lecture à haute voix d'un discours graphique, la transcription d'un discours phonique etc., reste un transcodage sporadique et ne change en rien l'essence d'une tradition discursive donnée. [...] Or, lorsque le changement médial s'institutionnalise, il se forme une tradition discursive nouvelle. L'interview publiée dans la presse, par ex., n'est nullement identique à une interview radiodiffusée, et

56. Koch et Oesterreicher (2001 : 586) considèrent que le paramètre 6 – coprésence ou séparation spatiotemporelle – fait exception et est strictement binaire. Nous verrons que même ce paramètre présente une certaine gradation, ne fut-ce que parce qu'il faut distinguer contact visuel, contact auditif, coprésence physique et coprésence ressentie (voir II.2.4.3).

cela non seulement au niveau médial, mais aussi au niveau conceptionnel : il s'opère un filtrage conceptionnel qui fait disparaître, dans le journal, une bonne partie des traits conceptionnels de l'immédiat (2001 : 602, c'est nous qui soulignons).

Il est très clair que le passage de la conversation au canal graphique dans le cadre de la communication médiée par ordinateur s'est complètement institutionnalisé (on est très loin d'un «transcodage sporadique»). On peut donc considérer que les conversations électroniques (au sens restreint, c'est-à-dire les salons de discussion et la messagerie instantanée) forment une tradition discursive à part entière. La prise en compte de ce point est un préalable à toute approche de la messagerie instantanée, dont il faut pouvoir déceler la singularité dans son rapport à l'immédiat et à la distance, manifeste à travers des traits conceptionnels distincts de ceux de la conversation en face-à-face.

On peut donc confronter les paramètres proposés ci-dessus avec les habitudes communicatives des usagers de la messagerie instantanée pour en établir le relief conceptionnel. Pour être exact, il ne s'agit pas du relief conceptionnel du *medium* «messagerie instantanée», mais bien de celui de la forme communicative la plus typique de ce *medium*, à savoir les conversations familiales entre interlocuteurs relativement intimes. En effet, on peut rencontrer à travers ce même *medium* des formes communicatives dont les valeurs paramétriques diffèrent fortement, selon la situation de communication (voir en particulier III.2.1.2). Nous avons également tenté de représenter les variations courantes de certains paramètres selon les conversations (le statut d'intimité avec l'interlocuteur en particulier varie selon les intervenants et entraîne en parallèle d'autres variations, par exemple au niveau de l'émotionnalité).

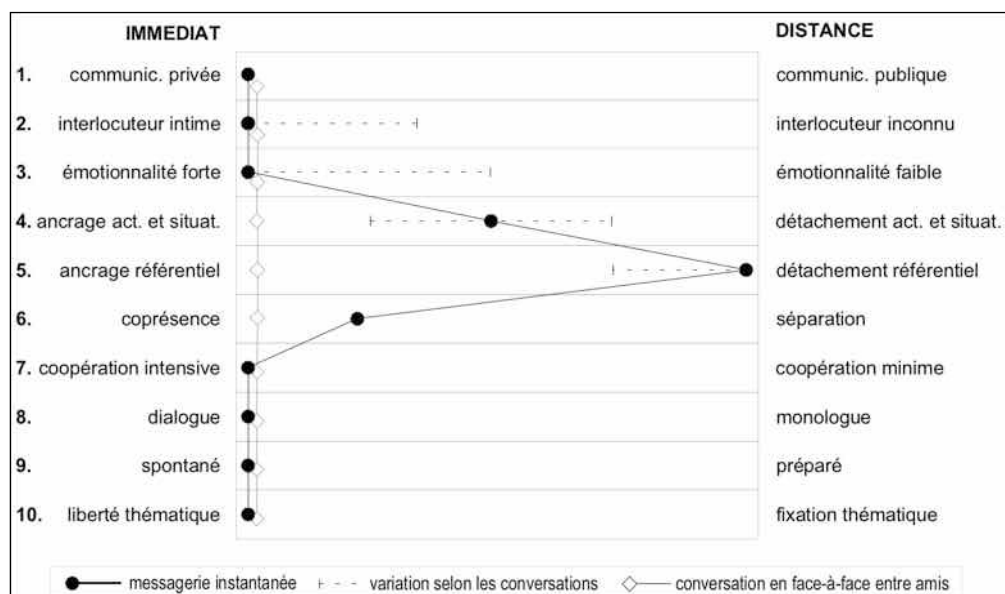


Figure 11 : Relief conceptionnel des conversations types en messagerie instantanée

Il apparaît donc que les conversations en messagerie instantanée ont des valeurs paramétriques semblables aux conversations en face-à-face (qui représentent la forme communicative la plus «immédiate») pour une majorité de paramètres, montrant une tendance très nette vers l'im-

médiat communicatif. Elles s'en écartent néanmoins sur les paramètres d'ancrage actionnel et situationnel, d'ancrage référentiel dans la situation et de coprésence spatiotemporelle<sup>57</sup>. Ce qui apparaît donc très nettement à travers ce relief conceptionnel, c'est que les conversations en messagerie instantanée partagent des paramètres de l'immédiat communicatif et des paramètres de la distance communicative. L'opposition entre immédiat et distance nous semble expliquer de façon plus pertinente et plus opérante la tension que d'autres avaient identifiée comme un « mélange des codes oral et écrit » (Loret 2004 : 2).

Cette analyse en termes de distance communicative va nous permettre également de distinguer entre elles les différentes nouvelles formes de communication écrite. Il apparaît que la tension entre immédiat et distance est inhérente à toutes les NFCE<sup>58</sup>. Cependant, toutes ces formes n'ont pas pour autant un rapport équivalent à ces deux extrêmes conceptionnels ; elles présentent au contraire des reliefs conceptionnels fort différents. Comparons les reliefs des formes communicatives associées à trois *mediums* qui apparaissent à priori comme relativement proches<sup>59</sup> : la messagerie instantanée, les salons de discussion (type IRC) et le SMS (dans une de leurs formes les plus courantes, à savoir les échanges entre proches).

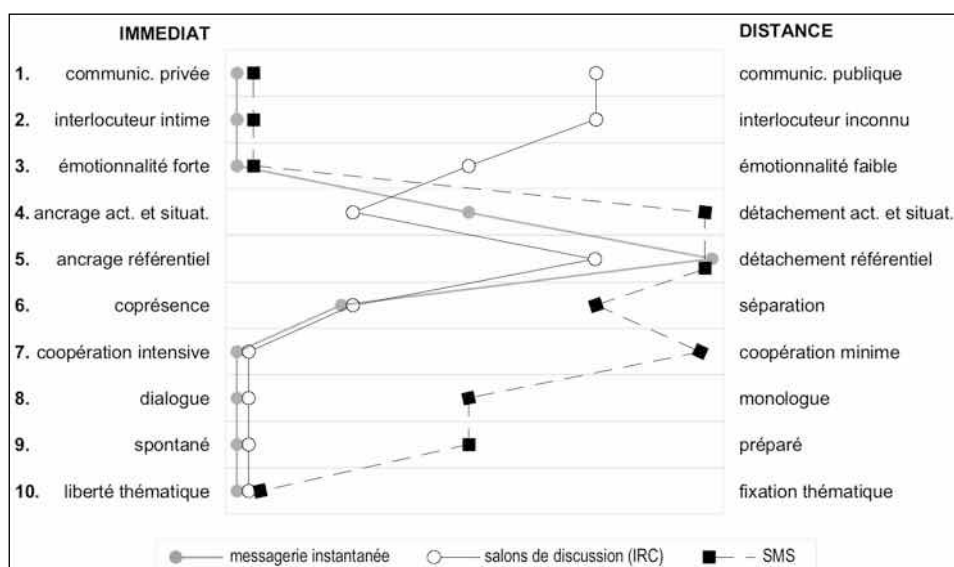


Figure 12 : Reliefs conceptionnels des formes prototypiques de la messagerie instantanée, des salons de discussion et des échanges par SMS

Les différences conceptionnelles entre ces trois formes apparaissent très nettement. Si le SMS, dans la mesure où il permet des conversations privées entre des proches, partage avec la messagerie instantanée une intimité et une forte émotionnalité, il s'en distingue largement en ce

57. Nous avons jugé que la coprésence vécue en messagerie instantanée se rapprochait très fort de la coprésence physique du face-à-face, malgré la séparation spatiale des intervenants (voir II.2.3.3).

58. Probablement est-elle dans une certaine mesure inhérente à toutes les formes communicatives.

59. Il va sans dire que le courrier électronique et les forums de discussion, par exemple, présentent des reliefs conceptionnels encore plus éloignés de celui de la messagerie instantanée. Sur le continuum immédiat-distance, ces formes tendent de façon très nette vers la distance par rapport aux formes « synchrones » de communication électronique.

qu'il n'atteint pas (en temps normal ; voir III.2.4) le même statut de coprésence (le seul élément qui nous empêche de considérer qu'il y a une totale séparation est le fait que la réception des messages est immédiate) ; de ce fait, la communication se présente comme relativement monologique, ce qui empêche toute coopération interactionnelle, et les interventions bénéficient d'une «préparation» (à travers le processus de rédaction, relativement long) plus importante. Sur ces derniers points, les salons de discussion se situent par contre au même niveau que la messagerie instantanée, mais étant publics, ils ne permettent pas la même intimité, ni la même émotionnalité<sup>60</sup>.

Ces divergences conceptionnelles confirment les propos de Sveningsson :

Computer-mediated communication should not be seen as one homogenous type of communication. Just like other communication media, it manifests itself in various styles and genres, differing both between types of Internet media and within the same type of medium. Some of their properties depend on what technology is used, while others are related to human aspects such as the purpose of communication, groupings and subcultures (Sveningsson 2001, cité dans Hård af Segerstad 2002 : 54).

Ces concepts de distance et d'immédiat communicatifs nous semblent constituer un outil particulièrement adapté pour dépasser l'opposition peu claire entre oral et écrit et interpréter les spécificités des nouvelles formes de communication écrite. Nous y recourons fréquemment dans la suite de cette étude afin de mieux comprendre le fonctionnement interactionnel et les adaptations des formes écrites présentes en messagerie instantanée.

## 2.3. De la synchronie à la coprésence

### 2.3.1. Temporalité des échanges : le chat est-il vraiment synchrone ?

Contrairement à ce qui a été dit jusqu'à présent, le chat n'est *pas* réellement synchrone. Certes, la transmission de l'information, c'est-à-dire la diffusion du message à partir de l'ordinateur du scripteur jusqu'à son affichage sur l'écran du destinataire, est bien immédiate. De ce fait, il existe bien en chat une synchronie, entre l'envoi du message et son arrivée sur l'ordinateur cible. Cependant, la synchronie «de transmission» est loin d'être une spécificité du chat : le SMS est en ce sens parfaitement synchrone ; quant au courrier électronique, il permet également une diffusion immédiate et peut offrir une synchronie envoi-réception pour peu que le destinataire soit connecté à sa boîte aux lettres électronique.

Par contre, la production du message de chat ne se passe pas du tout «en direct» : le scripteur rédige d'abord intégralement son message au clavier, éventuellement en effectuant des retours autocorrectifs sur sa production (puisqu'il peut visualiser ce qu'il a écrit sur son écran),

---

60. En ce qui concerne notre analyse de l'ancrage actionnel et situationnel, ainsi que de l'ancrage référentiel, certains estimeront peut-être que les valeurs proposées ne sont pas les plus représentatives de ces formes, en particulier pour les salons de discussion. Nous justifions cet estimation d'un ancrage situationnel plus important pour les salons de discussion par le fait que les commentaires «meta», à propos du cadre (virtuel) où ont lieu les échanges, nous y paraissent beaucoup plus fréquents. Sans doute le fait que les intervenants aient souvent pour seul référentiel commun ce cadre virtuel (le salon de discussion en tant que tel, ou éventuellement le site ou serveur IRC sur lequel il se place) les incite-t-il à l'évoquer plus abondamment.

avant d'effectuer l'action d'envoyer le message à son destinataire. Ce n'est qu'une fois le message envoyé, et instantanément affiché par l'ordinateur du destinataire, que le processus de réception (lecture) pourra être effectué. On est donc loin de la simultanéité production-réception que l'on observe dans une conversation orale<sup>61</sup>.

Il nous semble donc que le concept même de synchronie, compris dans le sens d'une synchronie technique, s'avère très peu pertinent pour définir la spécificité du chat. Et parler de «quasi-synchronie» (Nardi et al. 2000 : 80 ; Garcia et Baker Jacobs 1999 : 337) ou de dialogue «quasi-direct» (Anis 1998 : 232) ne nous semble guère plus satisfaisant puisque l'on reste dans le même paradigme. Il est bien sûr tentant pour l'analyste de considérer les conversations écrites comme synchrones, en ce que cela les rapproche de la synchronie (réelle, elle) de l'oral, mais nous pensons que c'est ailleurs qu'il faut chercher l'analogie avec les conversations en face-à-face.

### 2.3.2. Talk ou l'échec d'une communication écrite vraiment synchrone

Avant le développement des interfaces de conversation électronique modernes, il existait un programme dédié à la communication en temps réel entre utilisateurs connectés au même moment : le programme «Talk», sous le système d'exploitation Unix<sup>62</sup>. Ce système a surtout été utilisé dans les années 1980 et au début des années 1990 ; aujourd'hui, il est tombé dans l'oubli.

La particularité de ce système est qu'il propose une communication réellement synchrone, à la manière d'un échange oral : la production et la réception sont synchrones, toute activité de production d'un scripteur étant simultanément affichée sur l'écran de l'interlocuteur.

A conversational exchange of text can take place between two people, A and B : when a connection is made, using a normal phone connection between e-addresses, each person's monitor screen is split into an upper half and a lower half. Everything A types is displayed in the upper half of A's screen and the bottom half of B's screen, and vice versa. The words are displayed as they are typed, character by character. Both people can be typing at the same time, with input coming in simultaneously without output (Crystal 2001 : 151).

La coterporalité de la communication, c'est-à-dire le fait que la production et la réception soient synchrones (Clark et Brennan 1991), permet de combler un des manques de la messagerie instantanée : la possibilité de *feedback* simultané (Herring 1999 ; Crystal 2001). On retrouve donc le critère de l'interactivité énoncé par Kerbrat-Orecchioni (2005), puisque le destinataire peut ainsi exercer une influence sur le comportement énonciatif du scripteur. La possibilité de coopération communicative est aussi renforcée dans la mesure où le destinataire peut émettre des hypothèses sur ce que le scripteur va écrire pendant que celui-ci est en train de produire son message. Néanmoins, il s'avère plus complexe qu'en face-à-face de produire un *feedback*, puisque seul le canal écrit est disponible : le *feedback* ne pourra passer que par une énon-

---

61. Si on les transposait à l'oral, les conversations en chat ressembleraient plutôt à ceci : le locuteur enregistre ce qu'il veut dire sous la forme d'un bref message audio, puis envoie l'enregistrement via l'internet au destinataire, qui, connecté et dans l'attente du message, peut immédiatement ouvrir l'enregistrement et l'écouter. Inutile de dire que l'on serait loin, avec ce système, de la spontanéité d'une conversation en face-à-face.

62. Il existe un équivalent appelé «Phone» sous les systèmes VAX (Herring 1999).

ciation verbale, non instantanée, très peu discrète et elle-même sujette à des rétroactions (contrairement à un hochement de tête ou à un regard d'incompréhension par exemple).

Cependant, si ce type de communication n'a jamais été très répandu (Anis 1998) et qu'il a été balayé par les protocoles modernes de messagerie instantanée, c'est parce qu'il présente trois déficiences communicatives d'importance.

D'abord, la transmission instantanée de tout caractère fait que l'on suit «l'activité dactylographique de son partenaire, on le voit effacer un caractère ou un mot, marquer un temps d'arrêt, etc.» (Anis 1998 : 232). Cela peut s'avérer particulièrement frustrant, tant pour le scripteur, qui préférerait que ses corrections et reformulations passent inaperçues, que pour le lecteur, pour qui ce serait plus simple de n'avoir à lire qu'un texte «finalisé», plutôt que d'assister en temps réel à la production, très lente qui plus est, d'un message écrit.

Un autre manque notable est l'absence de gestion des tours de parole. La production simultanée de deux messages écrits ne posant pas de problème de compréhension (contrairement à la superposition de deux énoncés oraux), les interlocuteurs peuvent écrire à tout moment, chacun dans son espace réservé. L'échange n'est pas rythmé par l'alternance des messages, ce qui pose de sérieux problèmes de cohérence interactionnelle (Anis 1998 ; Herring 1999). D'autre part, les échanges s'avèrent impossibles à relire à posteriori, puisqu'aucune indication visuelle ne permet de savoir comment les énoncés des deux interlocuteurs se sont succédé dans le temps. Il s'agit en quelque sorte d'une communication conçue exclusivement pour l'immédiat.

Enfin, la communication via Talk est en fait profondément insatisfaisante parce qu'elle combine les désavantages du face-à-face avec les lenteurs de l'écrit, sans proposer aucun avantage par rapport aux modes de communication existants. Contrairement à la messagerie instantanée et aux autres NFCE, le recours à l'écrit dans ce cas-ci ne donne pas aux utilisateurs une opportunité supplémentaire de réflexion et de révision de leur production (voir II.2.4). Si les interlocuteurs veulent discuter, ils utiliseront de façon privilégiée le téléphone, qui permet de s'exprimer beaucoup plus rapidement. S'ils cherchent plutôt à avoir un échange réfléchi et sérieux, le courrier électronique se présentera comme plus adapté. L'usage d'un *medium* écrit réellement synchrone comme Talk se voit donc limité à des messages brefs et urgents (Harnad 1995).

### 2.3.3. La notion de coprésence

Comme nous l'avons vu, la notion de synchronie est relativement floue, plusieurs éléments dans la communication pouvant être ou non en synchronie. La distinction typologique proposée par Clark et Brennan (1991) permet de clarifier cette notion. Ceux-ci différencient ainsi :

- coprésence ;
- contact visuel (*visibility*) ;
- contact auditif (*audibility*) ;
- coterporalité, c'est-à-dire le fait que la production et la réception du message soient simultanées ;

- simultanéité, c'est-à-dire la possibilité d'envoyer et de recevoir des messages simultanément, par exemple quand un destinataire écoute ce que dit le locuteur et lui sourit en même temps.

Les conversations en face-à-face manifestent ces cinq propriétés, tandis que les formes de communication électronique que nous avons définies comme « asynchrones » n'en manifestent aucune<sup>63</sup>. Quant à la messagerie instantanée, elle permet la simultanéité (dans une certaine mesure) et, nous allons le voir, la coprésence, mais en aucun cas la cotemporalité : le destinataire n'assiste pas à l'énonciation progressive du message, il n'est confronté à l'énoncé qu'après que celui-ci ait été entièrement produit (c'est ce qui différencie la messagerie instantanée d'un service de communication comme Talk) (Hård af Segerstad 2002). Outre la simultanéité, la coprésence représente donc un caractère distinctif du chat par opposition aux autres NFCE.

En quoi la notion de **coprésence** est-elle intéressante pour définir la singularité de la messagerie instantanée et permet-elle de dépasser le paradigme de la synchronie ? Il se trouve que la coprésence des interlocuteurs est une condition définitoire de l'interaction selon Goffman, qui définit une interaction comme une « influence réciproque que les partenaires exercent sur leurs actions respectives lorsqu'ils sont en présence physique immédiate les uns des autres » (Goffman 1973 : 23). C'est donc le fait que les interlocuteurs soient en « coprésence » et en mesure d'influencer leurs actions qui permet l'interactivité<sup>64</sup>. Cependant, il est évident que les interlocuteurs passant par la messagerie instantanée ne sont pas « en présence physique immédiate les uns des autres ». Il faut donc étendre la notion de coprésence au-delà de l'aspect physique et des contacts auditif et visuel.

Koch et Oesterreicher, dans leur distinction de la distance et de l'immédiat communicatifs, citent parmi les paramètres de cette distinction la « coprésence spatiotemporelle » (par opposition à la « séparation spatiotemporelle ») comme seul paramètre « strictement binaire », alors que tous les autres paramètres s'évaluent sous la forme d'une gradation (Koch et Oesterreicher 2001 : 586). Cependant, confrontée à des formes de communication récentes comme la messagerie instantanée ou la téléphonie, cette binarité doit être relativisée. Le téléphone a ainsi montré qu'une coprésence uniquement « temporelle », réalisée par un contact auditif, était possible. Cela dit, la messagerie instantanée nous pousse à repenser plus profondément ce concept de coprésence.

---

63. Elles remplissent par contre un sixième critère, celui de permettre une diffusion instantanée du message après sa production.

64. Soyons clairs : l'état de coprésence est une condition nécessaire à l'interaction, mais il ne va pas obligatoirement générer une interaction. Les participants à une conversation par messagerie instantanée se trouvent en coprésence les uns des autres aussi longtemps que la session de conversation sera « ouverte » aux yeux de tous les intervenants. Cependant, la communication immédiate en tant que telle se produit quand il y a, en plus de la coprésence, une coorientation des interlocuteurs vers un même foyer conversationnel (Slembrouck 2006). Pourquoi n'utilisons-nous pas le concept d'orientation en lieu et place de celui de coprésence pour définir la spécificité de la messagerie instantanée ? Il nous semble que la coorientation n'est souvent que sporadique dans les conversations électroniques, les utilisateurs jonglant avec plusieurs activités simultanées, alors que l'état de coprésence persiste au-delà de ces moments de focalisation convergente. En ce sens, c'est le sentiment de coprésence virtuelle qui préserve la possibilité de continuation des conversations au-delà des interruptions communicationnelles et qui assure une certaine cohérence interactionnelle à la messagerie instantanée (voir III.2).



En messagerie instantanée, il n'y a pas de contact direct, ni visuel, ni auditif, entre les interlocuteurs. La coprésence n'est pas ressentie physiquement. Il nous semble même difficile de parler d'une coprésence purement temporelle (Zitzen et Stein 2004) étant donné l'absence de cotemporalité. En somme, il s'agit essentiellement d'une coprésence et d'un contact *virtuels*, en ce que les interlocuteurs s'orientent vers un même espace virtuel de communication. Gumpert et Drucker (1992 : 189) notent à ce propos que la notion traditionnelle d'espace physique cooccupé par les interlocuteurs a été remplacée dans les NFCE par un *espace électronique*, «an associational construct *without place* between two or more persons».

Toutefois, l'idée d'une coprésence virtuelle se heurte à une complexité particulière de ces nouvelles formes de communication, manifestée dans l'usage qu'en ont une majorité de personnes : la coprésence peut être ressentie différemment par les interactants, selon les conversations et selon les interlocuteurs (Madell et Muncer 2007). Les témoignages d'étudiants recueillis par Naomi Baron viennent expliciter cette idée :

Students indicated that a given IM conversation could be synchronous or asynchronous, depending upon such factors as :

- how good the "gossip" was in that conversation ;
- how serious the conversation was ;
- individual communication habits (Baron 2004a : 12).

Ce qui est relevé par ces utilisateurs en termes de synchronie ou d'asynchronie, c'est que la réactivité, le degré d'immédiateté, d'une conversation est totalement variable. Selon le niveau d'engagement communicatif des interlocuteurs dans la conversation, ils seront susceptibles de se consacrer intégralement à celle-ci ou, au contraire, mèneront plusieurs activités ou plusieurs conversations en parallèle (Baron 2007). Nous avons ici affaire à un continuum et non à une catégorisation binaire entre «synchronie» et «asynchronie», d'autant plus que le niveau d'engagement des interlocuteurs varie à tout moment au cours de la conversation.

En quoi cela nous aide-t-il à cerner l'idée de coprésence ? Puisque l'engagement des interlocuteurs dans la conversation est variable et qu'il y a des moments d'«absence communicative» où il apparaît que les interlocuteurs, au cours d'une conversation, sont occupés à autre chose (voir III.2.3), la coprésence ne peut être conçue comme un fait, validé ou non. Elle n'est pas fixe et n'est donc pas liée au *medium* lui-même.

Il nous semble que la notion de coprésence doit être comprise comme un ressenti des utilisateurs, en ce sens que c'est la *perception* d'une coprésence, et non la réalité de celle-ci, qui va influencer l'échange et le comportement des participants. C'est parce qu'ils ont le *sentiment* que l'autre réagit rapidement à leurs messages et qu'ils sont eux-mêmes investis dans l'échange que les interlocuteurs ont le sentiment d'être dans une «conversation». Nous explorerons les implications interactionnelles de ce **sentiment de coprésence** au cours du chapitre suivant.

#### 2.3.4. Un écrit *in presentia*

Il nous semble donc que la singularité des conversations électroniques tient au recours au canal écrit dans le cadre d'une communication *in presentia*. Jusqu'à présent, l'écrit était toujours

perçu dans une situation communicative *in absentia*, contrainte par la complexité du processus de production et de diffusion de l'écrit : le destinataire n'était en principe jamais en présence de l'auteur du texte pendant ou immédiatement après la rédaction. Il existe néanmoins une exception, un cas antérieur d'écrit *in presentia* que nous avons déjà signalé : la pratique du billet. Si la messagerie instantanée y trouve un certain nombre de similarités, c'est bien parce que les paramètres de la situation communicative de ces deux formes coïncident sur au moins deux aspects : l'utilisation du canal écrit et la coprésence des interlocuteurs.

L'écrit électronique de la messagerie instantanée se présente donc, non pas comme un «oral écrit» ou un «parlécrit», mais plutôt comme un écrit immédiat, dynamique et présentiel. En outre, nous considérons que la notion de coprésence doit remplacer celle de synchronie pour catégoriser la messagerie instantanée et les salons de discussions. Ces *mediums* doivent être définis comme les formes présentielles de communication électronique.

## 2.4. Un écrit interactif et révisé

Ferrara, Brunner et Whittemore (1991), dans un des premiers articles visant à définir les spécificités linguistiques des NFCE, ont proposé pour désigner la communication textuelle par ordinateur (en particulier dans le cadre du courrier électronique) le terme *Interactive Written Discourse* (IWD). À travers cet article, ils ont mis en évidence deux qualités de ce discours : il est à la fois **interactif** (*interactive*) et **révisé** (*edited*)<sup>65</sup>. Ces deux caractéristiques peuvent sembler a priori contradictoires et c'est leur combinaison qui fait l'originalité de la communication médiée par ordinateur.

En réalité, cette tension entre interactivité et révision renvoie à la tension que nous avons définie entre distance et immédiat communicatifs. La tendance à la révision introduit plus de distance dans la communication : le scripteur prend du recul par rapport à sa propre production à travers des procédures de rétroaction et de réparation (voir III.1). À l'inverse, la recherche de l'interactivité tend vers l'immédiateté, l'interactivité ne pouvant fonctionner que si les interventions sont extrêmement rapprochées dans le temps, de sorte qu'il puisse y avoir une influence mutuelle entre les intervenants. D'une certaine façon, cette tension renvoie aussi à la tension ressentie dans le rapport des NFCE aux formes communicatives prototypiques de l'écrit et de l'oral. Les stratégies de révision et de planification sont en général le fait de l'édition écrite (Collot et Belmore 1996), tandis que l'interactivité se manifeste avant tout dans l'oral en face-à-face (Mondada 1999).

Il est à noter cependant que chacune des NFCE manifeste des degrés de révision et d'interactivité différents. Il semble très clair que les conversations par messagerie instantanée privilégient l'interaction sur la révision, à l'inverse des échanges sur les forums de discussion par exemple. En chat, les procédures de rétroaction ne sont pas du tout systématiques, comme en

---

65. Le terme «révisé» ne traduit qu'imparfaitement le mot anglais «edited». À l'idée de vérification et d'(auto)correction véhiculée par le terme français, il faut adjoindre celle de planification textuelle. Nous n'avons cependant pas trouvé d'équivalent français plus satisfaisant.

témoignent entre autres les nombreuses erreurs de saisie rencontrées dans notre corpus (voir IV.2.1). Il s'agit donc bien d'une tension, que chaque forme communicative gère différemment.

La combinaison à travers les NFCE, et plus particulièrement la messagerie instantanée, de tendances à l'interaction et à la révision est rendue possible par la temporalité particulière des échanges électroniques et au sentiment de coprésence que nous avons mis en évidence. Comme nous l'avons dit, la coprésence est une condition *sine qua non* de l'interaction. Et en parallèle, la révision n'est possible que parce que les conversations par messagerie instantanée ne sont pas réellement synchrones : l'absence de cotemporalité permet au scripteur de prendre le temps de produire son message et d'éventuellement le réviser avant de l'envoyer au destinataire.

Ce dernier point a été déterminant dans le succès de la messagerie instantanée, conformément aux conclusions d'une récente étude menée auprès d'un panel de jeunes Anglais à propos de leur utilisation de l'internet et des téléphones portables pour communiquer :

[...] young people often liked to use communication media such as the Internet and mobile phones to communicate because these afforded them control over their interactions. In particular, the data seemed to suggest that participants felt that because some communication media such as email, text messaging and instant messaging can be used asynchronously as well as synchronously, they allow one time to stop and think before giving a response if this is desired, or, alternatively, allowed one to retain the conversational nature of interactions if this is preferred. This gave participants greater control over interactions than they would have if, say, communicating via voice calls using the telephone or face-to-face, which are necessarily synchronous (Madell et Muncer 2007 : 137).

La relative «asynchronie» des SMS, du courrier électronique et de la messagerie instantanée<sup>66</sup>, autrement dit leur non-cotemporalité, donne aux utilisateurs un sentiment de contrôlabilité sur la communication. Ils peuvent prendre le temps nécessaire pour écrire leur message, le relire et le corriger si besoin est, ou même choisir de ne pas réaliser d'intervention, de ne pas poursuivre l'échange, sans que ces comportements ne soient néfastes à la relation avec l'interlocuteur (Madell et Muncer 2007). En effet, il n'y a pas dans la communication par messagerie instantanée autant qu'en face-à-face une nécessité qui s'impose aux interactants et les oblige à produire une intervention (voir III.2). C'est pour cette raison que, pour certains utilisateurs, les échanges par messagerie instantanée ont remplacé les conversations téléphoniques dans un certain nombre de situations. Ceci explique aussi que de nombreux utilisateurs recourent à la vidéoconférence (par webcam) à travers leur logiciel de messagerie instantanée sans pour autant activer la communication audio : ils apprécient le contact visuel qu'offre la vidéo, mais préfèrent que la communication en tant que telle se passe à travers le canal écrit, plus contrôlable.

Nous constatons donc que l'attrait de la messagerie instantanée réside en particulier dans cette combinaison de l'interactivité avec la possibilité de révision, dans cette conjonction d'une prise de distance avec une communication fonctionnant dans l'immédiat.

---

66. Si l'article de Madell et Muncer (2007) place au même niveau l'e-mail, les SMS et la messagerie instantanée, cette dernière présente une originalité supplémentaire en ce qu'elle donne aux intervenants une contrôlabilité sur l'interaction tout en permettant une dynamique proche de celle du face-à-face, alors que le courrier électronique et le SMS imposent une temporalité très différente aux échanges. La singularité de la messagerie instantanée apparaît donc dans le fait qu'elle permette des «conversations révisées» (*edited conversations*).

# Chapitre III

## Fonctionnement interactionnel de la messagerie instantanée

### 1. Segmentation du discours et tours de parole

D'après Bange (1983 : 12), la constitution «comme processus séquentiel sous la contrainte du déroulement temporel et de l'alternance des participants» est un des traits principaux de l'interaction. Au cours de cette partie, nous étudierons en quoi la messagerie instantanée présente une séquentialité et une alternance très différentes de ce que l'on observe dans les conversations orales. Cela aura d'importantes répercussions sur le fonctionnement interactionnel des conversations par messagerie instantanée.

#### 1.1. L'unité de transmission : le message

Dans les conversations en face-à-face, le discours est segmenté et l'alternance des tours dictée par les inflexions prosodiques, mais il est évident que les scripteurs du discours électronique, qui doivent se contenter du canal écrit, ne pourraient avoir recours à la prosodie pour, par exemple, marquer la fin d'une intervention et signifier à l'interlocuteur qu'il est invité à produire une intervention réactive. Dans le système de communication Talk (voir II.2.3.2), l'absence de prosodie n'a pas été compensée par un autre outil pour diriger l'alternance des tours de parole, ce qui met en péril l'efficacité du fonctionnement interactionnel. Cette absence a par contre été comblée dans le cadre de la messagerie instantanée. Comme son nom l'indique, celle-ci est basée sur l'envoi instantané de messages. Ces derniers représentent l'unité de transmission de ce moyen de communication (Baron 2007). Comme le propose Baron (2007), on peut rapprocher la notion de message de celle de segment intonatif telle que définie par Chafe (2001) pour le langage parlé, en ce que ces deux unités constituent des segments du tour de parole (voir aussi

Simon 2004). Ainsi, nous observons qu'un tour de « parole » d'un scripteur en messagerie instantanée peut souvent se répartir sur plusieurs messages, comme c'est le cas pour le tour de NA1 dans l'exemple (8) :

- (8) CG1NA1-2005/11/29  
19:50:53 CG1: on aura le tps dy etre en avance ?  
19:51:09 NA1: oui largement  
19:51:21 NA1: o pire on part 15 min en avance  
19:51:49 NA1: o grand max on é à 18h45 au ciné !

Par rapport à l'oral, la segmentation du discours se présente comme plus explicite : un message est une unité discrète et précisément délimitée. C'est uniquement au scripteur que revient la décision de segmenter son discours. Il lui suffira pour cela de presser la touche ENTRÉE de son clavier ou le bouton « Envoyer » du logiciel de messagerie instantanée pour que l'ensemble de caractères qu'il a tapés dans l'espace de rédaction se voie envoyé au destinataire en tant que message. Une seule contrainte technique s'impose au scripteur : le message ne peut dépasser un certain nombre de caractères fixé à priori par les concepteurs du logiciel<sup>67</sup>. Cette longueur maximum, en général aux alentours de 500 caractères, n'est que rarement contraignante pour les utilisateurs, ceux-ci ne produisant qu'exceptionnellement un message aussi long dans le cadre de la messagerie instantanée<sup>68</sup>.

## 1.2. Séquentialité et alternance

Comme la conversation en face-à-face, la conversation par messagerie instantanée fonctionne sur le principe de l'alternance des tours de parole (Sacks et al. 1974 ; Traverso 2005). Elle présente la plupart des propriétés des tours de parole énoncées par Sacks, Schegloff et Jefferson (1974) : changements de locuteur récurrents, variation de l'ordre du tour, variation de la longueur du tour, pas de spécification à l'avance de la longueur de la conversation, du contenu des interventions ou de la distribution relative des tours, possibilité de discontinuité des tours et mécanismes de réparation (sur ce dernier point, voir III.1.6).

La spécificité de la messagerie instantanée est que l'utilisation du canal écrit empêche la superposition temporelle des messages. Le fait que l'écrit électronique se déroule à la fois dans l'espace et dans le temps (voir II.2.2.1) évite que deux messages énoncés au même moment ne se superposent, empêchant leur bonne compréhension, comme cela se produit dans des échanges oraux. Deux messages envoyés au même instant par les interlocuteurs bénéficieront chacun d'un espace propre sur l'écran de l'ordinateur et se présenteront l'un à la suite de l'autre. L'alternance visuelle des messages s'impose donc aux utilisateurs par la logique de la messagerie instantanée.

Ce qui diffère de la conversation orale, c'est que l'alternance des tours de parole n'est donc pas négociée comme elle peut l'être en face-à-face. Elle se présente ici comme un fait, im-

---

67. Le but étant d'éviter d'encombrer le réseau par l'envoi de trop grands paquets de données.

68. En général, cette limite ne se manifeste que lorsque les utilisateurs cherchent à copier-coller de longues portions de texte dans leur message.

posé par le système de communication. Toutefois, la communication n'est séquencée que dans l'espace commun, dans le contexte d'utilisation représenté par la partie supérieure de la fenêtre de conversation, qui affiche l'historique des messages échangés (voir I.4.2.2) ; du point de vue de la production, il n'y a pas d'alternance : les interlocuteurs peuvent être simultanément en train de produire un message (*simultanéité*), sans avoir conscience de l'activité de l'autre. La «prise de tour» d'un scripteur est ainsi possible à n'importe quel moment ; elle n'est pas réglementée par un mécanisme de transfert de tour ou de sélection par le locuteur courant du locuteur suivant.<sup>69</sup> En effet, le «tour de parole» d'un scripteur ne se prolonge pas dans le temps : il se réduit à l'instant d'envoi du message. Les scripteurs peuvent donc envoyer leur message à tout moment, en général immédiatement après l'avoir rédigé dans l'espace privé (contexte de production). Comme nous le verrons ci-après, cette particularité peut néanmoins générer des problèmes dans l'organisation topicale des interactions.

En outre, l'absence de coterporalité entre production et réception, conjuguée au fait que la simultanéité possible en messagerie instantanée n'est pas vécue dans l'espace commun, mais seulement dans l'espace privé de chaque scripteur<sup>70</sup>, supprime la possibilité pour un destinataire d'émettre des messages régulateurs simultanés (*lack of simultaneous feedback*) (Herring 1999).

### 1.3. Longueur des messages

Il est assez aisé de constater que les messages rencontrés dans les conversations par messagerie instantanée ont tendance à être relativement courts. Ces messages sont la plupart du temps de brefs énoncés exprimant une seule idée principale. Contrairement à ce que l'on trouve dans le courrier électronique ou les forums de discussion, l'on n'aura en principe jamais affaire, en guise de message, à un texte construit présentant plusieurs contenus communicatifs distincts.

Confrontons ces premières impressions à notre corpus. L'analyse des 24.115 messages du corpus (T-P) nous donne une moyenne de 22,39 caractères<sup>71</sup> par message. On observe en outre que ce sont les messages les plus courts qui sont les plus nombreux dans le corpus, à commencer par ceux ne comportant que 3 caractères. Les messages de 5 caractères et moins représentent ainsi un quart des messages du corpus.

---

69. Il faut cependant nuancer cette affirmation dans le cas de MSN Messenger et de quelques autres logiciels de messagerie instantanée. Ces logiciels ont une fonction assez particulière qui a certainement une influence sur l'alternance des tours de parole : lorsqu'un scripteur rédige un message, le logiciel affiche chez le destinataire une petite information comme quoi «X est en train d'écrire un message». De ce fait, lorsque le destinataire voit que son interlocuteur est en train de produire une intervention, il attend en général que celle-ci soit envoyée avant de prendre son propre tour de parole. Néanmoins, nous n'avons pas encore pu mesurer toute l'influence que peut avoir cette information sur les intervenants de l'interaction, entre autres parce qu'il n'en est conservé aucune trace dans les archives de conversations. Il est clair qu'il s'agit encore d'un terrain à explorer pour le linguiste.

70. Herring (1999) explique cette limitation par le fait que la communication électronique fonctionne selon un principe de transmissions unidirectionnelles (*one-way*), et non bidirectionnelles (*two-way*), autrement dit il est impossible pour le destinataire de répondre à un message en cours de rédaction (voir aussi Cherny 1999).

71. Nous ne comptons pas les espacements comme des caractères. L'analyse en nombre de caractères présente l'avantage d'être plus précise et plus fiable que celle en nombre de mots dans la mesure où elle n'est pas tributaire de problèmes complexes comme le découpage des mots. De plus, elle tient compte des caractères non alphabétiques utilisés par exemple pour former des smileys.

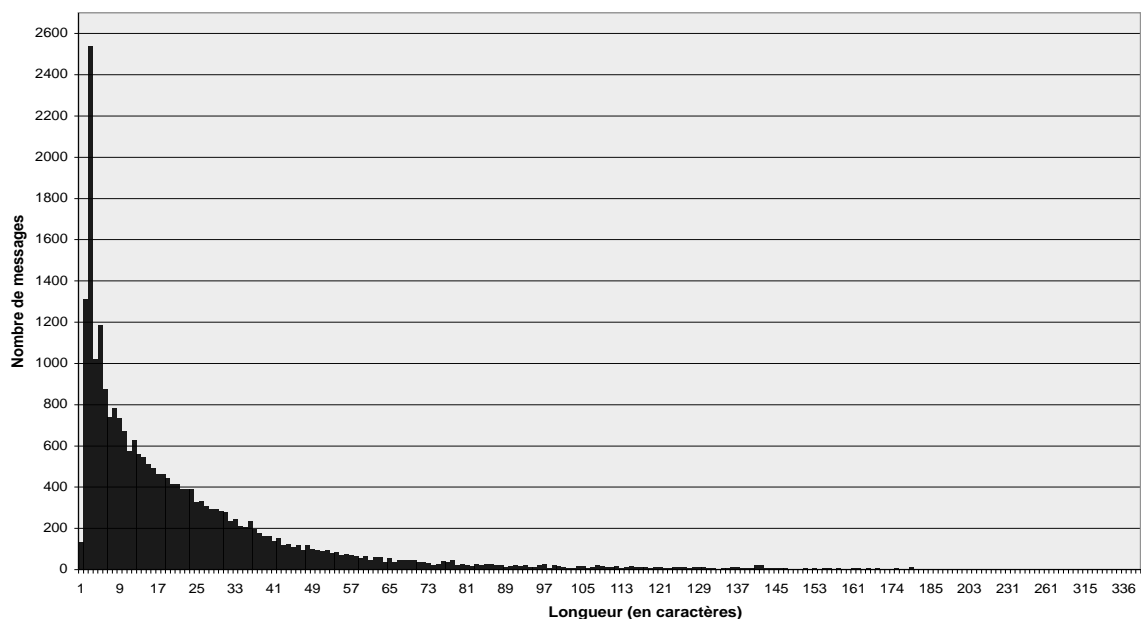


Figure 13 : Distribution des messages d'après leur longueur (en nombre de caractères)

Si nous effectuons la même analyse en comptant cette fois le nombre de mots par message, nous obtenons une distribution similaire. La moyenne est de 6,01 mots par message, et ce sont les messages constitués d'un seul mot qui sont, de très loin, les plus nombreux (ils représentent à eux seuls 25% des messages du corpus)<sup>72</sup>. Il faut en outre observer que le corpus présente une importante variance, les messages comptant de 1 à 91 mots et de 1 à 345 caractères.

Il est intéressant de comparer ces résultats avec ceux de Crystal (2001) obtenus sur un corpus de messages IRC<sup>73</sup>. Il constate quant à lui une moyenne de 4,34 mots par contribution, avec 80% de messages de 5 mots ou moins. Cette différence ne nous semble pas négligeable. Nous pensons pouvoir l'expliquer par le fait que les conversations dans les salons de discussion restent souvent assez « superficielles », en ce qu'elles consistent avant tout en des échanges de salutations entre les utilisateurs connectés, alors que l'on trouve de façon beaucoup plus courante dans la messagerie instantanée des discussions engagées ou approfondies entre les interlocuteurs (en général sur des sujets relationnels ou personnels), discussions qui vont entraîner l'apparition de messages plus longs.

Par contre, si nous poursuivons la comparaison entre unité de transmission en messagerie instantanée et unité intonative à l'oral, nous constatons que la longueur moyenne des messages électroniques est extrêmement proche de la longueur moyenne des unités intonatives dans l'oral spontané, évaluée par Chafe et Danielewicz (1987 : 96) à 6,02 mots par unité intonative.

72. Ces résultats concordent globalement avec les observations de Baron (2007) – 5,4 mots par minute et 21,8% de messages constitués d'un mot –, bien que celles-ci nous semblent moins fiables de par la plus petite taille du corpus considéré (2.185 messages) et le manque potentiel d'authenticité dû à la situation artificielle dans laquelle les enregistrements ont été effectués.

73. Cependant, Crystal ne base son analyse que sur 100 messages, ce qui doit nous pousser à garder quelques réserves par rapport à cette comparaison.

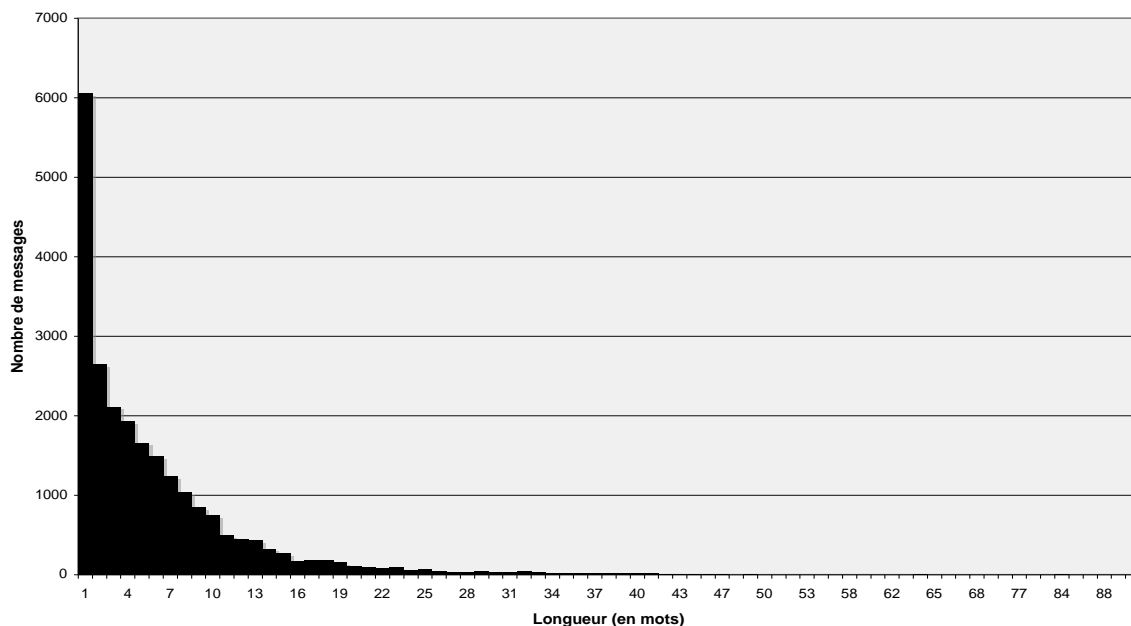


Figure 14 : Distribution des messages d'après leur longueur (en nombre de mots)

On observe à travers ces graphiques une très nette tendance à minimiser la longueur du message. Comment peut-on l'expliquer ? Bien sûr, la propension à l'économie d'efforts est universelle, mais il s'agit ici de comprendre pourquoi les utilisateurs ne rassemblent pas leurs propos dans un nombre plus restreint de messages plus longs, au lieu de multiplier les messages courts. Crystal, faisant le même constat pour les salons de discussion, y voit en premier lieu la conscience des utilisateurs qu'un message plus long prendra plus de temps à être transmis à travers le réseau.

The widespread experience of lag, and the knowledge of its causes, must be one of the factors which influence the overall length of chatgroup messages. People are under pressure to keep their messages short, over and above the natural tendency to save time and effort while sending (Crystal 2001 : 156).

Cependant, aujourd'hui, les ralentissements de la communication dus aux lenteurs de la connexion sont pratiquement inexistant<sup>74</sup>. Nous pensons que l'explication est plutôt à chercher dans la spécificité interactive de la messagerie instantanée (et des salons de discussion). L'interactivité de la communication n'est possible que si l'intervalle temporel entre les interventions est extrêmement réduit. Pour que les échanges par messagerie instantanée restent des conversations, autrement dit des interactions, les participants se doivent de se répondre le plus rapidement possible les uns aux autres. Si l'intervention réactive arrive après un délai trop important, la dynamique de la communication sera brisée et les intervenants perdront la sensation d'être dans une communication de l'immédiat (voir III.2.1).

La communication par messagerie instantanée fait ainsi apparaître ce que nous considérons comme une nouvelle maxime conversationnelle, qui s'ajoute à celles définies par Grice

74. D'autant plus que les connexions à haut débit sont de plus en plus répandues dans nos pays et que les utilisateurs intensifs de messagerie instantanée (que sont la plupart de nos informateurs) en disposent généralement.



(1975) dans son principe de coopération : le locuteur doit produire une intervention réactive le plus rapidement possible après la réception de l'intervention initiative.

Cependant, du fait de la non-cotemporalité de la communication électronique, un message ne pourra être reçu par le destinataire qu'une fois qu'il aura été envoyé par le scripteur, après avoir été entièrement rédigé. Le scripteur aura donc tendance à envoyer son message dès que son contenu est jugé suffisant pour constituer un message cohérent, tout en gardant à l'esprit qu'il pourra toujours à posteriori envoyer un autre message pour compléter le précédent ou poursuivre son propos. De ce fait, la tendance est à segmenter son discours en de multiples messages. Par exemple, les utilisateurs préféreront souvent n'énoncer qu'une seule intervention par message, séparant ainsi la ratification d'un échange précédent et l'énonciation d'une nouvelle intervention, comme dans l'extrait suivant :

(9) AM1CT1-2005/01/05  
 18:34:15 AM1: oui mais elel elel veut absolument el vendre  
 18:34:20 CT1: ha ok  
 18:34:30 CT1: et ta mere elle a réagis comment ?

Cette possibilité de produire et transmettre successivement est capitale pour comprendre le fonctionnement interactionnel de la messagerie instantanée (Baron 2007). Dans notre corpus (T-P), près de 20% des messages sont produits par le même scripteur que l'intervention qui les précède immédiatement et constituent donc une continuation du tour de parole de ce scripteur. Le temps nécessaire à un locuteur pour transmettre un second message se révèle très court, compris pour la majorité des messages entre 2 et 5 secondes, soit une latence inférieure au temps de réponse moyen de l'interlocuteur (voir III.2.4).

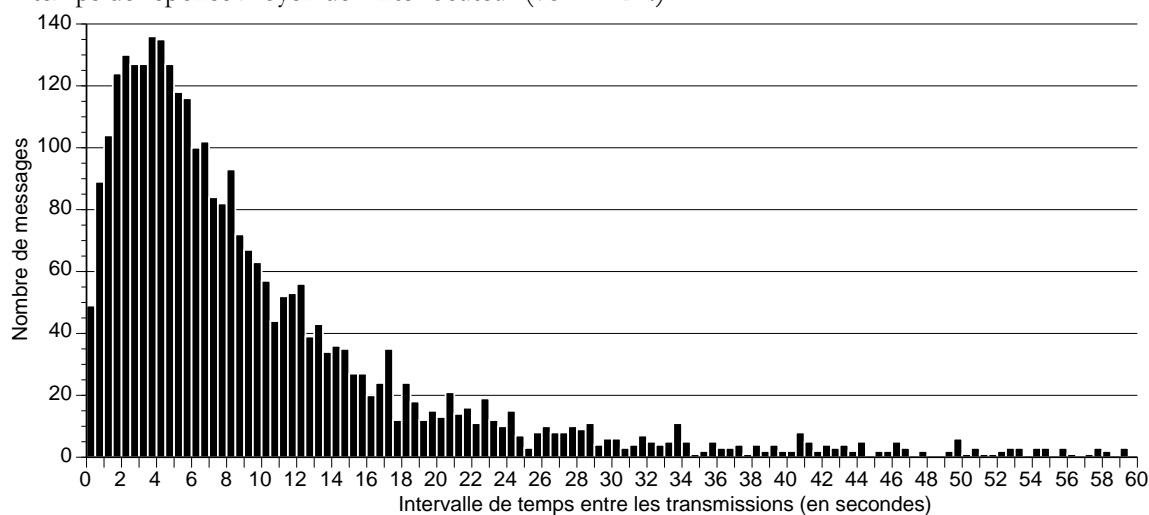


Figure 15 : Intervalle de temps entre les transmissions d'un même scripteur<sup>75</sup>

Ceci explique donc la tendance à minimiser la taille des messages et l'importante fréquence de messages ne comportant que quelques mots, voire un seul. La question se pose

75. Nous avons limité l'axe des abscisses à 60 secondes dans la mesure où la majorité des intervalles temporels sont inférieurs à une minute. Bien sûr, des messages sont transmis plus d'une minute après le précédent, mais la courbe de leur distribution poursuivant l'évolution logarithmique descendante observable sur le graphique, il serait difficile de les faire tous apparaître dans cette représentation.

alors de savoir comment les utilisateurs segmentent leur discours en plusieurs messages. Peut-on trouver une régularité dans la construction des messages et dans leur succession ?

## 1.4. Frontières des messages et ruptures d'énoncé

La «notion traditionnelle de phrase, essentiellement fondée sur les repères ponctuationnels» s'avère peu pertinente pour caractériser les unités de transmission des conversations électroniques (Anis 1999 : 75), ne fut-ce que parce que celles-ci ne respectent ni les normes de ponctuation, ni l'usage de la majuscule initiale. Syntactiquement parlant, un message peut être composé d'une proposition principale (10), de plusieurs propositions (11), d'une proposition subordonnée (12) ou d'un segment de proposition (13) :

- (10) AM1JE1A-2005/12/15  
19:47:51 AM1: jv attendre d'avoir encore+lol ;)
- (11) AM1JE1A-2005/12/13  
20:21:35 JE1: ca va c facil c le petrole et les manipulation génétique c chouete j'aime bien
- (12) AM1JE1A-2005/12/13  
19:51:49 AM1: pck el 27 c noel o manège
- (13) AM1CL1-2007/01/17  
21:43:55 AM1: de mon copain un collier

Si les deux premiers cas sont de loin les plus représentés, ce sont les deux derniers qui posent le plus question du point de vue linguistique. En effet, ces éléments ne sont pas autonomes syntaxiquement ; on aurait pu supposer qu'ils ne pourraient dès lors être isolés sous forme de messages. Cependant, la possibilité de transmettre plusieurs messages successivement autorise le scripteur à segmenter son discours en plusieurs énoncés brefs, afin de rétablir une certaine sensation d'immédiat dans la construction de l'interaction. Les principaux cas d'unités de transmission non autonomes syntaxiquement sont les suivants :

- proposition coordonnée, introduite par une conjonction de coordination ;

- (14) AM1CL1-2007/01/18  
19:55:29 AM1: et c po de la emrde nn pu ok !!

- proposition subordonnée (y compris complétive), introduite par une conjonction de subordination ;

- (15) AM1SO1-2005/01/06  
12:01:19 SO1: mé j'en ai marre  
12:01:22 SO1: quon profite de moi

- complément indirect, introduit par une préposition ;

- (16) AM1SO1-2005/01/06  
12:06:51 SO1: de venir a peid  
12:06:53 SO1: o louise ?<sup>76</sup>

---

76. Il faut lire : «[Il vous a dit] de venir à pied | au Louise [Gallery] ?»

Observons que dans tous ces exemples où se produit une **rupture syntaxique** (*syntactic break*), le message de prolongement commence toujours par un marqueur conjonctif ou prépositionnel qui assure la connexion à l'énoncé du message précédent. Baron (Baron 2004a, 2007) a mené une étude plus systématique de ces phénomènes. Ses observations montrent une représentation très majoritaire de messages de prolongement constitués de propositions coordonnées ou subordonnées. Elle relève aussi quelques autres constructions syntaxiques possibles pour la rupture d'énoncé (complément adverbial, nom en apposition), dans des proportions très limitées (Baron 2007). Les ruptures n'ont en principe jamais lieu au sein d'un syntagme, et on ne trouve aucune occurrence de rupture d'énoncé entre un sujet et un verbe, bien que ces ruptures soient courantes à l'oral sous forme de pauses (Baron 2004a : 8 ; Chafe 2001). Les quelques exemples témoignant d'une segmentation introduisant une rupture à l'intérieur d'un syntagme nous semblent dus à une transmission involontaire du scripteur, avant la complétion du message. Le message de prolongement se présente alors comme une sorte de réparation de l'énoncé incomplet qui précède (voir aussi III.1.6) :

- (17) AM1CL1-2007/01/17  
 21:37:11 AM1: jt a disney  
 21:37:13 AM1: land paris
- (18) AM1CT1-2005/01/05  
 20:57:22 AM1: non koi non il arrive la  
 20:57:28 AM1: bas ou non fo les prendre l ;ol ?

À ces quelques exceptions près, les cas de rupture d'énoncé en messagerie instantanée illustrent d'une façon nouvelle la notion de point potentiel de complétion syntaxique développée par Auer (1992). Le discours écrit en messagerie instantanée, de la même façon que le discours oral, présente en différents points de son énonciation une complétion syntaxique potentielle. C'est en ces points – et uniquement en ces points – que peut se produire un transfert de tour de parole dans la conversation en face-à-face. En messagerie instantanée, chaque fois que le scripteur arrive à un point potentiel de complétion syntaxique, il peut choisir de transmettre le message qu'il vient de produire. Une fois transmis et inséré dans l'alternance des tours dans l'espace commun, le message permettra donc à l'interlocuteur de saisir le tour de parole suivant. Cependant, le scripteur ne sera jamais contraint d'envoyer un message arrivé à un point potentiel de complétion syntaxique, comme le montre la récurrence de messages comportant plus d'une proposition verbale. S'il est donc possible de prédire en quels lieux de l'énonciation une rupture d'énoncé peut se produire, il n'est pas possible de prédire si le scripteur choisira effectivement de marquer cette rupture (Auer 1992).

Fait intéressant, de la même manière qu'à l'oral il est possible pour un locuteur de construire son message comme un prolongement syntaxique d'une intervention de l'interlocuteur (Lerner 1991), comme c'est le cas avec le message de CL1 ci-dessous, qui s'appuie sur un message antérieur de AM1 :

- (19) AM1CL1-2007/01/17  
 21:40:09 AM1: oui g eu un super bulletin a noel :P  
 21:40:11 AM1: ocun échec :P

Ce fait démontre le rôle interactionnel des points potentiels de complétion syntaxique. Ils offrent la possibilité aux interlocuteurs de s'insérer dans le flux de l'alternance de tours, même si ce n'est que pour émettre un message régulateur (*back-channel transmissions*) sans réelle prise de tour (Schegloff 1982 ; Auer 1992). Ils permettent ainsi la construction interactionnelle de l'alternance par les interlocuteurs (Lerner 1991).

## 1.5. Chevauchements d'échanges

Parce que l'alternance n'est réalisée qu'à travers l'espace commun (contexte d'utilisation) au moment où les messages sont transmis et qu'il est possible pour les interlocuteurs d'être simultanément en train de rédiger un message, un phénomène neuf se manifeste de façon récurrente en messagerie instantanée : le chevauchement d'échanges. Autrement dit, il arrive fréquemment que plusieurs échanges fonctionnent en parallèle au sein de la même conversation entre les deux mêmes interlocuteurs, les interventions respectives de chaque échange s'entremêlant<sup>77</sup>. Ce phénomène est problématique pour le bon fonctionnement de la communication, car les échanges sont centrés sur des topiques différents : leur entremêlement peut générer de graves ambiguïtés et conduire à une incompréhension entre les interlocuteurs.

Les chevauchements d'échange sont toujours initiés par l'apparition, après une première intervention initiative ( $I_1$ ) ayant ouvert un échange encore non résolu, d'une seconde intervention initiative d'échange ( $I_2$ ). La première intervention ayant déjà introduit dans l'interaction un déséquilibre qui devrait être corrigé par une intervention réactive ( $R_1$ ), l'ouverture d'un nouvel échange ne fait qu'accentuer le déséquilibre et rendre instable l'interaction. Deux cas de figure peuvent se présenter à l'origine d'un chevauchement d'échanges, liés chacun à une particularité des conversations électroniques :

1. **Les interventions initiatives  $I_1$  et  $I_2$  sont produites respectivement par chacun des interlocuteurs.** Cela arrive quand les deux messages initiateurs se succèdent très rapidement. Ce phénomène voit alors son explication dans la possibilité de production simultanée (dans l'espace privé) d'un message par chacun des intervenants. Lorsque le premier scripteur transmet son message, soit le second n'a pas le temps de voir cette intervention avant d'envoyer la sienne, soit il choisit délibérément de terminer son propre message avant d'entrer dans l'échange ouvert par l'interlocuteur.

- (20) CG1NA1-2005/11/29  
20:26:16 CG1: tu rentre à quelle heure demain ?  
20:26:19 NA1: bon je v te laisser je v mangé et tout  
20:26:23 CG1: moi aussi lol  
20:26:27 NA1: 9h30

---

77. Qu'il soit bien clair que nous évoquons ici une imbrication d'échanges totalement indépendants, et non la subordination d'un échange secondaire par rapport à un échange principal, fait habituel et non problématique pour le fonctionnement interactionnel.

2. **Un même locuteur produit les interventions initiatives I<sub>1</sub> et I<sub>2</sub>.** Il faut pour cela que le scripteur produise deux interventions initiatives de suite, distinctes par leur topique, avant que l'interlocuteur n'ait eu le temps de répondre. Ces cas de chevauchement sont quant à eux explicables par le fait que les interlocuteurs ne sont pas toujours en mesure de répondre immédiatement, soit parce qu'ils sont occupés à plusieurs activités simultanément (voir III.2.3), soit parce qu'ils sont moins engagés dans la conversation et plus distraits (voir III.2.4). Or, il s'avère que le temps minimum nécessaire à un scripteur pour produire un nouveau message à la suite du précédent est inférieur à celui nécessaire à l'interlocuteur pour répondre. Si donc le scripteur ressent un besoin d'ouvrir un autre thème de conversation ou s'il s'impatiente parce que son interlocuteur ne daigne pas répondre, il pourra initier un nouvel échange avant que le précédent soit terminé.

(21) AM1AV1B-2007/04/03  
 19:05:02 AV1: et toi les amours ?  
 19:05:08 AV1: sorry si je coupe chui pas censée etre là ;)  
 19:05:13 AM1: ok  
 19:05:15 AM1: moi rien^^

La question se pose alors de savoir comment les interactants parviennent à résoudre ce double déséquilibre et à surmonter la complexité interactionnelle induite. Nous pouvons modéliser le fonctionnement interactionnel des chevauchements selon deux types généraux de résolution : l'**enchâssement** et l'**embrassement**. Dans le premier cas, l'échange secondaire s'ouvre et se referme avant que reprenne l'échange primaire, l'interlocuteur répondant prioritairement à la dernière intervention transmise (20, 21, 22). Dans le cas d'un embrassement, les interventions réactives se font en suivant l'ordre des interventions initiatives (23).

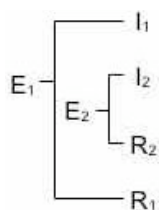


Figure 16 : Enchâssement d'échanges

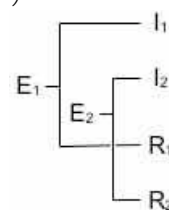


Figure 17 : Embrassement d'échanges

Si le chevauchement est causé par une situation du premier type (I<sub>1</sub> et I<sub>2</sub> produites par des locuteurs différents), l'organisation de la résolution dépendra presque exclusivement de la rapidité de réponse des différents scripteurs et sera dès lors relativement imprévisible<sup>78</sup>. Par contre, dans le cas où I<sub>1</sub> et I<sub>2</sub> ont été énoncées par un même locuteur, le choix du type de résolution sera entièrement laissé à l'interlocuteur. Qu'observe-t-on ?

Il semble que le choix du type de résolution dépende avant tout du statut de E<sub>1</sub> et E<sub>2</sub> par rapport au thème principal de la conversation. Si E<sub>2</sub> n'est qu'un échange annexe qui ne nécessite

78. L'enchâssement reste néanmoins le cas de figure le plus probable dans la mesure où un certain temps de réaction est nécessaire entre le moment d'écrire un message et celui de lire le message de l'interlocuteur et de rédiger un nouveau message : le dernier scripteur actif sera donc probablement plus lent que son interlocuteur pour répondre, de sorte que l'alternance des tours sera maintenue et le chevauchement sera résolu à l'aide d'un enchâssement (voir exemple 20).



18:35:00 AM1: koi ??

18:35:01 AM1: promi

Il nous faut en outre mentionner que dans l'alternance des messages peuvent se produire des chevauchements qui ne se présentent pas comme des chevauchements d'échanges, mais plutôt comme des **chevauchements topicaux**. Il s'agit dans ce cas d'une conséquence directe de la possibilité pour les scripteurs de segmenter leur discours en plusieurs unités de transmission. Deux scripteurs produisent en parallèle des discours centrés sur des topiques distincts et répartis sur plusieurs messages.

(25) AM1SA1-2005/01/05

18:42:06 AM1: tu voi chai pu ka a dit ele est blonde,,

18:42:13 SA1: demain elle va a braïne l alleud

18:42:18 AM1: e tila fait j'en c rein jf po attention

18:42:18 SA1: rejoindre julien

18:42:22 AM1: c vrai ?

Ce phénomène n'est possible que parce que les interlocuteurs peuvent produire leur message simultanément et indépendamment, en choisissant d'ignorer le topique sélectionné par l'autre scripteur de façon à ne pas devoir interrompre leur tour de parole. Ce n'est dès lors que dans le contexte d'utilisation, l'espace public, que l'alternance présente un problème de cohérence topicale. Cependant, ces cas de chevauchement topical sont en général limités à un très court laps de temps : les interlocuteurs résolvent rapidement le chevauchement en sélectionnant un des deux topiques et en poursuivant l'interaction en se fondant sur ce topique-là uniquement (comme on peut le voir dans l'exemple 25, où le chevauchement n'aura duré que 16 secondes, avant que AM1 n'adopte le topique de son interlocutrice pour poursuivre la conversation).

L'ensemble de ces chevauchements interactionnels est une des principales causes de la faiblesse majeure de la communication électronique, telle que relevée par des utilisateurs et des chercheurs : sa relative **incohérence interactionnelle** (Herring 1999). Si les chevauchements d'échanges tels que nous les avons présentés sont typiques de la messagerie instantanée et ont été relativement peu étudiés jusqu'à présent (Baron 2007), ils sont très proches des phénomènes de chevauchement de participants (*participant overlap*) qui apparaissent dans les salons de discussion (Crystal 2001 : 157), autrement dit le pendant polylogal de la messagerie instantanée. Il s'agit là d'échanges indépendants menés en parallèle par différents groupes restreints d'utilisateurs (souvent, ils fonctionnent par paire) au sein d'un même espace de discussion. Ces chevauchements de participants présentent une complexité supplémentaire, une fréquence plus importante encore et des moyens de résolution propre, mais leur manifestation essentielle est la même que pour les chevauchements d'échanges : une perturbation des paires adjacentes dans la construction des tours. D'un côté, cela génère une potentielle confusion, que les utilisateurs cherchent à minimiser par diverses stratégies. Mais d'un autre côté, «certains utilisateurs exploitent le potentiel d'une cohérence interactionnelle relâchée dans des visées ludiques ou pour profiter d'une interactivité renforcée» (Herring 1999 : n.p., trad. personnelle). La persistance offerte par le canal écrit permet aux interlocuteurs de s'appuyer sur les messages précédents pour construire et comprendre les interactions. Les interactions médiées par ordinateur présentent

donc des problèmes nouveaux, mais offrent aussi aux utilisateurs des cadres originaux de communication, liés à de nouvelles variables et à de nouveaux fonctionnements interactionnels.

## 1.6. Procédures de réparation

Le fait que le média électronique divise l'énonciation en deux moments distincts, la production et la transmission, a des répercussions importantes sur la façon dont se manifestent les comportements rétroactifs des locuteurs. Ces comportements se retrouvent répartis en deux types distincts : d'un côté, les rétroactions antérieures à la transmission, et de l'autre, celles réalisées après la transmission du message. La première catégorie concerne donc des modifications réalisées par le scripteur dans son message avant qu'il ne l'envoie au destinataire. Ce type de rétroaction est invisible pour le destinataire, comme pour l'analyste, puisque seules les données effectivement transmises sont enregistrées dans les archives de conversations. De ce fait, nous ne sommes pas en mesure d'en estimer l'importance, même si notre propre expérience d'utilisateur et quelques indices nous permettent de penser que les phénomènes de rétroaction préalable à la transmission sont courants en messagerie instantanée. La deuxième catégorie de comportements rétroactifs nous intéresse plus particulièrement ici. Nous désignerons ces procédés sous le nom de «**réparations**», réservant le terme «**rétroactions**» au premier type. Ces stratégies de réparation sont de toute évidence une manifestation de l'aspect révisé de la communication électronique et de la distance que peuvent prendre les scripteurs par rapport à leur production.

Certaines tensions sont liées à la persistance de l'écrit : comme les écrits médiatisés restent inscrits sur un support [...], lorsqu'ils font des fautes de grammaire, [les utilisateurs] ressentent le besoin d'envoyer un [message] pour les corriger (Boboc 2005 : 232).

La manifestation des procédures de réparation est sensiblement différente de celle que l'on trouve dans les conversations en face-à-face. Autant les rétroactions étaient invisibles pour le destinataire, autant les réparations se présentent d'une façon particulièrement flagrante au sein du flux interactionnel. En effet, une fois le message initial transmis, la seule manière pour le scripteur d'effectuer une réparation est d'envoyer un nouveau message. Ce message de réparation aura le même statut qu'une intervention indépendante, de sorte qu'il est impossible qu'il passe inaperçu aux yeux de l'interlocuteur.

- (26) FG1HI1-2005/08/31  
11:24:27 FG1: et toin, t'en es ou ds les études ?  
11:24:45 FG1: toi désolé

Les procédures de réparation se présentant de façon beaucoup plus manifeste que dans le flux oral, elles se révèlent beaucoup moins fréquentes que dans le parlé spontané des conversations traditionnelles, d'autant plus qu'une partie de l'activité rétroactive a déjà été effectuée avant la transmission. La réparation relève ici d'un choix conscient et assumé du scripteur, qui juge nécessaire d'effectuer une modification dans l'énoncé qu'il a produit. Dans la pratique, nous pouvons observer que les utilisateurs n'effectuent des réparations que pour corriger des erreurs de leur message initial, qu'il s'agisse de fautes d'orthographe, de fautes de frappe ou d'oublis. Les



procédures de réparation sont jugées nécessaires par les scripteurs avant tout quand il y a un risque d'incompréhension de leur message initial.

- (27) AM1JE1B-2005/11/20  
19:49:20 JE1: jsute fatigué c tout  
19:50:33 AM1: oui  
19:50:39 AM1: oups jvoulai dire ok  
19:50:45 JE1: lol  
19:50:49 JE1: oui  
19:50:53 JE1: enfin ok  
19:50:55 JE1: :D

Il est intéressant d'observer quelles erreurs les scripteurs jugent nécessaire de corriger. En effet, l'énorme majorité des erreurs de saisie (involontaires, mais presque toujours perçues par les scripteurs, contrairement aux fautes d'orthographe) ne se voit pas faire l'objet d'une procédure de réparation. Seules certaines fautes de frappe créent réellement des ambiguïtés ou modifient un mot au point qu'il ne soit plus aisément reconnaissable. C'est en général le cas pour certains ajouts, remplacements ou suppressions de consonnes, comme dans les exemples (26), (28) et (34), typiquement pour des mots très courts, surtout quand la suppression d'une lettre réduit de moitié les caractères permettant d'identifier le mot (29).

- (28) FG1MA1-2005/06/23  
14:49:34 FG1: Je le sais... Fais juste attention à toi... Et perles en à ta soeur, elle sera plus objective...  
14:50:05 MA1: prkoi ma soeut ?  
14:50:08 MA1: oups soeur ?
- (29) AM1FU1A-2005/11/27  
14:21:01 FU1: cmt tu v.  
14:21:04 FU1: va\*  
14:21:05 FU1: ?

La réparation se présente comme plus indispensable encore quand elle génère un contresens. Dans l'extrait (30), la correction, qui pourrait sembler inutile dans d'autres contextes, s'avère primordiale dans la mesure où l'accord au féminin de «quelle naze» pourrait laisser supposer que CG1 critique NA1, qui est une fille, et donc blesser la face de l'interlocuteur, alors que CG1 vise manifestement par sa critique le garçon dont NA1 parle.

- (30) CG1NA1-2005/12/04  
14:30:35 NA1: et lui a pa vraiment saisi  
14:31:06 CG1: quelle naze  
14:31:12 NA1: car pr lui je parlé de tt le monde jepense alor ke 5min avt kil vienne je parlé ac tt le monde !  
14:31:17 CG1: quel\*\*\* pardon ~~

Certains utilisateurs peuvent aussi juger nécessaire de corriger une faute d'orthographe, même si elle ne génère pas d'ambiguïté, car «en corrigeant soi-même une faute de frappe, à plus forte raison une faute d'orthographe, on défend son image» (Anis 1998 : 152).

- (31) DC1WO1-2004/02/16  
18:12:50 WO1: c des potes a mon groupes  
18:12:54 WO1: groupe\*

Les corrections orthographiques et grammaticales sont néanmoins beaucoup moins fréquentes que les réparations imposées par un risque d'incompréhension. Dans l'ensemble, il apparaît clairement que les pratiques de réparation dépendent des utilisateurs. Leur niveau d'acceptation de leurs propres erreurs de saisie ou d'orthographe varie sensiblement. Ainsi, AM1, dont les messages présentent un très grand nombre d'erreurs de saisie (voir IV.2.1), estime rarement nécessaire d'effectuer une procédure de réparation, ce choix dépendant en outre de l'interlocuteur avec qui elle converse. Quant à la correction des erreurs orthographiques non créatrices d'ambiguïté, elle n'est le fait que de quelques utilisateurs de notre corpus (31, 32). Il est curieux également de voir des utilisateurs qui n'hésitent pas à supprimer certaines terminaisons orthographiques corriger ponctuellement une faute non problématique, comme on peut le voir dans l'exemple (32).

- (32) AM1FU1C-2007/05/13  
 19:14:16 FU1: pr l'annif de chris, tu croi ke je doi fair la musik cmt ?  
 19:14:22 FU1: musique

Le problème qui se pose au scripteur souhaitant introduire une réparation est que le *medium* électronique n'offre aucune possibilité spécifique pour réaliser ces réparations (il n'existe pas par exemple une sorte de *back-channel* communicatif ; voir III.2.2). La réparation prendra donc l'apparence d'une intervention normale. Comment dès lors les scripteurs formulent-ils leurs interventions de réparation ? Le principe général utilisé est de répéter le mot visé par la réparation en l'écrivant une nouvelle fois dans sa forme correcte (31, 32, 34, 35). Il peut parfois être nécessaire d'ajouter au mot incriminé quelques éléments de son contexte syntagmatique (33). Cependant, assez souvent, les scripteurs accompagneront la réécriture du mot erroné par un marqueur indiquant au destinataire qu'il s'agit d'une intervention de réparation, en général sous la forme d'une interjection exprimant le regret (28, 30). Parfois, une introduction verbale plus longue encore de la correction sera nécessaire, soit parce que le contexte complique la réparation (27), soit parce qu'un certain laps de temps s'est écoulé depuis l'intervention problématique, comme dans l'exemple (33) où le retour correctif se fait 4 minutes après le message visé.

- (33) FG1MA1-2005/06/14  
 15:50:16 FG1: parce que la prof ds sa chronologie a marqué que la crise du yen était en 97 alors que j'avais marqué ...  
 15:50:27 FG1: enfin, bon, sinon, po grave...  
 15:50:36 FG1: jrepars !  
 15:51:47 FG1: bisous qd meme !  
 15:54:07 FG1: euuh, faute de frappe, j'avais marqué 87

De façon très intéressante, une convention s'est développée tacitement chez certains utilisateurs : elle consiste à marquer une réécriture réparatrice par un astérisque. L'astérisque peut être placé soit devant (34), soit derrière (35) la réparation.

- (34) AM1SA1D-2007/04/13  
 18:35:46 SA1: allé vé mle reposer r ce soir ;)  
 18:35:48 SA1: \*pr
- (35) AM1FU1C-2007/05/27  
 11:39:39 FU1: di toi ke si sa va pa t pa tte sele

11:39:44 FU1: seule\*

Cette convention n'est pas propre à la messagerie instantanée et n'est pas employée par tous les utilisateurs, mais elle dépasse largement un cercle restreint de personnes. On la retrouve en effet chez plusieurs locuteurs de notre corpus, pourtant sans liens entre eux (29, 30, 31, 34, 35). Dans le groupe d'utilisateurs concentré autour de AM1 (corpus A), FU1 a fréquemment recours à l'astérisque dans ce contexte (une dizaine d'occurrences) et SA1 présente aussi une utilisation de cette convention. En outre, CG1 et WO1 y ont également recours. Il semble que tous les utilisateurs en comprennent le sens.

Enfin, mentionnons que la réparation peut également être négociée dans l'interaction, si l'interlocuteur exprime explicitement son incompréhension du message, comme dans l'extrait (36). Observons qu'ici, le scripteur introduit son explicitation ou sa reformulation par une marque d'énonciation («je dit»).

- (36) AM1PU1A-2005/01/09  
18:22:51 AM1: c coom jpalre vec mes 2 meilleur(e) ami(e) en meme temps :P  
18:22:57 AM1: oki :(  
18:23:07 PU1: koi ?  
18:23:20 AM1: je dit c kool jparle juste vec mes 2 meilleur ami pour el mom  
18:23:23 AM1: toi et julien !!

## 2. Implications communicatives de la coprésence

### 2.1. Réalisation de la coprésence en messagerie instantanée

Nous avons établi que la coprésence était l'élément fondateur qui différenciait la messagerie instantanée d'autres formes de communication électronique, en permettant d'avoir réellement affaire à des conversations. Puisque les utilisateurs ne sont pas en présence physique les uns des autres, comment le sentiment de coprésence est-il atteint à travers ce *medium* ?

La base de cette coprésence est le fait d'être connecté simultanément au service de messagerie instantanée. C'est précisément cette exigence de connexion simultanée qui distingue la messagerie instantanée des autres *mediums* de communication électronique. Un sentiment de coprésence minimal est généré par l'apparition de l'identifiant de l'interlocuteur dans la liste des connectés (Bays 2000). Tous les utilisateurs connectés simultanément se trouvent en quelque sorte dans un même espace virtuel, à portée de «voix» les uns des autres. Cependant, pour un grand nombre d'utilisateurs, la connexion au service de messagerie instantanée se fait dès le démarrage de l'ordinateur et jusqu'à son extinction, souvent donc pendant de très longues périodes<sup>79</sup>, et le simple fait d'être connecté ne signifie pas que l'utilisateur est réellement disponible devant son ordinateur.

---

79. Certains utilisateurs laissent par exemple leur ordinateur allumé pendant la nuit et restent connectés au service de messagerie instantanée. En tant que tel, c'est plutôt l'ordinateur qui est connecté au service de communication.

### 2.1.1. Statuts de présence

Tous les logiciels de messagerie instantanée permettent à un utilisateur d'indiquer son statut de présence. Si les statuts possibles varient selon les logiciels<sup>80</sup>, ceux-ci proposent toujours au moins trois statuts essentiels : présent, absent et occupé. Ces statuts indiquent le rapport de la personne à l'ordinateur connecté<sup>81</sup> : le statut «présent» signifie que l'utilisateur se trouve derrière son ordinateur (et, en principe, qu'il est attentif et disponible pour une conversation), «absent» indique qu'il ne se trouve pas derrière son ordinateur et «occupé», qu'il se trouve bien derrière son ordinateur, mais qu'il est occupé à autre chose (et, implicitement, qu'il préfère ne pas être dérangé, sauf probablement si c'est important). Ce statut est affiché en regard du nom ou pseudonyme de l'utilisateur pour toutes les personnes avec lesquelles il est en contact, c'est-à-dire les personnes qui l'ont ajouté à leur «liste de contacts». Celles-ci pourront donc savoir, avant même d'ouvrir un échange, s'il sera possible d'entamer avec cet utilisateur une interaction en coprésence, le sentiment de coprésence étant, comme nous l'avons vu, une condition *sine qua non* d'une conversation au sens strict.

Cependant, les utilisateurs de messagerie instantanée ont appris à ne pas se fier aveuglément aux statuts de présence de leurs interlocuteurs potentiels. Si un utilisateur est connecté avec le statut «absent», les personnes avec qui il est en contact supposeront à priori qu'il n'est effectivement pas présent face à son ordinateur et, la plupart du temps, ils attendront qu'il revienne pour entamer une conversation. Mais la possibilité qu'il soit malgré tout présent existera et sera souvent prise en compte par les interlocuteurs potentiels, qui savent qu'il arrive d'oublier de mettre à jour son statut ou d'indiquer son absence pour éviter d'être dérangé. Ceci explique que certaines interactions ne commencent pas par un échange rituel de salutations, mais plutôt par une vérification de la présence de l'interlocuteur<sup>82</sup> :

(37) FG1RS1-2005/08/18  
00:11:59 FG1: t'es là ?  
00:12:50 RS1: ouais  
00:12:57 FG1: sa va toi ?  
00:13:12 RS1: boarf

(38) DC1XI1-2004/03/07  
17:51:03 DC1: t là ?  
17:51:54 XI1: oui pk ?  
17:52:55 DC1: c quoi le nom du pinguin de chocos ?

(39) FG1VD1-2005/11/11

---

80. Le logiciel ICQ fait par exemple la différence entre «Occupé» et «Ne pas déranger», ainsi qu'entre «Présent» (statut par défaut) et «Disponible pour discuter». MSN Messenger propose quant à lui, en plus du statut «Absent», les statuts «De retour dans une minute» et «Parti manger», qui transmettent quelques informations supplémentaires aux interlocuteurs potentiels afin de leur permettre d'élaborer des hypothèses sur un retour futur au statut de «Présent» (voir aussi NASTRI et al. 2006).

81. Puisque, en tant que tel, c'est bien l'ordinateur qui est «matériellement» connecté au service de messagerie instantanée. Si la personne passe par exemple sur un autre ordinateur, à moins de lancer une nouvelle procédure de connexion, son compte d'utilisateur restera connecté sur le premier ordinateur.

82. Notre corpus ne contient malheureusement pas d'information quant au statut de présence des utilisateurs, mais nous pouvons raisonnablement supposer que, si un utilisateur ouvre une interaction en s'enquérant de la présence de son interlocuteur, c'est que celui-ci n'était pas «disponible» d'après son statut.

15:28:17 FG1: tu es vraiment absente ?  
15:28:37 VD1: nna  
15:28:38 FG1: Parce que je voulais savoir si tu venais samedi...

Observons que cet échange de vérification de présence vient remplacer l'échange traditionnel d'ouverture. Il n'est pas suivi par un échange de salutations<sup>83</sup>, alors que les salutations sont systématiques chaque fois qu'une nouvelle session de conversation est initiée en messagerie instantanée. L'échange de vérification de présence suffit à ouvrir l'interaction, permettant aux interlocuteurs de passer immédiatement à l'objet de la discussion, ce qui montre au passage que les salutations en messagerie instantanée ont la plupart du temps pour unique rôle l'ouverture du canal de communication (Traverso 2005).

Dans la plupart des cas, s'il s'avère que l'interlocuteur est bien absent, la personne ayant initié la session ne poursuivra pas, comme c'est le cas ici :

(40) AM1AG1A-2005/11/26  
13:15:28 AG1: auré ?  
13:15:29 AG1: t'es la ?  
[pas d'autre message pour cette date]

### 2.1.2. La messagerie instantanée *in absentia*

Puisqu'il est possible qu'un utilisateur connecté à un service de messagerie instantanée soit absent et que ses interlocuteurs potentiels en soient informés, il peut arriver qu'une personne envoie des messages à un interlocuteur qu'elle sait absent. Elle est alors consciente qu'il n'y a précisément aucune coprésence avec son interlocuteur, comme dans l'exemple suivant :

(41) AM1FU1A-2005/12/08  
19:15:56 FU1: je suppose ke t pa la  
19:16:03 FU1: je t'envoi ce ke g fai com rappor  
[pas d'autre message à cette date]

Dans pareils cas, qui ne sont pas anecdotiques, la messagerie instantanée est utilisée *in absentia*, de la même façon que les formes de communication électronique interpersonnelles que nous avons identifiées comme asynchrones (courrier électronique et SMS). Puisque nous avons établi que le sentiment de coprésence était un élément constitutif de la singularité de la messagerie instantanée, nous pouvons supposer que la nature des messages et le fonctionnement de la communication en seront altérés.

La coprésence est nécessaire à la tenue d'une conversation, puisque celle-ci implique qu'il y ait une interaction immédiate entre les interlocuteurs. Les messages envoyés délibérément à une personne que l'on sait absente ne suivront donc pas les règles de la conversation. On observe déjà un écart notable à travers le relief conceptionnel des échanges *in absentia* en messagerie instantanée, par rapport aux conversations courantes à travers ce *medium*. La séparation des interlocuteurs (ressentie autant que concrète) conduit à une forme communicative monologique,

---

83. Concernant l'exemple (37), on ne peut pas considérer l'échange initié par « sa va toi ? » comme un échange de salutations, même si cela fait bien partie des rituels d'ouverture de conversation.

à fortiori sans coopération interactionnelle, dont les interventions sont plus préparées, plus révisées (le scripteur n'est plus pressé par la nécessité de minimiser le temps de réponse pour entretenir l'interactivité), et dont l'émotionnalité est fortement réduite.

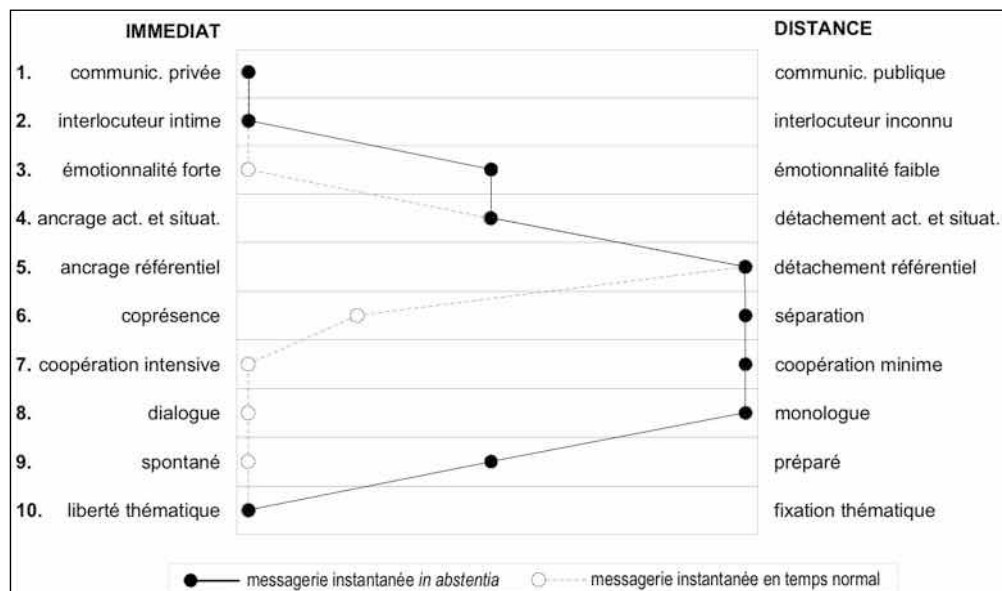


Figure 18 : Relief conceptionnel de la messagerie instantanée *in absentia*

Les cas manifestes de communication *in absentia* dans notre corpus attestent cette évaluation. En observant les extraits (42) et (43), on constate que les scripteurs ont tendance ici à envoyer des interventions plus longues, moins segmentées qu'en temps normal. En de nombreux points des messages transcrits ici, le scripteur aurait pu choisir de transmettre sa production et de poursuivre dans un nouveau message (voir III.1.4). Cependant, étant donné que l'interlocuteur n'est pas présent, le scripteur peut prendre tout son temps pour écrire tout ce qu'il a à dire en un minimum de messages. Il est ainsi manifeste que les messages *in absentia* dépassent largement la moyenne de 6,01 mots par message constatée sur l'ensemble du corpus (T-P). De même, l'intervalle temporel entre les transmissions d'un même scripteur a tendance à s'allonger, bien au-delà des 2 à 5 secondes constatées pour la majorité des messages (voir III.1.3).

- (42) AM1SA1B-2005/11/29  
 21:11:39 AM1: même si t po la  
 21:12:02 AM1: just epoure te dire ke ta p^rof de science appliqué c elle l'a paranno et elle ki doit ce faire soigner lol !! t lojkn d'etre paranno  
 21:12:11 AM1: enfin jumelle je te fais de gros bisous

- (43) YS1AM2-2005/04/15  
 18:22:43 YS1: t là ?  
 18:24:16 YS1: bref pour te dire que ya aucun souci, je savais pas que t'etais sous licence sinon j'aurais meme pas demandé  
 18:24:21 YS1: :)  
 18:24:56 YS1: et pour allison c juste qu'il faut qu'on lui parle du concert pour savoir si le cercle suit et puis lui dire pour la réunion audition pour qu'elle vienne

Il est manifeste que la messagerie instantanée pratiquée *in absentia* ne se situe pas au même niveau par rapport à la tension entre immédiat et distance et, par conséquent, à la tension entre interactivité et révision. L'absence de l'interlocuteur réduit la pression de l'immédiat et la nécessité de privilégier l'interactivité. Le scripteur peut donc prendre plus de distance et réviser plus intensément son discours. Nous faisons en outre l'hypothèse que, le niveau de révision augmentant, les utilisateurs auront tendance à surveiller leur discours et la forme des énoncés écrits *in absentia* sera plus proche de la norme de l'écrit traditionnel. Nous ne sommes malheureusement pas en mesure de vérifier cette hypothèse étant donné le peu d'exemples avérés de communication *in absentia* dont nous disposons dans notre corpus.

Il s'avère donc que l'on doit considérer la communication *in absentia* par messagerie instantanée comme une forme communicative distincte des conversations familières, qui représentent la majorité des interactions réalisées par ce *medium*. Ceci confirme aussi les observations de Hård af Segerstad (2002), qui montre à travers l'analyse du protocole de messagerie instantanée WebWho que la conscience de la présence du destinataire influe directement sur le contenu des messages.

## 2.2. Maintien du contact par l'activité

Toutefois, la *présence* en tant qu'utilisateur connecté avec un statut «disponible» ne suffit pas à assurer entre les utilisateurs un réel sentiment de *coprésence* permettant l'interaction. Bays attire l'attention sur un élément capital de la communication électronique présentielle :

Pour s'introduire dans la conversation il faut envoyer un message, un signe concret et visuel de sa présence dans l'activité de l'échange. Pour être vu dans un CMC [sic], il faut participer en envoyant des contributions. [...] La co-présence interactionnelle dans l'IRC ne se réalise pas avec la voix, ni avec le corps, mais par l'écrit. (Bays 2000 : 171)

L'envoi d'un message a une valeur phatique. Contrairement à la conversation en face-à-face, le seul canal de communication disponible est celui par lequel transitent les messages. Il n'est pas possible pour l'interlocuteur de marquer son attention par un hochement de tête, un sourire ou un regard. Pire : étant donné qu'il n'y a pas de conscience physique de la présence de l'interlocuteur, si un intervenant ne produit pas de nouveaux messages dans un certain laps de temps, c'est sa présence même qui sera remise en question par l'interlocuteur. Ainsi, dans l'extrait (44), AM1 n'ayant pas envoyé de message pendant près de 2 minutes, PU1 se demande si son interlocutrice est toujours présente.

- (44) AM1PU1A-2005/01/08  
17:08:42 AM1: jem disai bien ke ct po logik ke tu te laisséai faire comme sa lol  
17:08:52 PU1: loll  
17:10:30 PU1: t là ?  
17:10:45 AM1: désolée  
17:10:49 PU1: loll pas grave  
17:10:54 AM1: jpalre vec céline

Pour cette raison, il est crucial pour les utilisateurs de «parler», autrement dit d'envoyer des messages régulièrement. Concrètement, on observe que, pour les utilisateurs, le plus important est de maintenir active l'alternance des tours de parole, c'est-à-dire que les locuteurs sont censés envoyer un message chacun à son tour. Si PU1 s'inquiète du fait que AM1 n'intervient pas dans l'extrait (44), c'est parce que c'était au tour de AM1 de parler. Notons que nous dépassons ici le concept de paire adjacente, où une intervention initiative oblige le destinataire à produire une intervention réactive (Sacks et al. 1974 ; Traverso 2005), car le dernier message de PU1 avant la «pause communicative» constituait seulement un message de ratification de l'échange précédent. Il y a donc une règle tacite communément acceptée (comme en témoigne la réponse de AM1) qui impose à chaque utilisateur de produire un nouveau message après celui de son interlocuteur, règle qui sert à assurer que l'interaction se poursuive.

- (45) AM1CT1-2005/01/08  
 16:20:37 CT1: tes jaliuse aussi hein  
 16:20:39 AM1: non  
 16:20:41 CT1: :-O  
 16:21:11 AM1: c ke hier il devait m'envoye run message car j'allais a notre ancïn manége et il devia y aller et il am dit jte dirai a kel heure j'y v et j'attend tjrs de savoir :S :S g po eu bon koi !!!!!!!!!!!!!!!  
 16:21:32 CT1: je comprend  
 16:21:33 AM1: donc tant mieu pour lui kelle l f attendre 1h  
 16:21:43 CT1: moi j'ai vu votre ancien manage il avais l'air grand dis

En conséquence, les utilisateurs font un usage très élevé de messages à valeur essentiellement phatique (Schegloff 1982). Ceci explique l'énorme proportion de messages constitués uniquement d'un signe émotionnel (smileys, marqueurs d'humeur, abréviations comme *lol* et *mdr...*) ou d'un marqueur d'approbation (*oui, OK, c'est clair...*) : ils représentent la majorité des messages composés d'un seul mot (25% des messages de notre corpus). Si ces messages courts transmettent bien des informations sur l'humeur ou l'état d'esprit de leur expéditeur, c'est selon nous leur valeur phatique qui cause leur prolifération. Un problème se présente toutefois par rapport à ces messages : les signaux de régulation (*feedback* communicatif) comme ceux évoqués par Schegloff (1982) sont obligatoirement énoncés sous la forme d'un message à part entière. En effet, il n'y a pas dans l'écrit électronique de *back-channel* permettant à un participant de produire des régulateurs sans prendre un tour de parole et interrompre (virtuellement) le locuteur (Herring 1999).

Les conversations électroniques fonctionnent donc sur le principe des «échanges à bâtons rompus» qui assurent le caractère fluide et le prolongement potentiellement infini de la conversation par le phénomène de glissement thématique (Traverso 2005 : 85). La règle tacite qui pousse les utilisateurs à perpétuer l'alternance fait que les conversations par messagerie instantanée peuvent se poursuivre pendant des heures<sup>84</sup>, le thème des échanges évoluant progressivement. Cependant, une conversation ne pourra perdurer que si ses deux interlocuteurs le désirent et «entretiennent» l'interaction. Chaque interlocuteur

84. La plus longue session de conversation de notre corpus totalise environ 3 heures 30 de communication.



needs to keep talking, in order to prove to others that [he is] still involved in the interchange. [...] In a chatgroup, silence is ambiguous : it may reflect a deliberate withholding, a temporary inattention, or a physical absence (without signing off). That is one reason why some of its conversations seem so pointless : the contributors are talking to maintain their screen presence, even though they may not in fact have anything to say (Crystal 2001 : 159).

Néanmoins, la nécessité d'«entretenir» l'interaction en l'«alimentant» par l'envoi régulier de nouvelles interventions fait face à une pratique courante chez les utilisateurs de la messagerie instantanée : la tendance à pratiquer plusieurs activités et plusieurs conversations en même temps.

### 2.3. Interlocuteurs en mode multitâche

Une différence très importante entre les interactions orales, que ce soit en face-à-face ou au téléphone, et les interactions médiées par ordinateur est que le rythme de ces dernières est beaucoup plus lent (Crystal 2001 : 31). Comme nous l'avons vu, on ne peut attendre de la communication par messagerie instantanée d'être «cotemporelle» : il y a un décalage temporel entre la production du message et sa réception, décalage lié au fait que le message doit atteindre une complétion relative avant d'être envoyé. À ce décalage lié au processus de production peut encore s'ajouter un décalage technique induit par un ralentissement de la connexion au réseau<sup>85</sup>, bien que ce type de retard se fasse de moins en moins fréquent avec les connexions à haut débit. Parce que la communication n'est pas cotemporelle, les utilisateurs doivent nécessairement attendre, au moins quelques secondes, entre l'instant où ils ont envoyé leur intervention et l'instant où ils recevront l'intervention réactive de l'interlocuteur. Ce temps d'attente pourrait générer de la frustration pour chacune des parties (Crystal 2001 : 32), mais les utilisateurs de messagerie instantanée ont développé des stratégies pour s'en accommoder. L'une d'elles est de ne pas attendre que l'interlocuteur ait envoyé une intervention réactive pour produire une nouvelle interaction, d'où l'apparition de chevauchements d'échanges (voir III.1.5). L'autre stratégie à laquelle on a fréquemment recours est d'utiliser la messagerie instantanée au sein d'un flux d'activité multitâche (Black et al. 1989).

On constate ainsi qu'il est très courant que les utilisateurs participent à une conversation par messagerie instantanée tout en utilisant leur ordinateur pour effectuer d'autres tâches (traitement de texte, jeux vidéos, consultation de pages web, visionnement de vidéos...) ou en réalisant des activités en parallèle de leur utilisation de l'ordinateur (tenir une conversation en face-à-face, envoyer un SMS, répondre au téléphone...) (Baron 2004b : 399). Les recherches effectuées par Baron (2005b ; à paraître) ont montré que, parmi un panel de 158 étudiants interrogés, 98% pratiquaient au moins une autre activité en même temps qu'une conversation par messagerie instantanée. Et ce qui est plus particulier encore, c'est qu'il est extrêmement fréquent de mener plusieurs conversations électroniques simultanément. Les informateurs de Baron ont rapporté mener en moyenne 2,67 conversations indépendantes simultanément, l'échelle allant de 1 à 12

---

85. Le mot anglais *lag* est utilisé pour désigner ce phénomène.

(Baron 2005b : 12). Il est évident que la messagerie instantanée permet là quelque chose qui était impossible en face-à-face.

De façon tout à fait particulière, pour les utilisateurs adolescents, les échanges par messagerie instantanée deviennent souvent le centre directeur de toutes les activités réalisées sur l'ordinateur ou, comme évoqué par Lenhart, Madden et Hitlin, «the backbone of communication multi-tasking for teens» (2005 : 22). Toute l'expérience sociorécréative de ces jeunes est initiée à travers les conversations électroniques : un ami leur envoie un lien vers une page web amusante, un autre les défie dans une partie de jeu en ligne, etc. La pratique de jeux de société en ligne (poker, échecs et autres) est loin d'être négligeable chez les adolescents connectés et est souvent associée à des conversations par messagerie instantanée<sup>86</sup>. C'est en effet via ce service de communication que les utilisateurs s'invitent à partager une partie, et ils emploient par la suite ce canal pour partager leurs réactions et leurs sentiments par rapport au jeu. Notre corpus est ainsi émaillé de différentes «traces» de ces échanges ludiques entre certains utilisateurs. Bryant, Sanders-Jackson et Smallwood (2006) relèvent que 61,5% des jeunes interrogés jouent à des jeux à travers la messagerie instantanée. Cela représente pour eux la troisième activité réalisée à travers la messagerie instantanée, après le fait de garder contact avec des amis et organiser des projets avec des amis.

Il est donc certain que l'usage multitâche de la messagerie instantanée n'est pas seulement une stratégie pour éviter de devoir attendre que l'interlocuteur réponde<sup>87</sup>, mais c'est clairement cette temporalité particulière de la communication par messagerie instantanée, le fait que la réponse ne soit pas aussi immédiate qu'elle le serait en face-à-face, qui le rend possible. Quand il s'agit de mener plusieurs conversations en parallèle, la «persistance» de l'écrit électronique permet à tout moment de relire, si besoin est, les derniers messages de la conversation, afin de produire une intervention cohérente et pertinente (Hård af Segerstad 2002).

Cependant, la pratique de plusieurs activités, et en particulier de plusieurs conversations, simultanément ne peut manquer d'avoir des répercussions sur ces activités. Baron (à paraître) fait état de nombreuses études qui ont démontré que la réalisation de multiples tâches en parallèle nuisait à leur réalisation et aux capacités cognitives des sujets. Sans doute cela peut-il également avoir des conséquences sociales dans la mesure où les utilisateurs doivent par exemple choisir à certains moments de privilégier telle conversation tout en délaissant quelque peu un autre interlocuteur (voir aussi III.2.4). À différents moments, les utilisateurs faillissent à la règle tacite qui impose de perpétuer les conversations en cours en alimentant l'alternance de tours, comme on peut le voir dans les exemples (44) et (46), où les interruptions de l'interaction sont chaque fois dues au fait qu'un des interlocuteurs est trop occupé ou mène plusieurs conversations à la fois.

(46) FG1PM1-2005/09/27

---

86. Il faut en outre mentionner que le logiciel MSN Messenger propose de façon intégrée quelques petits jeux de société à jouer entre personnes connectées au service.

87. La pression du temps et le nombre de tâches à réaliser en même temps sont des raisons fréquemment citées par les utilisateurs étudiés par Baron (à paraître : 11).

18:40:01 PM1: bon début !  
 18:58:46 FG1: euuh désolé... je fais plusieurs trucs à la fois et en plus j'ai ma soeur sur  
 skipe, ça fait...  
 18:58:50 FG1: bcp...  
 18:59:08 PM1: pas grave, moi g Thomas et Paris 3, ça se vo !

La tenue de multiples conversations simultanées peut avoir une conséquence plus problématique encore : il arrive quelques fois que, les utilisateurs jonglant avec différentes fenêtres de conversation, l'un d'eux se trompe et transmette un message dans la mauvaise fenêtre de conversation. Cela crée naturellement une situation d'incompréhension dans l'interaction où cette intervention a été introduite, mais heureusement le déséquilibre est généralement rapidement résolu à travers un échange d'excuses, comme dans l'extrait suivant.

(47) AM1AV1B-2007/06/24  
 15:52:25 AV1: et sinn koi de 9 ?  
 15:52:52 AM1: riene t toi, ;  
 15:53:03 AV1: nn plus  
 15:53:23 AM1: kand je montai encore de spône y mlo!  
 15:53:35 AV1: koi ? ?  
 15:53:56 AM1: désolée rompé de cov :S<sup>88</sup>  
 15:54:01 AV1: :D  
 15:54:03 AV1: pas de souci :P

## 2.4. Degré d'implication dans la conversation et temps de réponse

Comment expliquer que des utilisateurs parviennent à tenir jusqu'à 12 conversations, voire plus, en parallèle ? En réalité, toutes ces conversations ne sont pas simultanément également actives. Les utilisateurs peuvent être plus ou moins impliqués dans l'échange. Cette implication variable dans l'échange est ressentie par les utilisateurs eux-mêmes, et parfois exprimée en termes de gestion «synchrone ou asynchrone» des conversations électroniques (Baron 2004a ; voir II.2.3.3). En outre, nous verrons au point suivant qu'il est possible qu'une conversation reste ouverte, mais totalement inactive pendant de longs laps de temps.

La particularité de la communication électronique est que les utilisateurs eux-mêmes sont en mesure de *choisir* à quel point ils s'impliqueront dans chaque conversation et en entretiendront l'activité. En effet, puisque les échanges électroniques n'imposent pas la même obligation d'immédiateté que le face-à-face et que les silences communicatifs ne sont pas aussi gênants qu'à l'oral, les interlocuteurs ont plus de liberté quant à la rapidité de réaction communicative qui est attendue d'eux. Dans une certaine mesure, ils peuvent retarder leurs interventions s'ils le souhaitent, par exemple pour se concentrer sur une autre tâche réalisée simultanément. Baron (à paraître) utilise pour désigner cette variabilité de la communication la métaphore de l'augmentation ou de la diminution du «volume» communicatif. Les participants peuvent contrôler la dynamique et l'activité de chaque conversation (Baron à paraître : 12). C'est en ce sens que les utilisateurs de la messagerie instantanée ont le sentiment d'avoir une plus grande contrôlabilité sur la communication par ce média (Nardi et al. 2000 : 84 ; Madell et Muncer 2007).

88. Il faut comprendre : «Désolée, [je me suis] trompée de conversation.»

La fluctuation de l'implication des participants et de l'activité communicative nous semble être un point essentiel dont il faut tenir compte dans l'étude de la messagerie instantanée. En effet, d'une conversation à l'autre, les scripteurs se situent dans des postures communicatives très différentes, selon l'activité qu'ils ont choisi de mettre en avant dans leur « traitement » multi-tâche. Par exemple, si un utilisateur choisit de se concentrer sur la rédaction d'un courriel alors que plusieurs conversations sont actives en parallèle, son implication dans ces conversations sera largement moindre et, surtout, il se contentera essentiellement de répondre aux interventions initiatives de son interlocuteur ; il ne cherchera pas outre mesure à dynamiser l'interaction en ouvrant lui-même de nouveaux échanges, à moins que la politesse ne lui impose de renvoyer une question à son correspondant. Dans une tout autre situation, une adolescente de 16 ans a face à elle sept fenêtres de conversation ouvertes, mais l'une d'elles est une conversation avec un jeune homme qu'elle apprécie beaucoup : elle aura alors peut-être tendance à délaissier les autres conversations, quitte à ce qu'elles deviennent inactives, pour se concentrer pleinement sur la conversation qui l'intéresse. Si elle se sent engagée à un degré très élevé dans cette conversation, il se peut qu'elle ne fasse plus *que* cela. Ne faire « que » discuter avec une personne pourrait sembler tout sauf exceptionnel pour des personnes habituées au face-à-face, mais dans la communication électronique, le fonctionnement *par défaut* est multitâche et tenir une interaction dyadique unique sans effectuer aucune autre tâche en ligne ou hors-ligne paraît « très étrange » à la plupart des utilisateurs de messagerie instantanée (Baron 2005b : 374). Se concentrer uniquement sur une conversation signifie entre autres attendre les messages de l'interlocuteur sans passer à un autre programme le temps qu'ils arrivent : l'implication maximale dans une conversation implique donc que celle-ci ait une dynamique maximale, et cela ne peut être réalisé qu'avec le concours de tous les intervenants.

Selon nous, la régulation de la dynamique conversationnelle par les utilisateurs s'opère avant tout en faisant fluctuer le temps de réponse. Hård af Segerstad a démontré que

the more speed associated with the exchange of cues in a mediated interaction, the higher 'social presence' associated with that medium (Hård af Segerstad 2002 : 60).

On retrouve donc, en lien direct avec la dynamique de la conversation, l'importance du sentiment de coprésence. Si les interactants convergent dans une volonté d'implication dans l'échange, ils chercheront à renforcer la dynamique et le sentiment de coprésence en minimisant l'intervalle temporel séparant leurs interventions<sup>89</sup>. En outre, Mattila et Mount (2003) ont montré qu'une réduction du temps de réponse engendrait chez le destinataire un sentiment de satisfaction plus important.

---

89. Ce lien entre la dynamique d'une conversation et le sentiment de coprésence a des conséquences également en dehors de la messagerie instantanée. Selon nous, des supports communicatifs de la distance pourraient permettre une communication immédiate et présente si les utilisateurs le souhaitent et les utilisent de façon particulièrement dynamique. En particulier, ceci permet d'expliquer les cas d'utilisation du SMS qui voient deux interlocuteurs s'échanger de nombreux SMS dans un très court laps de temps. Le fait de minimiser le temps de réponse ici permettra de produire entre ces utilisateurs un certain sentiment de coprésence. La conscience du fait que l'autre est orienté simultanément vers un même foyer conversationnel, qu'il est en train d'attendre qu'on lui réponde, « rapproche » virtuellement les interlocuteurs (Thurlow 2003).

On observe à travers notre corpus une tendance générale à la minimalisation du temps de réponse, comme on peut le constater à travers la tendance manifestée par le graphique 16. De façon globale, la majorité des messages de réponse se répartissent entre 1,5 et 6 secondes<sup>90</sup>.

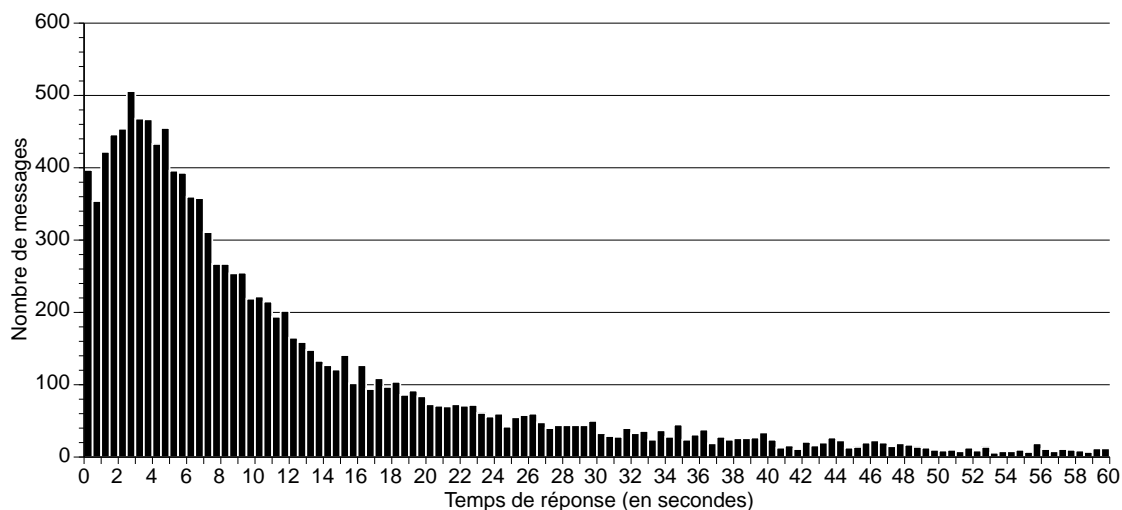


Figure 19 : Distribution des messages de réponse selon leur intervalle temporel<sup>91</sup>

Une autre façon de calculer la dynamique d'une session de conversation est de calculer le nombre de messages par minute (tous scripteurs confondus). Bien entendu, cette variable est intrinsèquement liée au temps de réponse entre les messages. Nous relevons une moyenne de 3,69 messages par minute à travers notre corpus (T-P). Dans l'ensemble, même si le nombre de messages par minute varie d'une conversation à l'autre, cette donnée présente une relative stabilité à travers les sessions : pour tous les interlocuteurs pour lesquels nous disposons d'un nombre suffisant de sessions de conversation, la moyenne du nombre de messages par minute se situe presque toujours entre 2,5 et 4,5 messages par minute, comme en témoigne la concentration des points sur la figure 20. Ces résultats concordent en outre avec les relevés de Baron (2007) sur un corpus tiré de AOL Instant Messenger : elle relève une moyenne de 4,0 transmissions par minute. Nous constatons en outre que le nombre de messages par minute est dans une certaine mesure lié à la durée de la session de conversation (fig. 20), en ce qu'une dynamique conversationnelle extrêmement élevée (plus de 10 messages par minute) ne peut être atteinte que pendant une courte période et ne peut en aucun cas être maintenue pendant de longues sessions de

90. Étant donné que les intervalles temporels entre les messages de scripteurs différents au sein d'une même session peuvent parfois atteindre des valeurs très élevées, dans le cas où l'interaction a été laissée inactive pendant un certain laps de temps, et que nous n'avons pas pu discriminer de façon automatique les messages de réponse constituant la deuxième partie d'une paire adjacente de ceux qui ouvraient un nouvel échange, la valeur moyenne de l'ensemble de ces temps de réponse est très élevée et peu révélatrice : le temps de réponse moyen à travers le corpus est de 26,63 secondes.

91. Ce graphique a été généré à partir d'un relevé automatique des intervalles de temps séparant deux messages envoyés par des scripteurs différents à travers l'ensemble du corpus (T-P). Les temps de réponse supérieurs à 60 secondes ont été ignorés dans ce graphique dans la mesure où leur distribution suit la courbe logarithmique visible ici et où ils correspondent en général à des situations non régulières.

conversation. Néanmoins, il est possible pour une conversation de durer tout en maintenant une activité importante.

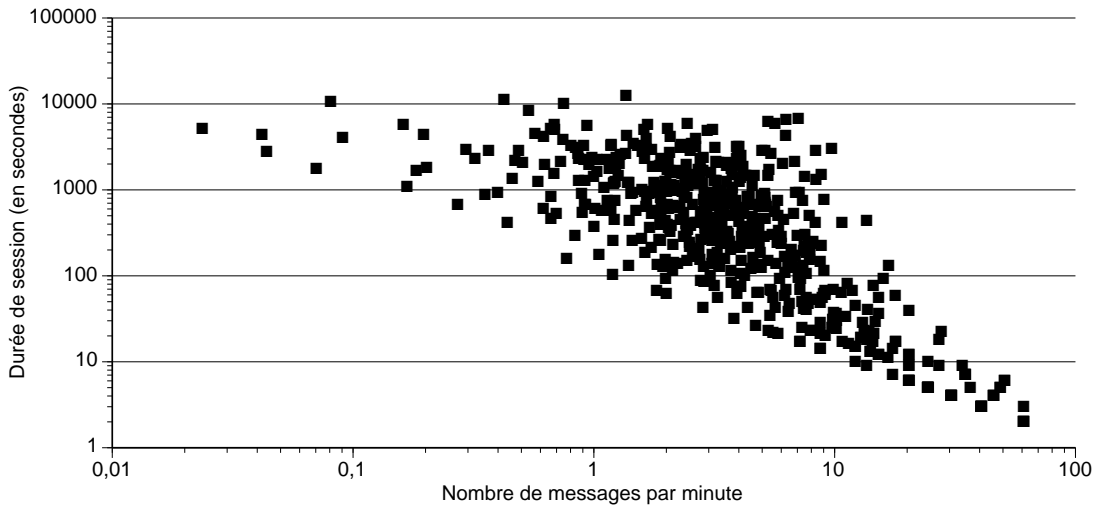


Figure 20 : Distribution des sessions de conversation en fonction de leur durée et du nombre de transmissions par minute

Nous émettons donc l'hypothèse que le temps de réponse variera d'une conversation à l'autre selon le degré d'implication des intervenants dans l'interaction et que leur degré d'implication sera d'autant plus important que la relation entre ces personnes est forte. Une comparaison du temps de réponse moyen relevé sur l'ensemble des conversations entre, d'une part, AM1 et PU1 et, d'autre part, AM1 et FU1, semble confirmer cette hypothèse (fig. 21).

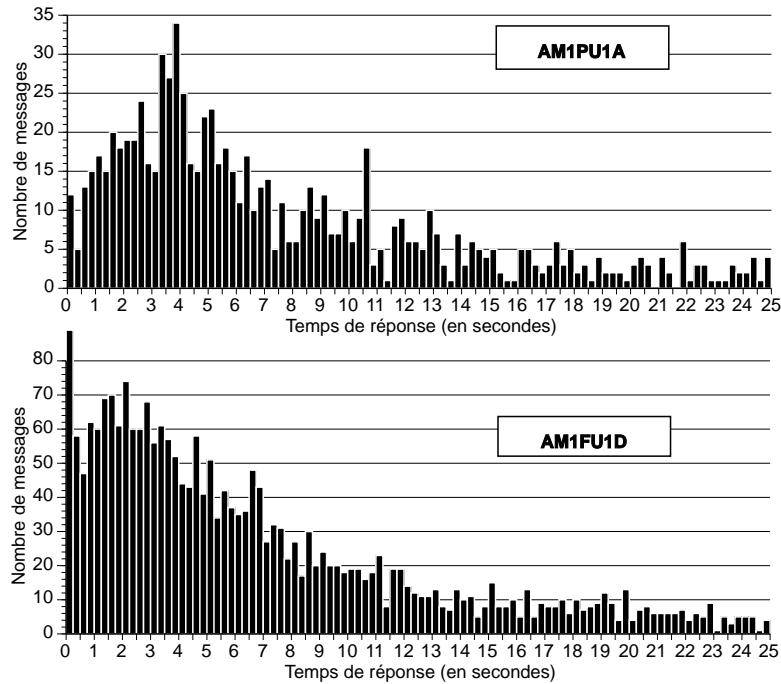


Figure 21 : Comparaison de la répartition des temps de réponse entre les corpus AM1PU1A et AM1FU1C

La différence de proximité relationnelle entre PU1 et FU1 par rapport à AM1 est relativement faible<sup>92</sup>, mais nous savons que la première est légèrement plus âgée que AM1 et était une amie proche, alors que FU1 a le même âge et est une des meilleures amies de AM1. Cette légère différence relationnelle semble se manifester dans une tendance à minimiser le plus possible le temps de réponse dans les conversations entre AM1 et FU1 (on distingue deux pics dans le graphique, pour les temps de réponse d'environ 2 secondes et ceux de moins de 0,25 seconde), tendance plus importante que celle observée entre AM1 et PU1 (le pic de messages se situe juste avant un temps de réponse de 4 secondes). La confrontation de corpus plus disparates permettrait sans doute de valider cette hypothèse.

## 2.5. État permanent de conversation

Revenons à la problématique précédemment évoquée : comment une personne peut-elle mener de front 12 conversations ? Le secret principal est que ce n'est pas parce qu'un utilisateur a 12 fenêtres de conversation ouvertes devant lui qu'elles sont toutes actives en même temps. En fait, seules quelques-unes sont en général réellement actives et l'utilisateur n'est peut-être pleinement impliqué que dans une seule d'entre elles. Comment se fait-il alors que les personnes interrogées répondent qu'elles sont engagées dans 12 conversations ? En réalité, si ces fenêtres de conversation sont encore ouvertes sur l'écran de l'utilisateur, c'est que les conversations qui y ont eu lieu n'ont pas été clôturées. Il est fréquent qu'une conversation en vienne ainsi à simplement « s'arrêter ». Elle ne se termine pas : les interlocuteurs sont encore présents, connectés, et il n'y a pas eu d'échange de clôture. Il se trouve simplement que l'échange en cours s'est terminé sans qu'un nouvel objet de discussion se présente et qu'aucun des deux interlocuteurs n'a souhaité relancer l'interaction en initiant un nouvel échange.

- (48) AM1FU1C-2007/05/26  
11:54:52 FU1: cmt on fai l'oxydation ménagée de qqch ?  
11:55:00 AM1: je c pu :S :S :S  
11:55:06 FU1: tu la po ds ton cour ?  
11:56:37 AM1: pa ici...  
11:56:40 FU1: c pa grave  
11:56:44 FU1: je regarderai lundi  
11:56:51 AM1: ok  
12:21:39 FU1: j'arrête  
12:21:44 FU1: je t'envoi ske g dja fai  
12:23:28 AM1: ok^^

Dans l'extrait (48), un ensemble d'échanges se termine de manière tout à fait normale à 11h56. Les deux interlocutrices étant toutes deux occupées à une autre tâche (elles réalisent un travail scolaire), l'interaction ne se poursuit pas immédiatement, mais les archives nous indiquent que la fenêtre de conversation est restée ouverte. Lorsque FU1 envoie un nouveau message,

92. Malheureusement, nous ne disposons pas dans notre corpus d'archives de conversations d'une taille suffisante entre AM1 et une personne moins proche qui auraient permis une comparaison valable.

près de 25 minutes plus tard, elle n'a pas besoin de réaliser un échange d'ouverture, pas même d'introduire son intervention par un marqueur d'énonciation («dis...»). Pour les deux interlocutrices, l'«espace» de communication est resté ouvert pendant cette période d'inactivité.

Even when no direct information exchange is taking place, people want to maintain connection with others, outside the context of specific events of information exchange (Nardi et al. 2000 : 85).

Le «contact virtuel» reste donc en principe maintenu entre les intervenants tant que ceux-ci n'ont pas réalisé un échange de clôture, de sorte qu'ils peuvent à tout moment entamer un nouvel échange (Dausse 2004).

L'ouverture d'une conversation avec un interlocuteur donné crée ainsi un environnement virtuel commun, quelque peu similaire à un local de travail physiquement partagé par plusieurs individus (Nardi et al. 2007). À partir du moment où ils ont ouvert un «espace» de discussion, les participants en présence se trouvent dans un «open state of talk» (Goffman 1981), «c'est-à-dire disponibles pour répliquer si on les interpelle et disposés à initier une séquence si besoin est» (Vincent 2004). Les participants ont le droit – mais non l'obligation – de commencer un nouvel ensemble d'échanges à tout moment, puis éventuellement de retomber dans le silence, «all this with no apparent ritual marking, as though adding but another interchange to a chronic conversation in progress» (Goffman 1981 : 135). Baron (2005b ; à paraître) a décrit cet état dans le cadre de la messagerie instantanée comme une communication «under the radar»,

meaning it resides in the background of other online or offline endeavors. Users control whether to make a particular conversation active (i.e., synchronous) or to let it lie dormant (i.e., asynchronous), without formally closing the interchange (Baron à paraître : 12).

Il en résulte un certain nombre de cas de «conversations intermittentes» s'étalant sur de longues périodes de temps (Nardi et al. 2000 : 84).

Ces phénomènes d'interruption interactionnelle sont, selon nous, liés au fait que la messagerie instantanée place les utilisateurs en état permanent d'accessibilité et réduit les contraintes physiques qui limitent la durée des conversations. Le service de messagerie instantanée place les utilisateurs à proximité les uns des autres pendant des périodes souvent très longues et ne les empêche pas de pratiquer en même temps d'autres activités. De ce fait, les contraintes physiques n'interdisent plus de mener, par exemple, des conversations de plusieurs heures avec la même personne chaque jour. Il n'y a donc souvent plus que la volonté des interlocuteurs qui intervient dans le choix de poursuivre ou non une conversation. La seule justification socialement acceptable pour mettre un terme à une interaction par messagerie instantanée est un départ *physique* d'un des participants<sup>93</sup>. Comment faire alors pour clôturer une conversation si cela n'est pas jus-

---

93. Les échanges de clôture sont presque toujours introduits par des interventions exprimant la nécessité (imposée de l'extérieur) de «partir», ne fut-ce que de quitter l'ordinateur, comme c'est le cas dans l'extrait suivant :

AM1AG1A-2005/11/15  
18:15:03 AG1: dsl  
18:15:10 AG1: je dois partir  
18:15:18 AM1: ok



tifié par un élément externe ? Exprimer un *souhait* de terminer la conversation risquerait de blesser la face de l'interlocuteur. Il semble donc que la solution naturelle que les utilisateurs ont trouvée à ce problème soit de *ne pas* clôturer les interactions quand une raison externe ne le justifie pas.

De telles interruptions conversationnelles seraient impossibles en face-à-face, où « toute coprésence doit s'accompagner de parole, le silence étant, dans notre culture, source de malaise » (Traverso 2005 : 85), mais ils ne sont en général pas problématiques en messagerie instantanée. Les interlocuteurs utilisant en général la messagerie instantanée de façon « multitâche », une conversation inactive ne fera que « passer à l'arrière-plan » du flux d'activité de l'utilisateur. Si ce dernier n'était pas très engagé dans l'interaction parce qu'il menait plusieurs activités en parallèle, il ne s'en sera peut-être même pas rendu compte.

Spoken discourse is prototypically a foregrounded activity. Interlocutors are continuously in one another's physical presence, with politeness conventions requiring them to attend to spoken utterances and reply, as appropriate, in a timely fashion. On the contrary, college student IM conversations often reside in the background, while the interlocutors are immersed in additional activities (Baron 2007 : 27).

Nous voyons donc que le sentiment de coprésence est géré de différentes manières par les interlocuteurs et que son actualisation peut varier selon les conversations et au cours d'une même conversation. La coprésence se *construit* à travers l'interaction, à travers l'implication des intervenants dans la conversation, et n'est en aucun cas imposée par le support ou le canal de la communication.

## Chapitre IV

# Adaptation et modifications de la forme écrite

### 1. Adapter les formes de l'écrit

L'écrit, devenu également un code de l'immédiat à travers la communication électronique, ne pouvait plus garder la même forme, les mêmes normes que l'écrit de référence (une conception relativement idéalisée, fortement influencée, du moins en français, par la norme littéraire). Les formes traditionnellement associées au canal écrit ont été développées à travers et pour une communication réalisée dans la distance ; elles ont été monopolisées par des traditions discursives prises dans des processus lents et complexes d'édition. À travers les conversations électroniques, ces formes sont réutilisées pour pratiquer une communication immédiate, dirigée par des impératifs de vitesse et d'interactivité ; elles ne pouvaient manquer d'évoluer, d'être adaptées par ceux qui les utilisent.

Pierozak (2000a : 109) montre que le changement linguistique est partiellement conditionné par «l'apparition de nouveaux besoins communicatifs» et de nouveaux médias. D'une certaine façon, l'apparition de la communication électronique est plus révolutionnaire encore, car elle constitue bien plus qu'un nouveau média : nous avons affaire à un changement médial d'envergure pour toute une série de genres communicatifs, à commencer par la conversation.

On peut comparer ce processus avec celui qui voit une langue vernaculaire, essentiellement utilisée dans le domaine de l'immédiat et non dotée d'un système d'écriture propre (par exemple les langues vernaculaires romanes avant le VIII<sup>e</sup> siècle ou, plus récemment, les langues créoles), se mettre à réutiliser le système d'écriture d'un idiome voisin en l'adaptant. Il s'agit là clairement d'un système graphique allogène et se pose un problème d'ordre structural : «des différences phoniques, voire typologiques qui séparent les langues ne permettent pas la simple implantation d'un système d'écriture et/ou d'orthographe allogène» (Koch et Oesterreicher 2001 : 618). Il peut sembler excessif de comparer le changement médial d'une tradition discursive à

l'acquisition d'un système d'écriture par un idiome. Néanmoins, dans un certain sens, le code graphique que doit utiliser la conversation dans sa forme écrite est également allogène<sup>94</sup>. En effet, ce code graphique est celui d'autres traditions discursives, radicalement différentes de la conversation, tant dans leurs aspects pragmatiques que formels. Cette similitude avec le passage à l'écriture d'une langue orale a d'ailleurs poussé certains chercheurs issus de la créolistique à s'intéresser de près aux nouvelles formes de communication écrite (Pierozak 1998, 2003a, 2003c).

Il apparaît donc que la forme écrite, confrontée aux nouvelles réalités électroniques, allait nécessairement devoir être adaptée, modifiée, bouleversée par ses utilisateurs. Nous explorerons dans ce chapitre la plupart des écarts formels par rapport aux normes de l'écrit traditionnel rencontrés dans la messagerie instantanée.

## 1.1. Dépasser les limites médiales

La communication électronique est fondamentalement limitée par le support par lequel elle passe, qu'il s'agisse d'un ordinateur au sens strict, d'un Minitel ou d'un téléphone portable. Le support est contraignant parce qu'il ne permet l'utilisation que d'un seul canal, le canal écrit, et d'un seul code, le code graphique. À priori, aucune communication non verbale ne serait donc possible dans la messagerie instantanée, puisque toute expression doit nécessairement passer par le filtre des caractères typographiques admis par l'ordinateur et le logiciel de messagerie instantanée. Or, les éléments non verbaux de la communication sont traditionnellement considérés comme porteurs d'une importante part de signification dans la fonction relationnelle de la communication (Ma 1996).

Toutefois, les utilisateurs ont relativement rapidement réussi à dépasser les contraintes médiales. Le meilleur exemple de ce dépassement est le développement d'un «paralangage électronique» (Gumpert 1990 : 151 ; voir aussi Dery 1993), constitué en particulier des signes émotionnels, parmi lesquels les smileys sont les plus manifestes. Ce paralangage a été mis en place par les premiers utilisateurs de la communication électronique en détournant le code graphique. Les smileys par exemple tirent leur existence d'un détournement de la valeur de certains signes typographiques, sélectionnés uniquement pour l'apparence de leur signifiant. De façon assez intéressante, on a vu par la suite les concepteurs des supports de communication, en l'occurrence les logiciels de messagerie instantanée, tenir compte des adaptations du code développées par les utilisateurs pour modifier à posteriori le support de la communication lui-même (dans le cas des smileys, en intégrant dans les logiciels des représentations imagées des émotions exprimées par les smileys typographiques). Cependant, les adaptations du support ont presque toujours été précédées par des adaptations du code par les utilisateurs eux-mêmes.

---

94. Le conservatisme induit par la pérennité de l'écrit a maintenu le code graphique des langues dans une forme qui ne correspond souvent plus du tout à la prononciation dans le code phonique. L'écart entre ces deux formes, particulièrement fort dans une langue comme le français, accentue encore l'aspect allogène du code graphique.

## 2. Typologie des formes graphiques non standards

De nombreux linguistes ont déjà proposé diverses typologies des formes graphiques particulières rencontrées dans la communication électronique (Anis 1998, 1999 ; Pierozak 2000b ; Anis 2001 ; Hård af Segerstad 2002 ; Pierozak 2003c ; Fairon et al. 2006a, 2006b). Pourquoi donc proposer à notre tour une nouvelle typologie ? Nous souhaitons par cette recatégorisation des procédés graphiques non standards mettre en avant trois catégories d'écarts qui nous semblent avoir parfois été mal évaluées dans les typologies précédentes. Tout d'abord, il nous importe de séparer de façon radicale les écarts intentionnels des écarts non intentionnels. Ensuite, nous voulons isoler les procédés de remplacement et suppression graphiques, typiques des habitudes graphiques des usagers adolescents, qui ont trop souvent été assimilés aux procédés abrégatifs. Enfin, il nous semble que les phénomènes que nous décrirons sous le nom de «phonographiques», à notre sens les plus novateurs, n'ont jamais bénéficié dans les typologies précédentes d'une place propre. En général, ces procédés ne sont pas identifiés comme une catégorie distincte et se trouvent plutôt répartis parmi d'autres déformations. Fairon, Klein et Paumier (2006b) évoquent ainsi ce type de procédés à travers diverses sous-catégories de leur typologie, tantôt parmi l'«orthographe phonétique», tantôt parmi les «phénomènes graphiques». Il en va de même chez Hård af Segerstad (2002). Anis (1998), quant à lui, en fait mention à propos de la communication par vidéotex (Minitel) en les regroupant sous le terme de «néographies» avec certains phénomènes abrégatifs, tout en ne les considérant que comme des phénomènes marginaux.

### 2.1. Écarts non intentionnels

Il nous faut tout d'abord isoler radicalement les écarts non intentionnels des autres formes non standards rencontrées dans la communication électronique (Van Compernelle et Williams 2007). Ces écarts involontaires sont de deux types : les erreurs de saisie (fautes de frappe surtout, parfois également l'oubli d'un mot) et les erreurs orthographiques. Bien sûr, aucun de ces types d'erreurs non intentionnelles n'est propre aux conversations électroniques et l'on pourrait se demander ce qui justifie leur mention ici. C'est avant tout leur fréquence très élevée dans les conversations électroniques, en particulier entre des interlocuteurs adolescents comme ceux présents dans notre corpus, qui nous conduit à penser que leur niveau de récurrence est d'une certaine façon spécifique aux échanges électroniques.

Le très grand nombre d'erreurs de saisie est directement lié à deux caractéristiques de la communication électronique présentielle : la tendance à l'immédiateté communicative et la recherche de l'interactivité, qui poussent les intervenants à accélérer leur production pour minimiser les temps de réponse : plus un scripteur essaye de taper rapidement son message au clavier, plus il sera susceptible de faire des fautes de frappe. Ce sont ces mêmes tendances qui s'opposent à la révision du message par son scripteur, de sorte que des erreurs orthographiques ne

sont pas corrigées comme elles pourraient l'être si la production textuelle visait une diffusion plus publique.

On peut distinguer trois stades dans le traitement de ces erreurs involontaires. Le scripteur peut :

- ne pas les détecter (ce sera en particulier le cas des fautes d'orthographe) ;
- les percevoir, mais ne pas juger nécessaire de les corriger (c'est le cas pour l'immense majorité des fautes de frappe rencontrées dans notre corpus) ;
- les percevoir et décider de les corriger, soit avant l'envoi du message (auquel cas elles sont invisibles pour le destinataire et l'analyste), soit après en ouvrant une procédure de réparation (voir III.1.6).

Il est évidemment toujours délicat d'établir si une erreur a été perçue ou non par le scripteur et si l'absence de réparation est donc volontaire ou non. De façon plus importante encore, la détermination du caractère intentionnel ou non d'un écart formel peut être très subjective. Cependant, un grand nombre de cas peuvent être assez facilement résolus par un observateur extérieur. Ainsi, si un scripteur déterminé écrit fréquemment la négation *pas*, quelques occurrences de cette forme graphiée ⟨pa⟩ ne peuvent être considérées comme des erreurs orthographiques non perçues ; il sera par contre plus complexe de déterminer s'il s'agit d'une erreur de saisie ou d'un écart intentionnel. À l'inverse, une faute d'accord grammatical comme «je dit» peut de façon quasi certaine être considérée comme une erreur orthographique involontaire.

Cependant, la fréquence des erreurs non intentionnelles et la tendance à les corriger si elles ont été perçues varient largement d'un utilisateur à l'autre. Naturellement, chaque personne a une maîtrise différente de l'orthographe et de la dactylographie, mais surtout, c'est le niveau d'acceptation de ses propres erreurs qui varie selon les scripteurs. Certains cherchent à éviter toute erreur, et s'ils en détectent une dans un message déjà envoyé, ils enverront une intervention de réparation. D'autres se préoccupent très peu des erreurs dans leurs productions. On aura pu observer à travers les précédents extraits du corpus que AM1 par exemple produit de très nombreuses erreurs de saisie, qui peuvent être parfois très compliquées à décoder, comme dans le message suivant :

(49) AM1SA1A-2005/01/06  
22:07:44 AM1: ca va toi il te dem encore si ca va kand tu pelure !! moi il ma juste dit ta lair fatigué a l'anif d'nahtroi kand g pleuré<sup>95</sup>

Cependant, de l'aveu des scripteurs eux-mêmes, leur comportement pourra varier selon l'interlocuteur à qui ils ont affaire. AM1 explique ainsi qu'elle ne fait en général pas attention aux erreurs qu'elle fait quand elle sait que son interlocuteur peut comprendre, parce qu'elle privilégie le fait de répondre très rapidement, mais elle s'adaptera éventuellement si elle se trouve face à un utilisateur qui n'est pas susceptible de décoder aisément ses erreurs de saisie. En somme, chaque utilisateur se place à un point différent sur les axes immédiat-distance et interactivité-révision, adaptant son comportement scriptural à la situation et aux valeurs qu'il souhaite mettre en avant.

---

95. Il faut lire : «“Ça va toi ?” Il te demande encore si ça va quand tu pleures ! Moi, il m'a juste dit “T'as l'air fatigué” à l'annif d'Antho quand j'ai pleuré.»

## 2.2. Abréviations graphiques

Les procédés abrégatifs sont relativement traditionnels (exception faite des syllabogrammes évoqués ci-dessous) dans l'écriture. En tant que tels, ils sont donc peu novateurs (Krautgartner 2003).

Ces procédés d'abréviations étant des phénomènes propres au canal écrit, ils mettent en défaut les théories qui voudraient voir dans toutes les particularités de la communication électronique une tendance à se rapprocher du langage parlé (Baron 2004b). En expliquant la tension inhérente aux conversations électroniques en termes de distance et d'immédiat communicatifs, nous dépassons ce paradoxe : les abréviations graphiques témoignent en effet de la même inclination vers l'immédiat, en ce qu'elles visent à accélérer la production du scripteur et donc à réduire les intervalles temporels entre les transmissions, afin d'améliorer l'interactivité.

### 2.2.1. Siglaison et squelettes consonantiques

La siglaison, à savoir la reprise de la lettre initiale de chaque partie d'une locution, est un procédé millénaire. La messagerie instantanée fait naturellement appel à des abréviations tout à fait standards, à ceci près que les scripteurs prennent rarement la peine d'utiliser des capitales (<svp>, <rdv>). Un autre procédé abrégatif fonctionne sur le principe de la siglaison, en l'appliquant à des unités monolexémiques (mots non composés) : il s'agit de ce que certains chercheurs ont appelé les squelettes consonantiques (Anis 1999 ; Krautgartner 2003 ; Véronis et Guimier de Neef 2006). On abrège un mot en ne gardant que ses consonnes, voire seulement certaines de ses consonnes, car on sait que celles-ci «contribuent davantage à la reconnaissance des mots» que les voyelles (Moise 2007 : 107). Ici aussi, la plupart des abréviations les plus courantes ne sont pas nouvelles ; au contraire, elles sont «depuis longtemps familières à tous ceux qui pratiquent la prise rapide de notes» (Fairon et al. 2006b : 49). Dans cette catégorie, on trouve en particulier des abréviations telles que <ds> (*dans*), <tt> (*tout*), <bcp> (*beaucoup*), <pr> (*pour*), <ms> (*mais*), <pcq><sup>96</sup> (*parce que*) et <pq><sup>97</sup> (*pourquoi*). Mais certains scripteurs vont plus loin : quelques mots courts et très courants se voient réduits à une seule lettre<sup>98</sup> : <f> pour *fait* ou *fais*, comme dans l'exemple suivant :

(50) AM1PU1B-2005/11/29  
21:36:47 AM1: j l cassé g trop envie de fai kc  
21:36:48 AM1: lol  
21:36:50 AM1: mais j el f po lol  
21:36:53 AM1: ce serra méchant  
21:36:59 AM1: déjà kila f:( kand jlui ai di ca lol<sup>99</sup>

96. Les deux derniers exemples (<pcq> et <pq>) relèvent peut-être plus de la siglaison que du squelette consonantique dans la mesure où toutes les consonnes ne sont pas conservées ; il s'agit plutôt de retenir l'initiale de chaque morphème («par-ce que», «pour-quoi»).

97. En réalité, la forme <pk> est beaucoup plus fréquente que <pq> dans notre corpus (voir IV.2.3.3).

98. Il ne faut pas confondre ce phénomène avec les syllabogrammes. En effet, ici la lettre conservée ne l'est pas pour sa valeur épellative mais pour sa valeur siglique.

99. Il faut lire : «Je l'ai cassé, j'ai trop envie de faire «cassé», lol, mais je le fais pas, lol, ce serait méchant ; déjà qu'il a fait “ :-( ” quand je lui ai dit ça, lol.»

Une telle réduction nécessite cependant l'existence d'une convention partagée par les interlocuteurs sur la valeur de cette abréviation, car elle n'est pas assez explicite et discriminante. C'est la fréquence élevée d'un mot comme *fait* qui permet le développement d'une telle convention.

### 2.2.2. Syllabogrammes

Un procédé graphique assez intrigant que l'on retrouve fréquemment dans les conversations électroniques, et encore plus dans les SMS, est l'utilisation de la valeur épellative de certaines lettres et parfois de certains chiffres, comme dans l'exemple suivant :

(51) AM1AG1A-2005/11/16  
20:21:14 AM1: lol c po moi crevette moi c moules !!!

Anis (1999 : 88) désigne ce procédé sous le nom de «syllabogrammes», tandis que Fairon, Klein et Paumier (2006b : 31) parlent de «phonétisation des caractères». Comme le soulignent Fairon, Klein et Paumier, ce procédé n'est pas entièrement novateur, comme en témoigne l'existence de formes telles que <K7> (pour *cassette*) bien antérieures à l'apparition des NFCE.

Malgré que les syllabogrammes soient surtout associés aux SMS – ils ont été abondamment mis en évidence par et pour le grand public et récupérés entre autres par l'industrie publicitaire –, ils sont donc bien présents également en messagerie instantanée. Cependant, leur usage y est relativement différent et beaucoup plus contenu. L'immense majorité des occurrences de ce procédé se limite à trois lettres utilisées pour leur valeur épellative : <c>, <t> et <g>. Elles permettent en effet de créer des abréviations simples pour trois constructions verbales très fréquentes : *c'est*, *tu es* et *j'ai*. On trouve également des constructions basées sur plusieurs syllabogrammes, comme <ct> pour *c'était* ou <gt> pour *j'étais*. Cela dit, l'usage de capitales pour signaler ces syllabogrammes est très rare dans la messagerie instantanée, sans doute beaucoup plus rare qu'en SMS : sur 1.611 occurrences du syllabogramme <c>, seules 45 sont capitalisées.

Syllabogramme	Signification	Occurrences
<c>	<i>c'est</i>	1.611
<ct>	<i>c'était</i>	223
<c t>	<i>c'était</i>	6
<g>	<i>j'ai</i>	962
<gt>	<i>j'étais</i>	185
<t>	<i>t'es (tu es)</i>	970

Tableau 4 : Occurrences des principaux syllabogrammes (corpus T)

À côté de ces quelques syllabogrammes très fréquents (systématiques chez la plupart des scripteurs), on trouve des cas beaucoup plus occasionnels, comme <paC>, <piG>, <manG> (dans ces cas-là, graphiés en capitalisant le syllabogramme). Cependant, ces formes n'apparaissent qu'une seule fois dans l'ensemble de notre corpus. Globalement, à l'exception des cinq syllabogrammes détaillés ci-dessus, l'usage de ce procédé est beaucoup moins régulier qu'en SMS. Seuls quelques rares scripteurs laissent aller exceptionnellement leur créativité linguistique dans des formes

comme ⟨DsiD⟩, sans doute influencés par leurs habitudes scripturales en SMS. Nous pensons pouvoir affirmer que, dans leur ensemble, les syllabogrammes ne sont utilisés en messagerie instantanée que dans des formes conventionnelles, qui ont été intégrées comme autonomes par les scripteurs et sont dès lors utilisées de façon quasi systématique. Ceci inclut aussi une abréviation comme ⟨jtm⟩ (‘je t’aime’), qui combine syllabogramme et siglaison. En ce sens, l’usage des syllabogrammes en messagerie instantanée relève plus de la logographie et de l’abréviation que du syllabaire (Anis 1999), contrairement à ce que l’on retrouve en SMS. Comment expliquer la différence entre les usages du SMS et de la messagerie instantanée en la matière ? Le SMS tend plus vers la distance communicative, en ce que sa temporalité permet aux utilisateurs de réfléchir plus intensément à la façon dont ils vont graphier, voire coder, leur message, réflexion en outre imposée par la limitation du nombre de caractères. À contrario, en messagerie instantanée, la priorité est l’immédiateté, ce qui pousse les scripteurs à mettre en place des stratégies pour accélérer leur rédaction. Les syllabogrammes sont utilisés ici parce qu’il est plus simple et plus rapide d’écrire ⟨c⟩ que ⟨c’est⟩, mais s’il faut en contrepartie mettre le caractère en majuscule ou, pire, s’il faut réfléchir à une façon complexe de coder un mot sous forme de «rébus typographique» (Fairon et al. 2006b), le gain de temps risque fort d’être perdu à travers les manipulations supplémentaires.

### 2.2.3. Logogrammes

Les logogrammes font appel à des signes non alphabétiques pour coder des mots. Deux cas sont très courants : l’utilisation de ⟨+⟩ pour *plus* et de chiffres pour remplacer un déterminant (⟨1⟩ pour *un*<sup>100</sup>). Ces procédés d’abréviation sont employés depuis longtemps dans les écrits familiers. Il nous semble néanmoins intéressant de nous pencher sur les utilisations du logogramme ⟨+⟩.

On trouve 417 occurrences de ce logogramme dans notre corpus (T). L’utilisation de ⟨+⟩ correspondra toujours plus ou moins au sens traditionnellement donné au signe ⟨+⟩, à savoir l’idée d’adjonction, en lien avec le sens comparatif de *plus*. En particulier, on n’utilisera en principe jamais le logogramme ⟨+⟩ pour remplacer le sens négatif de *plus*, comme dans «il n’est plus là». Sans doute l’aspect phonétique intervient-il également : le fait que *plus* au sens négatif soit prononcé /ply/, et non /plys/, prononciation traditionnellement associée au signe ⟨+⟩, pousse sans doute à ne pas mélanger les deux sens.

(52) AM1CT1-2005/01/08  
17:35:05 CT1: si tes plus la @+

Cette convention tacite permet de résoudre l’ambiguïté potentielle de l’énoncé suivant :

(53) AM1SA1D-2007/05/27  
12:48:21 SA1: ms sinon, tjrs personne en vue ??? :P  
12:48:27 AM1: po vrmt  
12:48:36 AM1: et jtavoue la jpense + à mes exams lol^^

100. Par contre, l’utilisation du chiffre ⟨1⟩ pour coder le son /ɛ̃/ ou /œ̃/, comme dans «dem1», relève de la syllabographie, non de la logographie.



Un très grand nombre d’occurrences de ce logogramme se retrouvent pour coder l’expression à *plus*, typique des conversations électroniques familières. Ce qui est intéressant, c’est qu’à partir de cette graphie, abréviation conventionnelle de «à plus [tard]», et la tendance à multiplier les signes ⟨+⟩ par effet d’expressivité («a+++»), s’est développé progressivement un usage où le ⟨a⟩ est supprimé et seuls persistent les signes ⟨+⟩, au minimum au nombre de deux :

(54) AM1SA1D-2005/04/02  
00:25:41 AM1: dsl jy v++

Outre cette utilisation relativement standardisée à l’échelle de la communication électronique, le logogramme ⟨+⟩ peut être employé dans :

- sa valeur adverbiale (pour former des comparatifs) ;

(55) AM1AV1B-2007/04/30  
16:19:15 AM1: non il est ±gd ke moi^^

- sa valeur nominale (entrant dans la formation de locutions prépositionnelles, de connecteurs, etc.) ;

(56) AM1SA1D-2007/04/30  
16:34:39 AM1: lol c ma émre en + ki me la proposer :P

- sa valeur algébrique (et valeur originelle du signe) d’addition.

(57) AM1CT1-2005/01/08  
17:16:06 AM1: 5euro  
17:16:53 CT1: ha ca va  
17:16:58 CT1: j'en aie marre de tt ses carte  
17:17:03 AM1: + l'entré lol

## 2.2.4. Troncations

La troncation est quant à elle un phénomène ancien et courant dans la langue parlée. Elle consiste en la création d’une nouvelle forme à travers la suppression de syllabes de la forme originale, qu’il s’agisse de syllabes initiales (aphérèse) ou finales (apocope) (Krautgartner 2003). Bien entendu, les conversations électroniques mobilisant un registre essentiellement familier, des troncations standards du langage familier y sont courantes. Cependant, au-delà de formes tronquées tout à fait communes dans le langage oral, on observe dans la messagerie instantanée une certaine tendance à la création de nouvelles troncations, non rencontrées à notre connaissance à l’oral. Citons par exemple :

- ⟨co⟩ pour *connecté(e)* ;

(58) AM1AG1B-2007/03/20  
21:32:07 AM1: (dis il est co la ? ?)  
21:32:21 AG1: tu sais je m’en doutais quand tu m’a demander s’il etait co^^  
[...]  
21:33:16 AM1: (il est connecté la ? ?)  
21:33:29 AG1: tu insistes dit donc, non il est pas co

- ⟨abs⟩ pour *absent(e)* ;

- ⟨rép⟩ pour *répondre*, sous sa forme canonique ou ses formes fléchies ;

(59) AM1FU1C-2007/05/14  
21:21:55 FU1: il me rép pa

- ⟨dem⟩ pour *demande*, sous sa forme canonique ou ses formes fléchies ;

(60) AM1AV1B-2007/04/08  
18 :32 :44 AM1 : alors g dem celle ss boucle en 37 et mon ramené celle ci en 37 g rein compri lol^^

mais aussi ⟨dem⟩ pour *demain* (y compris par la même locutrice) ;

(61) AM1AV1B-2007/03/29  
22 :19 :56 AM1 : jcroiseraiu les doigt dem pour toi^^

- ⟨re⟩, qui présente une certaine polyvalence morphosyntaxique, puisqu'il peut être utilisé tant comme réitération de salutations après une absence (*rebonjour*) que comme forme verbale, canonique ou fléchie, avec le sens de 'revenir', souvent plus spécifiquement de 'revenir en ligne, se reconnecter'.

(62) AM1FU1C-2007/05/13  
19:00:04 FU1: je re ds qq min

Le linguiste classifie spontanément les phénomènes de troncation comme relevant « des phénomènes qui se voient et s'entendent » (Lucci et Millet 1994 ; Pierozak 2000b), non comme des abréviations uniquement graphiques. Pourtant, nous pensons que les cas de troncation évoqués ci-dessus sortent de ce cadre. La question se pose en effet de savoir si ces formes tronquées seraient effectivement prononcées comme telles par les locuteurs dans un cadre oral. Notre hypothèse est qu'il ne s'agit justement pas là de la transcription de formes (potentiellement) parlées, comme nous en verrons au point 2.4 du présent chapitre, mais bien d'abrègements uniquement graphiques. D'une part, il s'agit de troncations monosyllabiques. L'oral a plutôt tendance à réduire des mots polysyllabiques à des formes dissyllabiques (*vélo, télé*, etc.) (Braud et Wauquier-Gravelines 2004), sans doute parce que des formes monosyllabiques présenteraient un risque trop important d'ambiguïté et de confusion. Dans un cas comme l'abrègement de *absent* en ⟨abs⟩, la troncation ne simplifie en rien la prononciation, le groupe consonantique /bs/ nécessitant une voyelle postérieure pour pouvoir être prononcé aisément. D'autre part, il n'est pas anodin, selon nous, que toutes les troncations citées ci-dessus (sélectionnées parce qu'elles sont les plus fréquentes) aient trait à des mots en lien avec le fonctionnement interactionnel ou communicationnel. Ces troncations se sont plutôt développées comme des abréviations conventionnelles de formes très fréquentes dans les discussions par messagerie instantanée.

Notons que cette analyse ne vaut probablement pas pour tous les cas de troncations rencontrés dans le discours électronique. Les cas d'aphérèse par exemple (*salut* → ⟨lut⟩, *problème* → ⟨blème⟩) semblent relever plutôt de la déformation phonographique.

## 2.3. Suppressions et remplacements graphiques

Les procédés que nous rassemblons ici sont parfois caractérisés comme une «orthographe phonétique» (Falaise 2005 ; Fairon et al. 2006b). Cependant, cette expression pourrait induire en erreur sur la façon de considérer ces écarts. Il ne faudrait pas oublier que, comme avec les abréviations écrites, on se situe encore dans le cadre d'écarts «qui se voient mais ne s'entendent pas» (Lucci et Millet 1994 ; Pierozak 2000b). Nous préférons considérer que ces écarts visent une certaine simplification orthographique.

### 2.3.1. Réduction des marques orthographiques non significantes

On remarque, en particulier chez les utilisateurs adolescents, une tendance à supprimer un certain nombre de marques orthographiques non significantes (Krautgartner 2003). Ceci concerne presque uniquement les marques orthographiques finales qui ne sont pas prononcées, comme la marque du pluriel pour les noms, les consonnes finales héritées de l'histoire du mot, mais non prononcées et les terminaisons non audibles de la conjugaison des verbes.

- (63) AM1FU1A-2005/12/08  
19:15:56 FU1: je suppose ke t pa la  
19:16:03 FU1: je t'envoi ce ke g fai com rappor

Cependant, tous les graphèmes sans correspondance phonique ou sans valeur distinctive ne sont pas pour autant supprimés, même par les utilisateurs pratiquant le plus la simplification orthographique. Dans l'extrait (63), on peut constater que des marques redondantes comme les doubles <p> dans «suppose» et «rappor» sont conservées.

Nous classerons dans cette même catégorie la suppression de certains signes diacritiques.

- (64) AM1CT1-2005/01/04  
20:00:16 CT1: désolé mais j'était au teleph tantot avec ma voisine qui était a l'entranger

Toutefois, contrairement aux impressions d'une part importante du grand public et de certains chercheurs, les signes diacritiques sont loin d'être entièrement «sacrifiés» dans la communication électronique (Brunet 1999 : 676). Aucun de nos locuteurs ne pratique une suppression systématique des diacritiques. Au contraire, les accents aigus sur <e> sont majoritairement maintenus ; ils sont même parfois ajoutés ou viennent remplacer un accent grave (voir IV.2.3.2). L'accent circonflexe est conservé dans des mots où sa présence est relativement importante pour la reconnaissance du mot (*être* par exemple). L'accent grave connaît un «moins grand succès» que l'aigu ; sur <e>, il persiste néanmoins dans un grand nombre de cas et chez la plupart des scripteurs ; sur <a>, il n'est que très rarement supprimé quand il s'agit de la proposition *à* (si l'on exclut les suppressions manifestement involontaires) mais tombe généralement dans des mots comme *là* ou *déjà*, où sa présence est sans doute moins bien comprise par les scripteurs.

### 2.3.2. Remplacements vocaliques

#### *Simplifications*

Les remplacements vocaliques et consonantiques nous semblent constituer des écarts plus manifestes encore par rapport à la forme standard. Ils consistent à remplacer une ou plusieurs lettres par une ou plusieurs autres correspondant au même phonème (Krautgartner 2003). Dans le cas des simplifications vocaliques, il s'agit en particulier de remplacer des digrammes ou trigrammes représentant un seul phonème par une seule voyelle. Cette transformation se conjugue à une suppression des éventuelles marques orthographiques finales, qui constitue en principe un préalable obligatoire.

Quelques exemples fréquents de ce phénomène :

- /e/ ou /ɛ/ → ⟨ê⟩ (*sait, sais, mais, chez, très...*) :

(65) YS1KL1-2005/10/30  
20:52:04 KL1: je lui demande mé il sé po

- /o/ → ⟨o⟩ (*faut, beau*) :

(66) AM1AG1A-2005/11/21  
20:26:48 AG1: que fait tu de bo ?

Observons que dans le cas de /e/, on ajoute un diacritique, entre autres pour éviter de graves confusions avec d'hypothétiques homographes (*me, se*). Des formes comme ⟨mê⟩ ou ⟨trê⟩ posent cependant un problème : en principe, *mais* est prononcé /mɛ/ et devrait donc être remplacé, selon ce procédé, par ⟨mê⟩. Pourquoi utiliser l'accent aigu ? Une première hypothèse est que l'accent aigu étant plus courant en français, les scripteurs ont une tendance plus grande à l'utiliser, d'autant que l'habitude de taper cette lettre rend l'accès à la touche du clavier plus simple. Il s'agirait donc d'une pure commodité dactylographique. Une autre hypothèse serait qu'il s'agit d'une volonté consciente de transgresser non seulement la graphie, mais également la prononciation standard de ces formes, en «fermant graphiquement» la prononciation du /ɛ/. Nous devrions alors considérer que nous n'avons plus simplement affaire à un remplacement graphique, mais à une déformation «phonographique» (voir IV.2.4). Dans tous les cas, la frontière entre simplification graphique et transformation phonographique est parfois floue (par exemple, la graphie ⟨fo⟩ pour *faut* constitue-t-elle une transformation de la phonologie du mot de /fo/ en /fɔ/ ?).

La première hypothèse se voit confirmée par une tendance que nous pouvons observer chez certains scripteurs à remplacer systématiquement tous les ⟨è⟩ par des ⟨é⟩. C'est particulièrement sensible chez AM1, pour qui, parmi environ 8.000 messages, nous n'avons relevé que 11 occurrences de la graphie ⟨è⟩, concentrées essentiellement dans des mots à fort investissement sémantique pour cette locutrice (*mère, frères et manège*). Dans tous les autres mots, des ⟨é⟩ sont venus remplacer les ⟨è⟩, probablement dans un esprit de simplification et d'uniformisation des diacritiques.

- (67) AM1SA1A-2005/01/03  
 19:37:48 AM1: ben celine dit ke oui mais elle a rigoler apr e donc:S:S  
 19:37:54 AM1: jpr ef ere te le dire  
 19:38:03 AM1: pour po ek t'esp ere pour un c...

### *D econstructions*

D'autres remplacements vocaliques ne vont pas dans le sens d'une simplification, mais plut ot dans le sens d'une complexification en d econstruisant une graphie. Ils suivent les m emes principes : certaines graphies peuvent  tre remplac es par d'autres, correspondant au(x) m eme(s) phon eme(s), soit pour simplifier, soit – et c'est clairement le cas ici – pour cr eer un effet. Deux exemples sont relativement courants   travers notre corpus :

- *moi* > ⟨mwa⟩
- *quoi* > ⟨qwa⟩ ou ⟨kwa⟩

Il y a donc une d econstruction du graph eme ⟨oi⟩ en son  quivalence phonologique ⟨wa⟩. Si des formes comme ⟨moua⟩, ⟨moa⟩, ⟨koua⟩ ou ⟨koa⟩ sont th eoriquement envisageables et probablement employ es par certains utilisateurs de messagerie instantan ee, elles sont cependant absentes de notre corpus.

Ces d econstructions vocaliques montrent que les  carts formels ne vont pas toujours dans le sens d'une r eduction du nombre de caract eres par esprit de facilit e ou par recherche de vitesse de frappe. Ces  carts-ci sont plut ot les t emoins d'autres motivations, entre autres ludiques et transgressives, qui animent les scripteurs (voir IV.4.3).

### 2.3.3. Remplacements consonantiques

  c ot e des remplacements vocaliques, on observe diff erents remplacements consonantiques, dont certains sont tr es fr equents :

- /k/ → ⟨k⟩ (*quoi, que, coucou, cool, musique, pourquoi, manquer, quitter...*) :

(68) YS1KL1-2005/11/02  
 17:58:38 KL1: ah kool, keskelle f e ?

- /z/ → ⟨z⟩ (*bison, hasard, musique...* mais aussi pour renforcer une liaison) :

(69) AM1FU1C-2007/05/13  
 19:08:30 FU1: wai vazy

- /w/ → ⟨w⟩ (*oui...*) (69) ;

- /s/ → ⟨s⟩ (* a...*) :

(70) AM1FU1B-2005/12/08  
 20:06:39 FU1: ms je croi ke sa va aller

Le graph eme ⟨k⟩, relativement rare dans le syst eme orthographique fran ais, voit ses occurrences d ecupl ees chez un certain nombre d'utilisateurs. Chez une majorit e de scripteurs adolescents, il devient omnipr esent. Anis (2001 : 31) et Krautgartner (2003 : 61) remarquent tous

deux que le graphème ⟨k⟩ apparaît avant tout pour remplacer ⟨qu⟩ dans les mots relatifs et interrogatifs, la plupart du temps quand le son /k/ est à l'initiale du mot ou d'un morphème. De fait, nous comptons dans notre corpus (T) 583 occurrences de ⟨koi⟩ contre seulement 211 de ⟨quoi⟩. Le graphème ⟨k⟩ est très présent aussi, mais pas majoritaire, quand il s'agit d'écrire la conjonction *que* : 916 occurrences de ⟨ke⟩ contre 953 de ⟨que⟩. La tendance à remplacer ⟨qu⟩ touche également les abréviations, comme en témoigne la proportion des différentes formes de *pourquoi* :

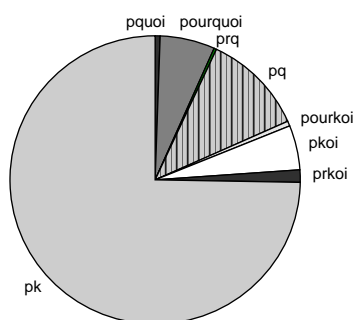


Figure 22 : Occurrences des différentes graphies de *pourquoi*

Cependant, il nous faut mettre en avant le fait que, chez quelques scripteurs, les remplacements touchent de nombreux autres mots, y compris pour remplacer la graphie ⟨c⟩ ou pour remplacer un phonème /k/ en position non initiale (32, 42, 68, 71).

(71) AM1AG1A-2005/11/16  
21:20:29 AM1: tu lui explike kil fo cliker dessus ds la boite de conv vec le clike droit

La récurrence du graphème ⟨k⟩ pose question. D'où vient cette attirance pour un graphème peu habituel en français ? Il nous semble manifeste que l'on dépasse ici encore les enjeux de la simplification orthographique pour toucher en particulier à la question de la transgression. Nous aborderons ce point en détail dans la suite de ce chapitre.

## 2.4. Transformations «phonographiques»

Sous ce titre nous souhaitons regrouper les écarts formels «qui se voient *et s'entendent*» (Lucci et Millet 1994), ou plutôt «s'entendraient» s'ils venaient à être prononcés. Bien sûr, ces écarts ne se manifestent que graphiquement, puisque l'écrit est le seul canal disponible, mais ils transcrivent des déformations qui se percevraient à l'oral si l'énoncé était oralisé.

Pourquoi s'intéresser à la valeur phonétique d'énoncés écrits qui ne sont de fait pratiquement jamais oralisés ? D'abord parce que les déformations phonographiques représentent à notre sens un déplacement beaucoup plus important, idéologiquement parlant, que de simples modifications orthographiques : on ne se contente pas de supprimer des graphèmes considérés comme superflus ou de remplacer une graphie par une forme plus réduite ; il s'agit ici de déformer, transformer, bouleverser des graphies, en les éloignant volontairement de leur forme standard. Ensuite, en ce qu'elles constituent rarement une simplification ou une réduction, elles doivent nécessairement être motivées par d'autres objectifs des scripteurs. Nous pensons que

ces transformations ont une véritable visée sémantique et idéologique, qu'elles sont porteuses de sens, et de ce fait particulièrement intéressantes à analyser.

Ces transformations reposent sur une caractéristique du système d'écriture du français (et des autres langues dans lesquelles on constate des phénomènes similaires) : le fait qu'il s'agit d'un système phonémique. Goody et Watt soulignaient en ces termes la «supériorité» des systèmes d'écriture phonémiques (ici appelés «phonétiques») sur les systèmes logographiques ou pictographiques :

[...] phonetic writing, by imitating human discourse, is in fact symbolizing not the objects of the social and natural order, but the very process of human interaction in speech : the verb is as easy to express as the noun. [...] Phonetic systems are therefore adapted to expressing every nuance of individual thought (1968 : 37-38, cité dans Sebba 1998 : 36).

Le système alphabétique permet aux scripteurs, quand ils s'affranchissent de la norme orthographique, d'exprimer de nombreuses nuances à travers leur écriture. Les transformations phonographiques que nous allons étudier ici permettent ainsi d'introduire dans le code graphique une certaine variation, inspirée de la variation observée dans le langage parlé, qu'elle soit diatopique, diastratique ou idiosyncrasique.

#### 2.4.1. Ampleur et enjeux du phénomène

On rencontre deux ensembles de transformations phonographiques, qui correspondent à des niveaux différents d'«audace» graphique. Le premier groupe rassemble des écarts par rapport à la prononciation standard qui sont relativement fréquents, voire systématiques dans l'oral familier. D'un point de vue phonétique, ces écarts sont essentiellement motivés par la tendance générale à l'économie. Ils sont perçus, plus ou moins consciemment, par les locuteurs, qui transcrivent dans leur discours écrit ces écarts phonétiques. Le second groupe rassemble des transformations phonographiques qui ne sont pas du tout systématiques à l'oral et qui en général vont plutôt à l'encontre de la loi d'économie articulatoire. Elles relèvent essentiellement de la créativité langagière et sont motivées par les effets paralinguistiques qu'elles produisent dans la communication. Nous reviendrons plus en détail sur les motivations de ces déformations au point 4 du présent chapitre.

Il faut tout d'abord insister sur le fait que ces déformations phonographiques ne présentent pas la même diffusion que les procédés graphiques évoqués précédemment. Elles ne se rencontrent pas chez tous les locuteurs. Leur fréquence est en outre très relative. Certaines déformations sont relativement courantes, du moins à travers notre corpus, d'autres sont rares, voire uniques. Néanmoins, même si certains cas de déformation sont tout sauf réguliers, ils témoignent de certaines évolutions potentielles, d'une certaine flexibilité de la langue, qu'il convient d'analyser et de comprendre. Même si un cas particulier n'est présent qu'une seule fois dans notre corpus, il mérite à notre sens d'être envisagé.

Enfin, comme nous pourrions l'observer à travers les exemples cités dans les pages suivantes, ces déformations ne touchent pas n'importe quel mot. À notre sens, elles touchent essentiellement des mots et des syntagmes très fréquents dans les conversations électroniques,

trop fréquents même, au point que les scripteurs ressentent le besoin de créer une nouvelle forme graphique, plus originale, pour les utiliser. Ainsi, les transformations phonographiques se manifestent spécialement dans des constructions verbales très courantes dans la conversation (*je suis, je sais, tu es...*), dans des expressions familières et dans des mots traditionnellement utilisés dans les échanges d'ouverture et de clôture des interactions (*salut, bonjour, ça va ?, bisous...*).

Il nous semble qu'un des intérêts majeurs de l'analyse de ces déformations phonographiques est que l'on peut, à travers ces formes graphiques, apercevoir la façon dont les locuteurs eux-mêmes perçoivent leur façon de parler. Le canal écrit imposant de passer par un système sémiotique constitué d'unités discrètes, les déformations ne peuvent plus se cacher derrière des réalisations vocales floues et difficilement objectivables. Il n'est plus possible de ne faire varier que légèrement la prononciation d'une forme. La déformation relève donc d'une démarche consciente et volontariste. Cette manifestation dans le canal écrit doit nous aider à comprendre les raisonnements profonds des acteurs langagiers par rapport à leur style vocal.

#### 2.4.2. Déformations usuelles et réduction de l'effort articulatoire

La prononciation est régie par une loi générale, celle de l'économie, qui pousse les locuteurs à minimiser leurs efforts articulatoires tant que cela n'entre pas en conflit avec l'autre loi générale, celle de l'efficacité de la communication. Cela a d'importantes répercussions sur les réalisations vocales effectives, qui diffèrent souvent sensiblement des normes institutionnelles de prononciation de la langue. Les utilisateurs de la messagerie instantanée ont manifestement conscience de ces variantes plus relâchées, plus familières aussi, de la prononciation et cherchent à retranscrire ces variantes phonétiques à l'écrit (Van Compernelle et Williams 2007). Différents phénomènes sont observables :

##### *Amuïssement des voyelles atones*

On observe la disparition de voyelles atones, en particulier des e muets, dans certains mots assez courants du langage familier. Le phénomène est particulièrement notable dans les cliques. Citons quelques cas significatifs :

- disparition des e muets (*maintenant, parce que...*) ;
- amuïssement des /e/ et /œ/ en position initiale atone (*petit, déjà, peut-être...*) ;
  - (72) AM1CT1-2005/01/08  
17:09:15 AM1: dja ke mnt c tpo al joie alor en plsu si elcl se ramène la
  - (73) AM1AV1B-2007/04/08  
18:29:42 AV1: oui mais là les talons mes povre ptit pied :S
- *je* → /ʒ/ devant consonne (*je suis, je sais, je dis, je t'aime, je vais...*) ;
  - (74) YS1AL1-2005/05/09  
20:58:14 AL1: J'suis fort :D moi j'ai trouvé ca super fort ce que j'ai mis
- *tu* → /t/.



(75) AM1CL1-2007/05/25  
00:34:00 CL1: et t'as été toute seule comme une grande ;))

Dans le cas du pronom personnel de la première personne du singulier, ce phénomène peut aller jusqu'à la disparition du pronom :

(76) AM1CL1-2007/01/18  
19:50:42 CL1: suis resté bcp à l'intérieur au mag

### *Simplification des groupes consonantiques*

Essentiellement comme une conséquence de l'amuïssement des voyelles atones apparaissent des groupes consonantiques difficilement prononçables, qui sont rapidement simplifiés dans le flux vocal.

- /ʒs/ > /s/ (*j'suis, j'sais...*) ;

(77) AM1PU1A-2005/01/04  
19:34:52 AM1: oui mais chai po jme sens mal chui fatigué et cke jv te dire ca va etre bizard je susi la mojn corp es tla amsi c comme si mon esprti po !!

C'est à ce stade formel que se trouvent la majorité des formes de *je suis* et *je sais*.

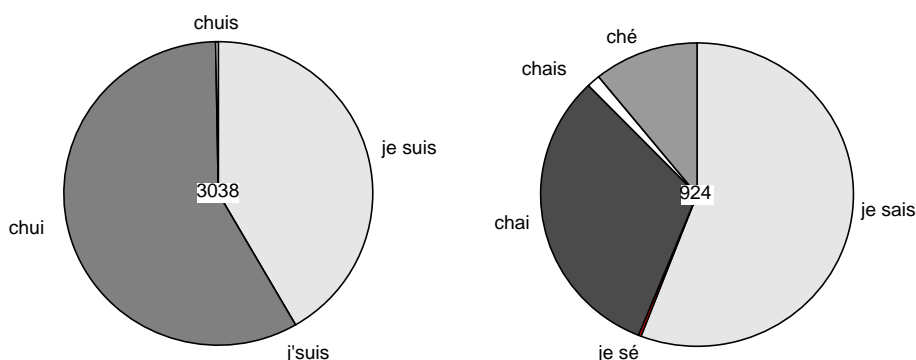


Figure 23 : Occurrences des graphies de *je suis* et *je sais*

- disparition du /ʁ/ dans les groupes de trois consonnes /ʁsk/ (*parc' que*) et dans les groupes consonantiques /tʁ/ et /vʁ/ en position finale (*peut-être, pauvre...*) ;

(78) CG1NA1-2005/12/16  
18:15:20 CG1: bon je vais y aller paske ben

(79) FG1MV1-2005/07/04  
15:03:35 FG1: dsl de te decevoir, ms c ptete des initiales...

- /tn/ > /n/ (*maint'nant...*) ;

(80) AM1SO1-2005/01/06  
12:01:50 SO1: mé mainant j laisse faire et puis merde

- /gʁ/ > /ʁ/ en position initiale (*grave...*).

(81) YS1KL1-2005/10/30  
20:11:52 KL1: bon c po raaf ;)

### *Diminution de la tension articulatoire des voyelles*

Un effet très net du relâchement articulatoire est la tendance à refermer l'aperture des voyelles fermées, de sorte que l'articulation se fasse dans une zone plus médiane. Une forme comme /wε/ pour *oui* est ainsi très courante dans le langage parlé. Les scripteurs des conversations électroniques reproduisent donc graphiquement des variantes.

- /i/ > /ε/ (*oui...*)

(82) FG1MA1-2005/06/28  
19:28:54 MA1: ouais d'accord

- (/i/ >) /ε/ > /e/ (*mais, c'est, oui, fait...*)

(83) AM1SA1-2005/01/06  
22:06:47 SA1: il ma fé : sa va g fé oué

On retrouve donc ici la question (voir IV.2.3.2) de savoir si ces formes sont seulement une commodité graphique ou illustrent réellement une transformation phonétique.

### 2.4.3. Déformations non systématiques et affectivisation du langage

Si le premier groupe de transformations phonographiques connaît une certaine diffusion et qu'une partie de ces transformations sont utilisées par défaut par quelques utilisateurs, il n'en va pas de même pour les procédés que nous aborderons ici. Ceux-ci dépendent énormément d'aspects individuels, comme la recherche d'originalité et la créativité langagière, et sont en ce sens relativement idiosyncrasiques. Surtout, leur usage n'est en principe jamais systématique pour un scripteur donné, contrairement à la plupart des formes non standards que nous avons abordées jusqu'à présent. Et pour cause : c'est cette non-systématicité qui leur permet d'être, en tant que procédés, **porteuses de sens**. Les déformations « usuelles » du premier groupe sont en général voulues et assumées par les utilisateurs, mais leur utilisation est de l'ordre de l'habitude, elle est devenue automatique. Par contre, les déformations non systématiques sont normalement toujours le fait d'une volonté ponctuelle du scripteur de sortir de ses habitudes scripturales, de produire une forme originale qui pourra éventuellement créer un effet particulier sur l'énoncé.

Il faut toutefois noter que le caractère exceptionnel ou systématique d'une même forme peut varier d'un scripteur à l'autre. En effet, plus une déformation volontaire et originale devient fréquente dans le discours d'un utilisateur, plus elle est assimilée par lui et sort du domaine du conscient pour entrer dans celui de l'habitude. Par exemple, nous considérons à priori la variante ⟨po⟩ pour la négation *pas* comme une déformation non systématique et porteuse d'un effet stylistique, et son usage est de fait exceptionnel chez la plupart des scripteurs. Cependant, chez quelques utilisateurs de notre corpus, en particulier AM1 et quelques personnes de son entou-

rage, l'usage de la forme ⟨po⟩ est devenu beaucoup plus fréquent que les formes standards ⟨pas⟩ et simplifiée ⟨pa⟩, au point de devenir la variante par défaut de ces scripteurs.

Nous considérons que ces déformations constituent des transcriptions de gestes expressifs articulatoires, dans la lignée du modèle phonostylistique de Fónagy (1991). Un geste vocal se manifeste par «une modulation ou une distorsion de la réalisation habituelle du phonème» (1991 : 14). L'écart stylistique généré ainsi devra être «interprété comme un geste ayant un sens plus ou moins précis [...]». Cette interprétation – qu'on serait tenté d'attribuer au locuteur et à l'interlocuteur – le *mouvement* est inhérent à la perception des sons expressifs» (12-13). Selon Fónagy, il se produit un encodage stylistique à l'aide d'un modulateur disponible chez tous les locuteurs. Nous pensons que c'est le même modulateur qui est utilisé dans les déformations phonographiques non systématiques. Les écarts évoqués ici feront donc l'objet d'un décodage et d'une interprétation par le destinataire. Ils transmettent de façon paraverbale des informations d'ordre expressif et affectif.

Un certain nombre de ces modulations et distorsions phonographiques a selon nous une **valeur «affectivisante»**. Comme nous l'avons vu, le code graphique est en temps normal associé avec des traditions discursives de la distance, tant communicative qu'émotionnelle. Les formes de l'écrit sont donc relativement neutres sur le plan émotionnel. Puisque la messagerie instantanée met en place une communication de l'immédiat et une certaine intimité entre les interlocuteurs, ceux-ci chercheront souvent à utiliser des formes moins neutres, à en quelque sorte «affectiviser» leur langage. Pour ce faire, ils modifieront les formes graphiques en y introduisant des distorsions typiques de styles vocaux fortement marqués émotionnellement, comme la prononciation enfantine ou les modulations affectueuses réalisées par une mère parlant à son bébé (Fónagy 1991).

### *Augmentation de la tension articulatoire*

Cette évolution va à l'encontre de la tendance naturelle du système phonique à la réduction de l'effort articulatoire. Elle est donc d'autant plus signifiante. On remarque notamment une tendance à fermer de façon maximale les voyelles pour rendre certains mots usuels plus «mignons» ou plus affectueux. Il n'est pas étonnant de voir cette déformation apparaître dans les formules de salutations (*bonjour* → ⟨bi jour⟩, *coucou* → ⟨kikou⟩). Elle constitue entre autres une façon pour le scripteur de montrer au destinataire qu'il se sent proche de lui et donc utilise une forme spécialement affectueuse.

◦ /u/, /ø/, /ɛ/, /œ/ > /i/ (*coucou*, *bonjour*, *merci*, *petit*...) :

(84) AM1JE1A-2005/12/05

19:06:18 JE1: kikou toi

(85) AM1FU1B-2005/12/14

19:04:59 FU1: mici;

(86) YS1HL1-2005/06/14

19:19:32 HL1: ah bijour bien , j t'avais pas vu ds ma liste :p

## Relâchement articulaire et réminiscences enfantines

Une tendance contraire pousse les locuteurs à relâcher leur articulation pour traduire une attitude plus désinvolte, décontractée. Le cas le plus représentatif de cette distorsion est la transformation de la négation *pas* en ⟨po⟩ ou ⟨pô⟩.

- /a/ > /o/ (*pas*) :

(87) AMISO1-2005/01/06  
12:01:27 SO1: et puis jarrete po daider lé gens

Cette déformation est très présente dans notre corpus (elle constitue la forme majoritaire pour ce mot) et est devenue chez une partie des utilisateurs une habitude langagière plus qu'une déformation exceptionnelle. Au sein du sous-corpus  $\Lambda$ , 70% des occurrences de la négation *pas* sont graphiées ⟨po⟩.

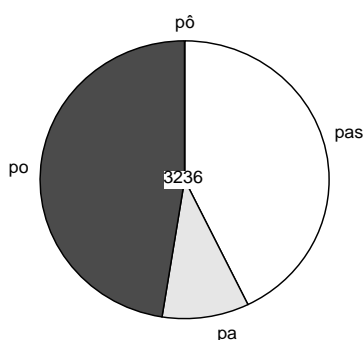


Figure 24 : Occurrences des formes de *pas* dans le corpus T

Le recul de la zone articulaire et la fermeture (/a/ est la voyelle la plus ouverte) rendent cette prononciation plus détendue, mais contribuent aussi à l'assimiler au style vocal des jeunes enfants. Fairon, Klein et Paumier (2006b : 39) estiment qu'il y a derrière ce phénomène vraisemblablement une influence de la bande dessinée *Titeuf*, assez en vogue chez les jeunes adolescents, dont une des habitudes langagières du héros est de «prononcer» ⟨pô⟩. Cependant, nous avons des réticences à considérer qu'un usage qui a pris une telle ampleur n'est que le résultat d'une mode et de l'influence d'un produit culturel. Il ne nous est pas possible de prouver que l'usage de la graphie ⟨po⟩ existait avant la popularisation de la bande dessinée en question (qui existe depuis 1993), mais le fait que de nombreux scripteurs différents l'utilisent nous fait supposer que cette forme est apparue de la même façon que les autres déformations phonographiques, par la prise de conscience et la transcription à l'écrit d'une distorsion expressive de la prononciation. Il s'agit donc plutôt d'une réminiscence du parler enfantin, du moins tel qu'il a été stigmatisé ou idéalisé par les locuteurs. Cela dit, il est possible, voire probable, que la graphie ⟨pô⟩, avec l'accent circonflexe donc, soit directement inspirée des usages de la bande dessinée, où cet accent circonflexe est relativement mis en avant. Néanmoins, à travers notre corpus (T), nous ne comptons que 3 occurrences de la forme ⟨pô⟩, contre 1.537 occurrences de ⟨po⟩.

### *Arrondissement des voyelles palatales*

Dans quelques mots, on constate un arrondissement des voyelles palatales. Cette distorsion phonétique a été décrite par Fónagy (Fónagy 1991) comme une moue affectueuse préfiguratrice d'un baiser dans le langage maternel (les lèvres sont avancées et arrondies, comme pour déposer un baiser sur la joue d'un enfant). Ce geste articulatoire a dès lors une valeur affectueuse, transmet une certaine idée de compassion.

- /ɛ/ > /ø/ (*mais, ...*)

(88) YS1LH1-2005/12/17  
19:22:33 LH1: meuh non

### *Finales vocaliques affectueuses*

Les finales en /u/ (<ou>) semblent avoir une valeur affectueuse dans le langage familier. Certains mots se voient ainsi ajouter une finale en /u/ (ce phonème remplace une éventuelle finale vocalique existante), sur le modèle de *bison* (issu de *bise*, par suffixation provençale en *-ou* [TLFi]). Cette finale peut avoir pour but soit de rendre le discours plus tendre, plus chaleureux, soit d'apporter un effet humoristique par la création d'une forme plus familière.

(89) AM1FU1B-2005/12/14  
19:03:44 FU1: moi trankilouu  
[...]  
19:04:41 AM1: voilou

### *Zézaïement et autres déformations consonantiques initiales*

Dans le même ordre que le relâchement articulatoire observé dans la forme <po>, on constate un autre procédé de distorsion qui paraît correspondre à des traits du langage enfantin : le zézaïement, à savoir le remplacement de certaines consonnes (en particulier /ʒ/ dans le pronom personnel de la 1<sup>re</sup> personne du singulier) par le phonème /z/. Dans son *Précis de phonostylistique*, Léon (2005 : 272-273) explique que le zézaïement est «utilisé sciemment comme un signal», le plus souvent comme un signal de charme : «c'est revenir à l'enfance, à l'époque où tout le monde trouvait adorable l'enfant qui zézayait». Le zézaïement délibéré traduit donc en quelque sorte un souhait de retrouver cette attention amusée et charmée des auditeurs. Sa transposition graphique va dans le même sens.

- /ʒ/ > /z/ (*je, jumelle...*) :

(90) AM1SA1C-2005/12/05  
20:16:12 SA1: ma zumelle :'(

Sur ce même modèle de remplacement consonantique, d'autres procédés sont possibles. Ils n'ont pas forcément le même caractère enfantin que le zézaïement, mais visent également à produire un effet, un geste expressif, en adoptant un style «vocal» original.

- /s/ > /ʃ/ (*ça va ?*, *salut...* mais parfois aussi en position non initiale : *merci*) :

(91) FG1PM1-2005/06/20  
14:29:56 PM1: cha va

(92) DC1WA1-2004/02/10  
20:24:01 LA1: chalu  
20:24:07 WA1: lu

(93) AM1PU1B-2005/11/29  
21:31:37 PU1: merchiuuuu

### *Assourdissement des consonnes finales*

L'assourdissement des consonnes sonores en fin de mot est souvent considéré comme une marque du français populaire ou régional (Pohl 1983 ; Francard 2001). C'est parfois ce caractère populaire ou régional qui est visé par le recours à ces formes (95). On en trouve quelques rares exemples dans notre corpus :

- /v/ > /f/ (*grave...*) :

(94) YS1KL1-2005/10/30  
20:11:52 KL1: bon c po raaf ;)

- /b/ > /p/ (*étable...*) :

(95) YS1KL1-2005/10/31  
21:26:11 KL1: OULéééééééééééé Fernande, va rentrer la marie à l'étaaaaaaaaaaaaaaap

Cette typologie des déformations phonographiques n'est en aucun cas exhaustive. Nous avons encore relevé d'autres déformations, comme des renforcements consonantiques initiaux ((voui)) ou des renforcements vocaliques menant presque à de nouvelles diphtongaisons ((ow-ké)). Nous avons en outre connaissance d'autres variantes qui ne sont pas représentées dans notre corpus actuel, comme l'apparition de semi-consonnes épenthétiques à l'intérieur d'un hiatus ((nowel)). Il serait cependant très difficile de parvenir à une réelle exhaustivité, entre autres parce que ces formes ne sont pas utilisées de façon systématique. Nous pensons néanmoins avoir donné ici une première idée de l'ampleur d'un phénomène trop peu considéré et pourtant très intéressant des pratiques scripturales de la messagerie instantanée.

## 2.5. Signes émotionnels

Les signes émotionnels<sup>101</sup> constituent le paralangage électronique par lequel les interlocuteurs transmettent des informations relationnelles et émotionnelles (Mourlhon-Dallies et Colin 1999). En nous inspirant de Metz (1992), nous distinguerons trois catégories de signes émotionnels :

101. Certains (Metz 1992 ; Ma 1996) ont proposé le mot-valise «émoticônes» (*emoticons* en anglais). Cependant, ce terme est aussi utilisé à travers certains logiciels, dont MSN Messenger, comme synonyme de «smiley», générant une confusion que nous préférons éviter ici.

- les signes décrivant la **condition physiologico-émotionnelle** du scripteur, parmi lesquels on retrouve :
  - les smileys au sens strict, représentant un visage à l'aide de caractères typographiques, éventuellement transformés automatiquement en images par le logiciel de messagerie, comme ⟨:-)⟩, ⟨:)⟩ ou ⟨:-s⟩ ;
  - certaines abréviations relativement conventionnelles de la communication électronique exprimant en particulier le rire, comme ⟨lol⟩ ou ⟨mdr⟩<sup>102</sup> ;
  - les verbalisations onomatopéiques décrivant un état émotionnel, comme ⟨héhé⟩, ⟨haha⟩, ⟨oh⟩, ⟨oups⟩...<sup>103</sup> ;
- les signes, iconiques ou symboliques, décrivant une **action** ainsi « effectuée virtuellement » par le locuteur, et qui peuvent être :
  - soit verbalisés, comme ⟨bizzz⟩, ⟨\*hug\*⟩ ou ⟨mouah⟩<sup>104</sup> ;
  - soit imagés, quand le logiciel de messagerie instantanée le permet (dans MSN Messenger, le raccourci ⟨k⟩ permet par exemple d'envoyer à l'interlocuteur une petite image représentant des lèvres et évoquant donc symboliquement un baiser) ;
- enfin, les signes conventionnels de **modalisation** du message verbal, qu'il s'agisse de :
  - l'utilisation de caractères typographiques pour mettre un segment du message en évidence (il existe pour cela une convention tacite qui recourt à des astérisques autour de l'élément à mettre en évidence, mais elle n'est utilisée que par une minorité de scripteurs) ;
  - la capitalisation de l'énoncé, en tout ou en partie, afin de donner au message l'apparence d'être « crié » (il s'agit ici d'une convention reconnue par la majorité des utilisateurs) ;
  - la récupération avec une valeur essentiellement modalisante des signes conventionnels de ponctuation que constituent les points d'interrogation, d'exclamation et de suspension (Murray 1991 : 22) ;
  - le redoublement à valeur expressive de lettres ou de signes de ponctuation<sup>105</sup> .

102. Abréviations respectivement de «laughting out loud» («en train de rire aux éclats») et «mort de rire».

103. On objectera peut-être à cette catégorisation qu'il s'agit là d'onomatopées qu'il y a lieu de considérer plutôt comme la transcription graphique de sons qui seraient réellement émis dans une conversation en face-à-face. Cependant, nous pensons que ces onomatopées servent *avant tout* à transmettre au destinataire une information sur l'état physiologico-émotionnel du scripteur, qu'il s'agisse de la joie par l'imitation d'un rire ((haha)), de la compassion ((oh)) ou de la connivence ((héhé)). Leur fréquence est en outre extrêmement élevée dans les conversations électroniques, bien plus que ce que l'on peut relever en face-à-face oral. Il en va de même pour les abréviations comme ⟨lol⟩ ou ⟨mdr⟩, qui selon nous représentent avant tout un état émotionnel, en l'occurrence une humeur joyeuse, plutôt qu'une «action» ou un état physiquement observable du scripteur (voir aussi Krautgartner 2003).

104. Dans notre corpus, la forme ⟨mouah⟩ est utilisée comme onomatopée représentant le fait d'embrasser. Elle est attestée dans notre corpus chez JE1 (3 occurrences), PU1 (1 occurrence) et AG1 (graphiée ⟨moah⟩, 2 occurrences).

105. Le redoublement de caractères dans l'écrit électronique est un procédé qui mériterait également une étude approfondie. Notre hypothèse de départ était qu'il s'agissait d'un procédé de transformation phonographique imitant les allongements syllabiques causés par les phénomènes prosodiques d'accentuation. Cependant, cette hypothèse s'est vu infirmer par le fait que la majorité des cas de redoublement de caractères sont observés dans des interjections et des exclamations. Surtout, les scripteurs ne redoublent pas du tout systématiquement la voyelle qui se verrait allongée à l'oral par un accent plus marqué : c'est en général simplement le dernier caractère qui est multiplié, même s'il s'agit d'un signe de ponctuation, d'une consonne ou d'un e muet (dont l'allongement serait impossible vocalement). Pour une étude plus poussée de ces redoublements, on se référera entre autres à Stachura (2002).

Hård af Segerstad a montré, en comparant des corpus de salons de discussion, de courriels et de messagerie instantanée, que la proportion de signes émotionnels varie fortement selon le *medium*. Il semble que les smileys «de base», comme (:)), soient beaucoup plus fréquents dans le cadre des échanges par messagerie instantanée (Hård af Segerstad 2002 : 170).

Nous ne nous étendrons pas sur cette particularité de la communication électronique dans la mesure où elle mériterait que lui soit consacrée une étude spécifique et où elle a par ailleurs déjà été analysée par divers chercheurs (Sanderson 1993 ; Marcocchia 1999, 2007).

### 3. Approche variationniste

Labov (1976) a montré que la variation était présente au cœur même de la langue. Il n'en va pas autrement dans le cadre des nouvelles formes de communication écrite. Celles-ci présentent par ailleurs une variabilité formelle beaucoup plus marquée que les traditions discursives écrites antérieures. Alors que Milroy et Milroy (1991) affirmaient que l'orthographe au XX<sup>e</sup> siècle était presque absolument invariante, le développement de la communication électronique est venu réintroduire la variation au sein du système graphique.

Différentes variables vont générer cette variation :

[...] many forms of CMC reveal considerable stylistic variation, reflecting such variables as user age and gender, level of user experience, communication function, and medium for composing and receiving a CMC message (Baron 2007).

Nous explorerons en quoi certaines de ces variables jouent dans la sélection des formes écrites dans le discours des intervenants en messagerie instantanée. Il est en effet essentiel de percevoir que les écarts formels que nous avons décrits ci-dessus s'inscrivent comme des variantes qui entrent en conflit entre elles et avec les formes standards, et qui seront sélectionnées différemment par chaque scripteur, selon la situation communicative dans laquelle il se trouve.

#### 3.1. Variation idiolectale

La première macro-variable qui influence la forme du discours en messagerie instantanée est le scripteur lui-même, en ce qu'il fait des choix formels plus ou moins conditionnés par des variables extérieures, plus ou moins arbitraires. Dans l'étude des écarts formels rencontrés dans les écrits électroniques, il est capital de tenir compte du fait que chaque sujet communicant développe ses propres **normes idiolectales** et que l'usage de telle forme ou de tel procédé peut différer drastiquement d'un scripteur à l'autre. Nous ne devons donc pas considérer les écarts par rapport à la norme institutionnelle comme également représentés chez tous les utilisateurs.

Considérons par exemple les différentes formes possibles pour les conjonctions *mais* et *parce que* :



	⟨mais⟩	⟨mai⟩	⟨mé⟩	⟨ms⟩
Corpus T	65%	4%	3%	28%
Corpus A	63%	2%	1%	34%
AM1	~94%	~5%	-	<1%
FU1	-	-	-	100%
SA1	-	-	-	100%
MA1	-	-	100%	-
PS1	~19%	~4%	~78%	-
LA1	-	~95%	-	~5%

Tableau 5 : Différences d'utilisation des graphies de *mais* selon les scripteurs

	⟨parce que⟩	⟨paske⟩	⟨pcq⟩	⟨pck⟩
Corpus T	18%	3%	42%	37%
Corpus A	3%	-	47%	50%
AM1	-	-	-	100%
FU1	-	-	100%	-
FG1	100%	-	-	-

Tableau 6 : Différences d'utilisation des graphies de *parce que* selon les scripteurs

Il apparaît à travers cette rapide analyse que la plupart des scripteurs développent une norme idiosyncrasique quant au choix des formes et se tiennent souvent à une forme unique ou du moins majoritaire. Ils utilisent alors cette forme de façon systématique, du moins en ce qui concerne les écarts uniquement graphiques (abréviations et simplifications orthographiques).

La question qui se pose donc est de savoir si le choix d'une forme particulière par un scripteur relève de l'arbitraire, d'un choix personnel ressenti comme un «acte d'identité symbolique» ou de l'influence de facteurs externes à la volonté du sujet (Armstrong 2001). Il est possible d'envisager de nombreux facteurs externes de variation, de l'ordre micro- ou macro-social. Parmi ceux-ci, on peut citer l'âge du locuteur, son sexe, son origine sociale, son niveau d'éducation, son origine ethnique, etc. Il est cependant relativement complexe d'analyser l'importance de chacun de ces facteurs dans la variation observée dans notre corpus.

Toutefois, une variable retient notre attention, étant donné nos constatations en rapport avec la spécificité de l'usage de la messagerie instantanée par les adolescents : **l'âge des scripteurs**. Nous émettons l'hypothèse que l'âge du scripteur a une influence cruciale sur le choix des graphies, standards ou non, dans les conversations électroniques. Nous avons adopté deux approches afin de confronter cette hypothèse aux données de notre corpus : d'une part, il est possible de comparer les différents sous-ensembles de notre corpus, sachant que les scripteurs du corpus A sont en moyenne plus jeunes que ceux des autres corpus ; d'autre part, nous pouvons comparer au sein du corpus A les enregistrements de conversations réalisés au cours de l'année 2005 (mois de janvier, novembre et décembre essentiellement) par rapport à ceux réalisés au cours de la première moitié de l'année 2007 essentiellement entre les mêmes interlocuteurs. La première approche présente cependant l'inconvénient majeur de confronter des individus très

contrastés, dont l'âge n'est pas la seule dissemblance ; les variations observées ne sont donc pas nécessairement liées à la différence d'âge des scripteurs. La seconde approche est quant à elle limitée par le fait que la différence d'âge entre 2005 et 2007 (les scripteurs passent pour la plupart de 15 à 17 ans) n'est pas très importante.

Nos observations confirment partiellement cette hypothèse, même si elles sont encore insuffisantes pour l'établir en règle. Tout d'abord, nous constatons que la variable âge ne semble pas avoir d'effet systématique sur toutes les habitudes scripturales d'un locuteur donné. En comparant les mêmes locuteurs entre 2005 et 2007, il apparaît que la pratique de quelques procédés formels non standards ne connaît pas de différence significative. Pour d'autres par contre, la différence est marquante. Si nous considérons par exemple les graphies de *pas*, la forme standard ⟨pas⟩ passe de 18% des occurrences en 2005 à 35% en 2007. De façon plus notable encore, concernant la forme conjuguée au présent singulier du verbe *faire* (*fais* ou *fait*), la graphie standard passe de 37% en 2005 à 78% en 2007, réduisant la graphie ⟨fé⟩ à une proportion très nettement minoritaire.

Une analyse quantitative assez rapide du corpus nous pousse à émettre un certain nombre de constats, qui devront cependant être confirmés par une étude plus approfondie et l'examen d'un corpus plus diversifié.

- Les procédés d'abréviation graphique bien implantés dans l'usage comme les sigles, les squelettes consonantiques et les syllabogrammes des mots les plus courants ne sont que peu affectés par l'âge du scripteur ; ils sont probablement employés par des utilisateurs de tous âges.
- Les simplifications et remplacements graphiques sont surtout le fait des utilisateurs adolescents ; ces procédés se font plus rares au fur et à mesure que les scripteurs avancent en âge.
- De façon relativement surprenante, les déformations phonographiques non systématiques semblent plus courantes chez les jeunes adultes (18-25 ans) que chez les adolescents.

S'il est donc clair que des facteurs externes influent sur certains choix des scripteurs, il faut garder à l'esprit que la variation idiolectale n'est en principe pas vécue comme imposée ou conditionnée. Chaque scripteur a l'opportunité de faire des choix personnels, dans la lignée ou non de ses conditionnements sociaux. Selon nous, ces choix personnels des scripteurs par rapport aux écarts formels se résument avant tout en la position que le scripteur choisit d'adopter sur le continuum entre immédiat et distance. Tel utilisateur privilégiera l'immédiateté communicative et l'interactivité, générant vraisemblablement plus de réductions graphiques et plus d'erreurs de saisie. Tel autre préférera prendre une certaine distance et réviser sa production afin de protéger son image sociale, ce qui le conduira à éviter les simplifications orthographiques par exemple. Il nous paraît manifeste qu'une locutrice comme AM1 se place plutôt du côté de l'immédiat communicatif, alors que FG1 par exemple est plus distancée dans son approche interactionnelle.

## 3.2. Variation sociostylistique

Outre la mise en place d'habitudes scripturales personnelles par les scripteurs, nous souhaitons mettre en avant une variation additionnelle, qui se présente cette fois chez un même scripteur. Il s'agit de la variation intra-individuelle qui correspond à une adaptation du scripteur à son ou ses interlocuteurs (Bell 1984) et que, dans la lignée des travaux d'Armstrong, nous nommerons «variation sociostylistique».

On the level of individual, face-to-face interaction, intraspeaker variation is propelled by the psychosocial motivations that lead speakers to modify their speech in response to the social identity of their interlocutor, again through the use of variable linguistic items and structures. Socio-stylistic variation in pronunciation is mediated in highly systematic ways, through the probabilistic use (in English at least) of phonological variants that are often linguistically arbitrary (not explicable in ease-of-articulation terms) and regionally marked (Armstrong 2001 : 13-14).

Des études antérieures ont montré que le style scriptural des utilisateurs des NFCE manifestait cette variation sociostylistique, les scripteurs s'adaptant en particulier au statut social de leurs interlocuteurs. Van Compernelle et Williams (2007) ont récemment montré en étudiant le discours électronique dans des salons IRC, des forums de discussions et des chats institutionnels modérés que le «style de parole» des scripteurs variait selon le public visé. Ils observent que

le public visé semble structurer la variation orthographique (i.e., le style de parole) de manière beaucoup plus convaincante que la synchronicité de communication et la présence ou non de modérateurs explicitement désignés en tant que tels (2007 : 66).

En comparant les productions d'adolescents en situation de correspondance écrite, Volckaert-Legrier, Bert-Eboul et Bernicot (2006 : 154) constatent que «la forme des messages est adaptée à l'interlocuteur». Selon qu'ils adressent un courrier électronique à un pair d'âge ou à leur professeur, les adolescents étudiés ne produisent pas autant de «distorsions orthographiques». Ces résultats concordent avec une étude antérieure des mêmes chercheurs (Volckaert-Legrier et Bernicot 2005).

Notre approche de la variation sociostylistique est quelque peu différente de ces études. Il faut rappeler que la communication que nous étudions se situe dans un contexte absolument privé. Les destinataires ne constituent pas, au moment de l'échange, un «public», une véritable communauté sociale à laquelle un scripteur doit s'adapter de façon globale. Il s'agit d'interactions dyadiques et personnelles : si variation formelle il y a, celle-ci est à comprendre dans une gestion interpersonnelle des normes de la communication. La situation de communication place en outre les interlocuteurs à un niveau d'égalité. Surtout, les personnes communiquant en messagerie instantanée sont en général des pairs et l'échange n'est pas vraiment conditionné par leur rôle social respectif. Que le *medium* «aplanisse» la hiérarchie sociale ou qu'il ne soit utilisé *que* pour des relations entre pairs, dans tous les cas on n'aura pas affaire en messagerie instantanée à des interactions où la différence sociale entre des interlocuteurs se fait fort ressentir, comme ce peut être le cas dans une communication entre un élève et son professeur. L'absence de contact visuel et l'immédiateté de la communication réduisent en outre les possibilités d'identification socioethnique des interlocuteurs.

Quelle variation sociostylistique pouvons-nous donc observer en messagerie instantanée ? Notre hypothèse est que la plus importante variation stylistique manifestée par les scripteurs en fonction de leur interlocuteur est liée à la **proximité relationnelle et affective entre les intervenants**. Cette variable définit de façon majeure les choix langagiers des utilisateurs de la messagerie instantanée, et donc leur comportement scriptural. L'importance de cette variable est due au fait qu'en messagerie instantanée, c'est souvent la relation même entre les interlocuteurs qui est l'*objet* de l'échange communicatif. À travers leurs interactions, les utilisateurs visent à développer, à approfondir leurs relations socioaffectives.

Pour vérifier cette hypothèse, nous avons analysé les habitudes scripturales de FG1 vis-à-vis de différents interlocuteurs. Il n'est pas aisé de mesurer la variation sociostylistique imputable aux différences de proximité affective. D'une part, il faut pour cela pouvoir établir quelle est la proximité affective entre les interactants. Pour ce faire, nous nous sommes basés sur les informations relationnelles dont nous disposons. Notre comparaison porte sur les conversations entre FG1 et 8 interlocuteurs différents, que nous avons situés à trois niveaux de proximité affective différents : HI1 et ZA1 sont des inconnus pour FG1 (ils ont pris l'initiative de contacter FG1 sans qu'elle les connaisse), même s'ils ont globalement le même âge qu'elle ; BM1 est une ancienne camarade de classe de FG1 avec qui elle est rarement en contact ; MA1, PM1, MV1 et RS1 sont des amis relativement proches et du même âge que FG1 ; SG1 est la soeur aînée de FG1 (nous avons estimé qu'elles avaient la même proximité affective que FG1 vis-à-vis de ses amis proches).

D'autre part, une difficulté de l'analyse est que, malgré l'importance de cette variable, ses conséquences linguistiques ne sont pas aisément mesurables. Nous avons choisi de porter notre attention sur les formules de salutations employées, car il semble que ce soient les éléments formels les plus influencés par la relation entre les interlocuteurs<sup>106</sup>. Nous avons donc relevé toutes les formes de salutations employées par FG1 à l'adresse des interlocuteurs pris en compte.

Interlocuteur de FG1	Proximité affective <sup>107</sup>	⟨bonjour⟩	⟨salut⟩	⟨slt⟩	⟨coucou⟩	⟨kikou⟩
HI1	0	x				
ZA1	0	x				
BM1	2		x	x	xxx	
MV1	3		x	xx	x	x
MA1	3+			xxx	x	xx
PM1	3+			x	xxx	x
RS1	3+			x	xxx	xx
SG1	3+			xx	xxx	xx

Tableau 7 : Variation sociostylistique dans les salutations adressées par FG1 à différents interlocuteurs<sup>108</sup>

106. Dans la mesure où ces salutations d'ouverture sont émises en principe avant tout autre échange, elles présentent un risque faible d'être influencées par d'autres facteurs que la relation interpersonnelle entre les interlocuteurs.

107. Postulée à priori, d'après les informations relationnelles dont nous disposons. Valeurs sur une échelle de 0 à 5, 0 indiquant une proximité affective minimale (interlocuteurs inconnus).

108. Vu le nombre réduit de données dont nous disposons (moins de 10 occurrences de salutations par interlocu-

Il nous paraît manifeste qu'il y a bien une relation étroite entre la proximité relationnelle des interlocuteurs et le choix de la formule de salutation. Nous pensons pouvoir considérer comme établi que la forme *bonjour* est plus formelle et distanciée que *salut* ou *coucou*, qui appartiennent au registre familier. Entre ces deux dernières formes, *coucou* nous apparaît comme plus intime et plus affectueuse. Les résultats ci-dessus tendent à confirmer en outre notre analyse de la déformation phonographique que constitue la fermeture articulatoire de /u/ en /i/ dans *coucou*, à savoir qu'elle rend le mot plus affectueux. FG1 semble réserver la forme ⟨kikou⟩ à ses amis proches (elle ne l'utilise pas avec HI1 et ZA1, ni avec BM1, bien qu'elle emploie abondamment ⟨coucou⟩ avec cette dernière). Cette analyse paraît indiquer également que la forme contractée ⟨slt⟩ est considérée comme plus familière que la graphie standard ⟨salut⟩. Il faudra cependant mener des analyses sur un corpus plus large<sup>109</sup> afin de pouvoir mieux mesurer l'importance de la variation sociostylistique en fonction du statut relationnel entre les interlocuteurs.

### 3.3. Variation intraconversationnelle

Les pratiques scripturales en messagerie instantanée font apparaître une variation qui n'a, à notre connaissance, jamais été prise en compte par les approches variationnistes antérieures (Labov 1976 ; Bell 1984 ; Armstrong 2001) : la variation stylistique qui se manifeste au sein d'une même interaction dans le discours d'un locuteur donné. Cette variation intraconversationnelle démontre de façon majeure la flexibilité du style de parole des locuteurs. Ceux-ci peuvent adapter leur discours à leur interlocuteur, mais aussi en cours de conversation, à différentes variables de l'interaction. Le caractère discret des formes de l'écrit électronique nous permet de percevoir plus clairement cette variation.

La principale variable influençant le style des interlocuteurs au sein d'une même interaction que nous avons relevée est le sujet de la conversation. Plus précisément, il s'agit du degré de sérieux et d'émotionnalité du sujet de l'échange. Un banal échange de nouvelles entre deux interlocuteurs ne se fera pas avec le même style de parole qu'une discussion engagée sur un thème politique, un échange de condoléances ou une dispute, même si ces quatre interactions ont lieu entre les mêmes interlocuteurs au cours d'une seule rencontre. Ce constat peut sembler évident ; ce qui l'est moins, c'est que, dans le cadre des conversations par messagerie instantanée, la variation touche également des aspects purement formels, comme l'orthographe ou la typographie.

Observons deux extraits de 10 minutes d'une même session de conversation entre FG1 et MA1, séparés d'une demi-heure :

- (96) FG1MA1-2005/06/23  
 13:52:39 FG1: dc, t'asv pas de nouvelles pr l'itinéraire ?  
 13:55:24 MA1: t tjrs là ?

---

teur), il ne serait pas adéquat de présenter les résultats sous forme de pourcentages. Nous avons préféré manifester la présence d'une forme par une croix et donner une certaine idée de la proportion d'utilisation de cette forme en multipliant les croix pour les formes les plus représentées.

109. Il ne nous était pas possible de considérer les autres parties de notre corpus pour comparer le comportement des autres utilisateurs en la matière. Il faut en effet pour cela disposer d'un corpus important pour une même personne et de conversations avec des interlocuteurs suffisamment différenciés dans leur relation affective à cet utilisateur, ce qui nous fait défaut pour les sous-corpus A, C, D et E.

13:55:33 FG1: ben vi  
 13:55:52 MA1: ah t'es là ok  
 13:55:56 MA1: j'étais sur lautre fenetre  
 13:55:58 MA1: bah nan  
 13:56:17 FG1: po grave, ct juste pr savoir  
 13:56:40 MA1: oui alor e vais devenir schizo à force de ta parler sur 2 fen<sup>^</sup>te différentes...  
 13:58:03 FG1: moi j'ai fermée l'autre...  
 13:58:16 MA1: mtnt moi aussi  
 13:59:31 FG1: ouf, tu finiras pas schizo !  
 13:59:45 MA1: lol  
 13:59:51 MA1: alors ta chambre ?  
 14:00:15 FG1: oh... La semaine prochaine !  
 14:00:56 MA1: lol  
 14:01:04 MA1: tu t'es pas fait grondé alors ?  
 14:01:30 FG1: nan, tant que sa se voit pas et c'est les placards qui st dérangés  
 14:02:18 MA1: ah oui exact  
 14:02:45 FG1: tte façon jme vois mal le faire là

L'extrait (96) rend compte d'une conversation relativement ordinaire entre ces deux locutrices. Cependant, la conversation évolue ensuite pour aborder un sujet assez grave : un conflit relationnel impliquant deux autres amies proches des intervenantes. On détecte alors un changement assez net dans le style de parole de FG1.

(97) FG1MA1-2005/06/23  
 14:29:48 FG1: attend, je ne te répond pas tout de suite, je relis, et j'essaie de réfléchir...  
 14:30:41 MA1: oui oui  
 14:33:42 FG1: déjà, ce qui m'interpelle, c'est qu'elle ai à ce point pas vu la douleur de Marie... Bien sur qu'elle regrettais de l'avoir poerdu mais elle ne regrettais pas la dispute finale parce que c'était déjà fini que c'était mieux de mettre les choses au clair...  
 14:34:48 FG1: D'autre part, comme elle le dit, ce n'est plus comme avant et ça ne pourra plus l'etre... Regarde Moi et Aurélie...  
 14:35:09 FG1: Tu ne pourras pas la considérer pareil et elle ne le pourra pas...  
 14:37:40 MA1: bref moi je faus quoi ds tout ça  
 14:37:57 MA1: je tourne la page parce que de toute façon ça ne servirait à rien et ça ne l'aiderai pas plus ?  
 14:38:16 MA1: ou j'amorti la chute ?  
 14:38:56 FG1: tu peux essayer d'amortir la chute mais après il y a le risque d'une relation assez malsaine...  
 14:39:10 FG1: Est ce que tu as encore confiance en elle ?  
 14:39:42 MA1: oui

Le changement se ressent tout d'abord au niveau interactionnel. Les messages s'allongent sensiblement, contenant plusieurs propositions par unité de transmission. L'interactivité devient plus lente : le temps moyen entre deux transmissions passe de 34 secondes pour l'extrait (96) à 59 secondes pour l'extrait (97). Ceci correspond à un mouvement de distanciation des interlocuteurs vis-à-vis de l'interaction, une réduction de l'immédiateté qui vise à produire des interventions ne risquant pas de blesser l'interlocuteur dans ce contexte délicat. Les procédures de révision préalables à l'envoi du message sont probablement renforcées, comme le laisse supposer l'allongement du temps de réponse.

Du point de vue stylistique, une des premières choses que l'on remarque est l'usage de majuscules initiales, qui devient pratiquement systématique dans l'extrait (97), alors que FG1 n'emploie que très rarement la majuscule en temps normal. Alors que dans l'extrait (96), elle n'hésite pas à utiliser des abréviations («pr», «st», «ct», «tte»), FG1 n'en utilise plus aucune quand le ton de la conversation devient plus sérieux. Elle n'élide plus du tout les clitiques («tu as encore...», par opposition à «t'asv pas de nouvelles...» [sic]), rétablit le *ne* de négation («Tu ne pourras pas...») et utilise des formulations interrogatives plus lourdes («Est ce que tu...»). Elle ne produit plus aucune déformation phonographique («po grave» et «nan» dans l'extrait 96). Elle emploie un vocabulaire plus soutenu («interpelle»). Qui plus est, sa construction textuelle elle-même est plus travaillée, plus complexe, par la mise en place de structures argumentatives («D'autre part») et de nombreuses propositions incises et subordonnées.

Cette évolution stylistique à travers la conversation correspond à une distanciation de la communication, une prise de recul du scripteur vis-à-vis de l'interaction. Les bouleversements stylistiques correspondent aux caractéristiques décrites par Akinnasso (1982) et Goody (1993) du langage écrit, autrement dit du langage de la distance, parmi lesquelles on retrouve entre autres l'«usage préférentiel de l'assertion», le «besoin de produire des unités d'information ou d'idées complexes» et l'«appui sur une méthode plus délibérée d'organisation des idées» (Goody 1993 : 270-271). Encore une fois, il apparaît que le caractère immédiat ou distant de la communication et du style langagier n'est jamais fixé de façon inamovible par le *medium* de communication et qu'il peut être amené à varier autant d'un interlocuteur que d'une conversation à l'autre. La variation intraconversationnelle semble ainsi être un élément dont il faudra tenir compte et mesurer l'ampleur tant dans l'étude des conversations en messagerie instantanée que dans l'étude des interactions en général.

### 3.4. Standardisation relative des formes

Les formes graphiques présentes dans les conversations électroniques varient donc selon de nombreux critères. Cependant, il faut prendre conscience que face à cette variation, on observe certains mouvements d'uniformisation et de normalisation relatives.

Nous avons évoqué précédemment de nombreux procédés différents de déformation graphique. En théorie, ces procédés, combinés, permettraient de générer un nombre extrêmement élevé de variantes pour chaque mot. Cependant, les faits montrent que seules certaines formes sont sélectionnées et produites par les scripteurs. Prenons le pronom *quoi*. Bien qu'il s'agisse d'un mot monosyllabique, il est possible en suivant les procédés que nous avons décrits de générer au moins 15 autres graphies homophoniques pour ce mot : ⟨qoi⟩, ⟨koi⟩, ⟨coi⟩, ⟨qwa⟩, ⟨kwa⟩, ⟨quoua⟩, ⟨coa⟩, ⟨koua⟩, etc. Et l'on peut encore envisager des déformations phonographiques : ⟨kwé⟩, ⟨qwè⟩, etc. Néanmoins, dans les faits, seules cinq graphies coexistent dans notre corpus : ⟨quoi⟩, ⟨koi⟩, ⟨kwa⟩, ⟨qoi⟩ et ⟨qwa⟩. Parmi celles-ci, les deux dernières ne sont représentées respectivement que trois et une seule fois dans tout notre corpus (τ), et la graphie ⟨qoi⟩ est sans doute imputable à une erreur de saisie. Seules la graphie standard, ⟨koi⟩ et ⟨kwa⟩ peuvent donc être considérées comme des variantes en usage. Il en va de même pratiquement pour tous

les mots qui présentent des variantes graphiques en messagerie instantanée : le nombre de formes plausibles mais non utilisées est toujours largement supérieur au nombre de formes attestées. Même quand un mot extrêmement courant, comme *oui*, connaît assez bien de variantes attestées (*ouais*, *ouai*, *ouè*, *oué*, *wai*, *wé*, *ué*, *mouai*, *mouais*, *moué*), seules quelques-unes d'entre elles s'avèrent être employées de façon régulière. Dans le cas de *oui*, seules 5 graphies dépassent 1% des occurrences totales et seules 2 atteignent 5% : *oui* et *ouai*.

Outre cette sélection naturelle des graphies, on observe aussi une certaine spécialisation des procédés et des graphies par rapport à certains sens ou certains contextes. C'est particulièrement clair concernant les multiples homophones prononcés /se/ ou /sɛ/ : *sait*, *sais*, *c'est*, *ces*, *ses*... Différents procédés déformatifs peuvent être appliqués, du syllabogramme à la simplification graphique, mais nous constatons à travers le corpus que chacun des procédés s'est vu associé à un sens particulier du mot : le syllabogramme <c> est avant tout utilisé pour coder *c'est* ; la simplification <sé> correspond en principe aux formes fléchies du verbe *savoir* ; quant à *ces* et *ses*, ils conservent généralement leur graphie standard. Cette spécialisation sémantique des graphies non standards permet de résoudre de potentielles ambiguïtés, comme dans l'extrait (98) :

(98) DC1WA1-2004/01/28  
21:35:29 LA1: tu sé kan c amo ? ? ? ?

Autrement dit, même si l'écrit électronique présente une certaine liberté formelle qui invite à la variation graphique, les scripteurs ont naturellement tendance à sélectionner certaines formes et à s'y tenir. Il y a un développement spontané de normes communes, qui assurent l'intercompréhension et l'efficacité de la communication.

En outre, le caractère immédiat de la communication en messagerie instantanée ne pousse pas nécessairement à la variation formelle, au contraire. Il est très probable que l'écrit des SMS présente une variance beaucoup plus importante que celle rencontrée à travers notre corpus. En effet, les SMS sont produits dans une situation où l'interactivité ne prime pas autant que dans les conversations électroniques, de sorte que les scripteurs ont une distance relative vis-à-vis de leur production. Cette distance, cette temporisation causée entre autres par la lenteur du procédé de rédaction sur un clavier réduit fait en sorte que les scripteurs auront plus de temps pour remettre en question les formes et réfléchir à une façon de coder leur message plus originale ou plus complexe. Par contre, la messagerie instantanée privilégiant l'interaction, les scripteurs n'ont pas le temps de complexifier ou de faire varier outre mesure leur écriture.

## 4. Approche interprétative

### 4.1. Contraintes médiales ou maximales conversationnelles ?

Ces considérations nous amènent à réfléchir aux causes profondes et à l'interprétation à donner aux écarts formels observés dans l'écrit des conversations électroniques, à commencer par l'influence que peut avoir le *medium*, le support lui-même, sur les pratiques scripturales de ses utilisateurs.



Il a fréquemment été mis en avant à quel point le *medium* électronique conditionne la production des individus communiquant par son moyen (Hård af Segerstad 2002). Un élément crucial de ce *medium* qui a été avancé pour expliquer les variations graphiques est la pression du temps (Anis 1998) : le *medium* incite les scripteurs à écrire vite, très vite, les obligeant à développer des stratégies de rédaction rapide. Il est alors aisé de comprendre que les procédés d'abrègement et de réduction des marques graphiques non signifiantes contribuent à réduire le temps de production et facilitent une communication rapide (Van Compernelle et Williams 2007). Krautgartner (2003 : 65-66) considère les particularités graphologiques des chats comme des «stratégies de raccourcissement» permettant aux scripteurs de «produire un message le plus rapidement possible», afin de pouvoir s'insérer adéquatement dans le flux incessant des messages sur les salons de discussion.

Toutefois, la rapidité d'envoi du message n'est pas une valeur en soi. Le problème qu'évoque Krautgartner pour justifier cette rapidité – l'insertion dans le flux très rapide des interventions – ne se pose que de façon sporadique dans les salons de discussion et ne se présente pas du tout en messagerie instantanée. En outre, les utilisateurs principaux de la messagerie instantanée ont pour la plupart acquis une vitesse de frappe extrêmement élevée, qui leur permet de produire leurs messages très rapidement. Quand on écrit près de 300 caractères à la minute, la réduction de *quoi* en ⟨koi⟩ fait-elle vraiment une différence ? Nous pensons que les études antérieures ont souvent surévalué le rôle du *medium* et de ses contraintes communicatives, en particulier la contrainte temporelle, dans les phénomènes scripturaux que nous avons observés. Sans doute induits en erreur par leur assimilation du chat et du SMS (Anis 2001), certains chercheurs ont considéré que les scripteurs des conversations électroniques subissaient également une contrainte d'«espace» (Crystal 2001), un nombre de caractères maximum. Or, nous avons vu que les limitations de la messagerie instantanée en la matière ne sont pas réellement coercitives et que les utilisateurs peuvent, s'ils le veulent, produire des messages très longs. Contrairement au SMS, ce n'est pas le *medium* qui limite la longueur des messages, mais plutôt une tendance des scripteurs eux-mêmes.

Nous pensons que, plutôt que des contraintes médiales, ce sont en quelque sorte des tendances globales, des maximes conversationnelles qui influent sur le comportement des scripteurs, dans la lignée des maximes de Grice (1975). Elles sont selon nous au nombre de deux :

- **Réduction du temps de réponse.** Pour entretenir une interaction performante, le scripteur doit chercher à produire son intervention le plus rapidement possible après l'intervention initiale. La réduction du temps de réponse n'a de sens que pour entretenir le sentiment de coprésence et l'interactivité entre les interlocuteurs (voir III.1.3). Ce principe général assure que la conversation par messagerie instantanée reste une communication immédiate et présente.
- **Minimisation de l'effort.** La communication électronique subit, comme toutes les activités humaines, la tendance naturelle à l'économie. Cela a une influence manifeste sur l'activité dactylographique des scripteurs : ils visent à limiter le nombre de pressions de touche (*keys-*

*trokes*) nécessaires à la rédaction du message, tant que cette réduction n'entrave pas l'efficacité de la communication et ne risque pas d'endommager leur image de scripteur (Lee 2007).

Ces deux maximes vont engendrer chez les scripteurs une tendance à utiliser des abréviations (réduction du temps de réponse), à simplifier l'orthographe et à supprimer les signes non nécessaires (minimisation de l'effort). Notons que la tendance à minimiser l'effort n'est pas aussi active que dans la rédaction d'un SMS, où le dispositif d'entrée limité rend la composition d'un seul caractère relativement longue ; en chat, étant donné que les utilisateurs disposent d'un clavier complet et sont en général habitués à l'utiliser, l'effort nécessité pour composer un caractère est donc déjà réduit par nature. Il faut aussi se rendre compte que la maxime de réduction du temps de réponse va à l'encontre d'abrègements ou de transgressions de la norme très marqués, car si le procédé de déformation implique une activité cérébrale complexe d'encodage (pour le scripteur) et de décodage (pour le récepteur), il aura pour effet un ralentissement de l'interactivité. Ceci explique en partie l'évolution vers une certaine uniformisation des graphies non standards et une relative limitation de la créativité graphique des utilisateurs<sup>110</sup>.

Catach propose quant à elle une autre piste interprétative à la multiplication des procédés abrégatifs, au-delà du gain de temps :

[...] le lecteur ne refuse pas non plus une appréhension synoptique (d'un seul coup d'oeil) des mots, et l'on doit comprendre qu'il s'agit là pour lui d'un refus du linéaire et d'un retour à l'image. C'est ce qui explique la présence, surtout à l'époque actuelle où ce type de procédés ne cesse d'augmenter, d'abréviations de tout type (plus de 4000 en français), quittant d'une façon ou d'une autre l'alphabétique pour l'idéographique.» (Catach 2001 : 733)

Toutefois, ces justifications sont encore insuffisantes pour comprendre d'autres écarts formels rencontrés dans la messagerie instantanée, notamment ceux que nous avons définis comme des déformations phonographiques.

## 4.2. Aspects expressifs, affectifs et communautaires

De nombreuses particularités stylistiques de l'écrit électronique ne constituent absolument pas des réductions ou des simplifications. Au contraire, on assiste souvent à des allongements en terme de nombre de caractères («oui» > «ouais» par exemple). Il faut donc chercher à ces écarts d'autres motivations que celles que nous avons évoquées ci-dessus.

Différents analystes ont proposé comme explication à ces phénomènes le développement, parmi les utilisateurs de la communication électronique, d'une «variété de langue participant d'une identité culturelle, se rapprochant parfois du jargon» (Anis 1999 : 90). Les scripteurs élaboreraient des «codes spécifiques pour initiés», contribuant à «l'établissement d'une sorte de

---

110. La créativité et la transgression des normes orthographiques s'expriment par contre plus librement dans d'autres lieux de la communication par messagerie instantanée, en particulier dans les espaces qui permettent aux utilisateurs d'afficher leur pseudonyme. Ces espaces sont souvent récupérés pour y indiquer des messages personnels. Or, on y observe des détournements graphiques transgressifs et créatifs beaucoup plus importants que dans les messages, comme l'utilisation de caractères non issus de l'alphabet latin ou l'alternance de capitales (voir aussi Lytra 2003).

familiarité et de confidentialité» (Krautgartner 2003 : 66). Il s'agirait d'«une manière d'affirmer leur appartenance à la communauté informatique» (Verville et Lafrance 1999 : 205). Nous ne partageons pas ce point de vue. La thèse de l'élaboration d'une variété dont l'identité serait définie par le *medium* électronique lui-même et dont les particularités formelles constitueraient les objets symboliques partagés par la communauté se heurte à la diffusion actuelle de la communication médiée par ordinateur. S'il pouvait être imaginable aux premiers temps de l'internet que les utilisateurs de la CMO aient le sentiment de constituer une petite communauté d'avant-gardistes et qu'ils aient souhaité disposer de codes spécifiques, il n'est plus possible aujourd'hui, à une époque où pratiquement toute la population des pays occidentaux a recours à ces moyens de communication, que le *medium* définisse une communauté. Puisque 75% des adolescents sont utilisateurs de la messagerie instantanée et que les formes non standards que nous avons décrites semblent être employées, du moins en partie, par la quasi-totalité de ces adolescents, elles ne peuvent pas avoir dans leur ensemble une valeur communautaire, et encore moins une valeur cryptographique qui viserait à assurer la «confidentialité» des échanges entre les membres de cette communauté. Bien sûr, il peut se former à travers les médias électroniques des communautés, mais d'une part ces communautés seront construites autour d'autres valeurs communes que simplement l'utilisation d'un support de communication et d'autre part les procédés de déformation qui nous intéressent ont été retrouvés parmi de nombreux groupes distincts d'utilisateurs, qu'ils soient de Belgique, de France, du Québec ou d'Algérie, et quels que soient leur âge et leur origine sociale. Nous écartons donc la thèse communautariste et cryptographique pour expliquer les écarts formels.

Cependant, ces formes non standards présentent une certaine valeur identitaire, non par association à un groupe ou à une communauté, mais plutôt comme procédés d'expression personnelle, de construction d'un style langagier individuel. Anis a montré que

la pression du temps et l'économie de gestes, qui génèrent abréviations et omissions de certains signes de ponctuation, ont moins d'effets que la recherche de l'expression personnelle et l'affirmation de soi, qui s'expriment à travers les smileys, les signes de ponctuation et les lettres multiples (Anis 1999 : 90).

Nous avons démontré précédemment que chaque scripteur développait ses propres normes idiolectales, sélectionnait certaines formes par opposition à d'autres. En ce sens, il s'agit pour les utilisateurs de réintroduire dans l'écrit une variation idiosyncrasique au niveau de la graphie elle-même, variation quasi absente de l'écrit traditionnel, de sorte qu'ils vont pouvoir faire leur un **style graphique personnel**, qui les identifiera et les définira en tant que sujets communicant<sup>111</sup>. Il n'est pas interdit d'y voir également une réintroduction des fluctuations de l'écriture manuscrite, le style manuscrit permettant souvent d'identifier l'auteur, dans un écrit électronique qui avait à priori perdu cette propriété.

Outre cet aspect d'expression personnelle, une autre motivation est centrale dans l'utilisation des variantes graphiques, en particulier concernant les déformations phonographiques : il

---

111. Nous nous sommes rendu compte, après avoir exploré et analysé notre corpus pendant plusieurs mois, que nous reconnaissons très facilement la plupart des scripteurs en observant seulement leur style graphique.

s'agit de la visée affective. Nous avons déjà eu l'occasion de montrer que la plupart des déformations phonographiques non systématiques tendent à rendre les mots qu'elles modifient plus affectueux. Les scripteurs se servent de ces variantes plus affectueuses pour marquer leur proximité relationnelle avec certains de leurs interlocuteurs. Ces pratiques permettent une modalisation émotionnelle du langage écrit, qui en temps normal est plutôt considéré comme neutre et scolaire, surtout par les adolescents. Elles répondent à un certain «désir de convivialité» des interlocuteurs (Mourlhon-Dallies et Colin 1999 : 19). Dans leur ensemble, les déformations graphiques contribuent donc à «**affectiviser**» l'écrit, à le rendre plus apte à être le vecteur de conversations familières, voire intimes, entre des interlocuteurs proches.

### 4.3. Jeu et transgression

À côté des motivations expressives et affectives, un dernier élément se doit d'être abordé pour comprendre ce qui sous-tend les variations formelles de l'écrit : la double motivation transgressive et ludique. Les utilisateurs manifestent en effet explicitement le souhait de «jouer» à travers la communication électronique (Feussi 2007 : 78). La conversation familière qui se déroule en messagerie instantanée est un lieu de convivialité. Les interlocuteurs sont avant tout là pour le plaisir et ils n'hésitent pas à mobiliser le langage lui-même pour en faire un terrain de jeu. Anis (1998 : 153) relevait déjà dans les messageries télématiques des échanges «associant jeu verbal et conscience métalinguistique». Il y a donc indubitablement une visée ludique à certains comportements des scripteurs des NFCE.

Nous pouvons également déceler chez les scripteurs une tendance à la «contestation de la norme» (Anis 1999 : 86). Si nous associons ici jeu et transgression, c'est que la transgression des normes qui apparaît en messagerie instantanée est rarement motivée par une idéologie d'opposition radicale. Les transgressions que l'on y rencontre ne sont pas le fait de comportements anti-institutionnels menés de façon publique par des groupes sociaux marginaux, comme on peut en rencontrer à travers des démarches comme le *hacking* (Danet 2002a) ou les graffitis (Sebba 2003). En messagerie instantanée, la transgression n'a pas d'autre public que l'interlocuteur. Elle relève donc à notre sens plus d'une démarche ludique et non d'une entreprise idéologique. En particulier, la récurrence du graphème <k> peut trouver une part d'explication dans une contestation plus ou moins explicite des standards orthographiques. Sebba (2003) a montré que ce graphème, très peu présent dans l'orthographe standard de langues comme le français ou l'espagnol, avait acquis une certaine valeur symbolique de par sa rareté : il peut ainsi représenter l'altérité (*otherness*), un système alternatif, en résistance avec l'institution. Ces valeurs idéologiques ne sont probablement pas revendiquées par les scripteurs qui utilisent abondamment ce graphème en messagerie instantanée, mais cet usage a manifestement connu une diffusion très large, s'extrayant ainsi du milieu d'opposition qui l'avait institué.

Les adolescents qui communiquent par Internet ou par SMS sont déjà des «lettrés», produits d'une certaine scolarité et de milieux sociaux privilégiés. [...] Pour jouer avec les messages, pour que ce jeu ait quelque saveur, ces jeunes doivent se démarquer de l'écrit canonique, être en rupture : ils dévoilent alors des compétences métalinguistiques ou grammairiennes (Marty et Anis 2000, cité dans Anis 2001 : 66).

À travers la transgression des normes orthographiques, on peut percevoir paradoxalement chez certains scripteurs une mise en avant de leur maîtrise de ces mêmes normes (Anis 1998). Certes, cette remarque ne s'applique pas à tous les écarts formels observés. Toutefois, des procédés comme les déformations phonographiques témoignent de la maîtrise linguistique des scripteurs, et exigent la même maîtrise des récepteurs s'ils veulent pouvoir interpréter correctement le message et la modulation expressive générée par l'écart formel.

Les scripteurs font montre également d'une certaine connaissance métalinguistique de la variation et des marqueurs identitaires de la langue. Et ils se plaisent à jouer avec ces marqueurs linguistiques.

(99) AM1SO1-2005/01/05  
19:58:31 AM1: fo kon svoille

L'extrait (99) témoigne ainsi d'un jeu sur les prononciations non standards considérées comme populaires (/fokõsvwa.j/). On en vient à s'amuser de la transgression elle-même. D'autres messages (95) dénotent clairement un jeu sur les variantes régionalement ou socialement marquées du français. À travers ces transgressions, nous assistons à une approche ludique des identités. Les scripteurs endossent différents rôles en adoptant différents styles langagiers, qu'ils transcrivent à travers des procédés de transgression graphique : tantôt ils se donnent l'apparence (verbale) d'un nourrisson, tantôt celle d'une catégorie sociale populaire. Les marqueurs identitaires du langage et la variation deviennent ainsi les objets du jeu scriptural.

# Conclusion

Arrivé au terme de cette étude de la messagerie instantanée, nous avons le sentiment de n'avoir pu qu'effleurer les nombreuses questions que pose ce nouveau *medium* à la linguistique. Toutefois, cette approche d'ensemble nous semblait indispensable à une prise en compte fine et adéquate de cette forme de communication.

Nous avons commencé par distinguer la messagerie instantanée des autres nouvelles formes de communication écrite, en pointant en particulier son caractère dyadique et interpersonnel, qui la distingue des salons de discussion, avec lesquels elle a parfois été amalgamée. Nous avons par ailleurs insisté sur le caractère omniprésent de ce service de communication dans la vie sociale et récréative d'une majorité d'adolescents.

Par la suite, nous avons redéfini le cadre théorique de l'étude de la messagerie instantanée et des formes de communication proches en mettant en avant ce qui nous semble être l'élément fondateur de la messagerie instantanée : le fait qu'il s'agit de conversations écrites, genre auparavant réservé au canal oral. Nous avons remis en question l'idée selon laquelle la communication médiée par ordinateur serait un genre hybride, mêlant oral et écrit, et le fait même d'y rechercher des caractéristiques de l'oral ou de l'écrit. En nous basant sur la théorisation proposée par Koch et Oesterreicher (2001), nous avons proposé d'exprimer la spécificité de la communication électronique en termes de distance et d'immédiat communicatifs. Ce qui donne l'impression que les discours électroniques se rapprochent du langage parlé, c'est qu'ils partagent avec celui-ci des caractéristiques conceptionnelles de l'immédiat communicatif et que le *medium* électronique lui-même met en place un écrit dynamique. Il faut par ailleurs concevoir chaque tradition discursive comme située à un point particulier du continuum entre immédiat et distance, en tension entre ces deux extrêmes. D'autre part, nous avons mis en cause l'étiquette «synchrone» généralement appliquée à la messagerie instantanée : il ne s'agit pas d'un média synchrone au sens propre, car

la communication n'y est pas cotemporelle. Au contraire, l'expérience de Talk montre qu'une véritable synchronie pour la communication écrite est inefficace pour gérer des interactions. Nous proposons donc le concept de coprésence des interlocuteurs comme définitoire de la spécificité du chat, qui se présente ainsi comme un écrit *in presentia*. Enfin, la messagerie instantanée combine d'une façon novatrice des tendances contradictoires à l'interaction et à la révision.

Fort de cette redéfinition des concepts de base de l'analyse de la communication électronique, nous avons étudié deux aspects fondamentaux du fonctionnement interactionnel de la messagerie instantanée. Nous avons mis en avant l'unité de transmission, le message, comme unité de segmentation du discours électronique et fondement de la séquentialité et de l'alternance dans les interactions médiées. La particularité de la messagerie instantanée est que l'alternance des tours de parole s'impose dans un certain sens aux interlocuteurs, mais n'a lieu que dans l'espace commun, le contexte d'utilisation. La pression interactive pousse les utilisateurs à minimiser la longueur de leurs interventions, cherchant à segmenter leur discours en plusieurs unités de transmission et créant ainsi des ruptures d'énoncé dès qu'un point potentiel de complétion syntaxique se présente. Ces ruptures d'énoncé ont pour conséquence de faire fréquemment apparaître des chevauchements d'échanges. Nous avons détaillé les différents cas de chevauchement pouvant se produire et avons montré que les scripteurs paraient au risque d'incohérence interactionnelle à l'aide de marqueurs de sélection topicale. Enfin, une spécificité de la communication par messagerie instantanée est l'absence de *back-channel* communicatif, qui oblige les procédures de réparation et les régulateurs interactionnels à être énoncés sous forme d'interventions à part entière. Néanmoins, là encore, les scripteurs ont développé des stratégies pour éviter des incohérences interactionnelles : d'une part, l'utilisation de signes conventionnels indiquant une intervention de réparation ; d'autre part, l'utilisation de signes émotionnels non verbaux comme les smileys pour produire un *feedback* communicatif sans interrompre le locuteur actif.

Nous nous sommes ensuite penché sur la réalisation interactionnelle du sentiment de coprésence entre les interlocuteurs, en montrant qu'il n'était pas induit par le *medium* lui-même – le statut de présence d'un interlocuteur n'assure pas sa présence effective et la possibilité de mener une interaction *in presentia* –, mais par les utilisateurs, en particulier à travers l'envoi d'interventions. Il apparaît que cette coprésence sera d'autant plus ressentie que l'interaction est dynamique, ce qui incite les interlocuteurs à minimiser l'intervalle temporel entre deux messages. La minimisation du temps de réponse nous semble être une maxime conversationnelle générale. Parallèlement, la messagerie instantanée a la particularité d'ouvrir des espaces de communication à long terme, mettant des interlocuteurs en « état permanent de conversation », sans qu'il soit obligatoire d'être activement impliqué dans l'échange. La possibilité d'utiliser la messagerie instantanée en mode multitâche conduit en effet les utilisateurs à ne fermer explicitement une conversation que si un facteur externe, comme un départ physique, le justifie.

Dans la dernière partie de ce mémoire, nous avons analysé à travers une typologie l'ensemble des formes graphiques non standards rencontrées dans les échanges par messagerie instantanée. Après avoir dissocié les écarts non intentionnels (erreurs de saisie et erreurs orthogra-

phiques) et les signes émotionnels, nous avons proposé une catégorisation selon trois ensembles : les abréviations graphiques – procédés conventionnels –, les suppressions et remplacements graphiques – procédés non conventionnels de transformation «qui se voient sans s’entendre» –, et enfin les déformations phonographiques – procédés de transcription de déformations «qui se voient et s’entendent». Cette dernière catégorie nous semble spécialement digne d’intérêt, particulièrement dans ses formes non systématiques, en ce que les déformations qu’elle présente sont porteuses de sens : elles permettent de modaliser le discours électronique et de créer des effets expressifs et émotionnels.

Nous avons en outre mis en avant la variation inhérente aux pratiques scripturales des conversations électroniques. Chaque scripteur développe ses propres normes idiolectales en la matière et adapte son style aux interlocuteurs. Nous avons pu montrer également que les déformations phonographiques non systématiques sont ainsi l’occasion pour les locuteurs de traduire à travers les graphies leur perception de la relation qu’ils entretiennent avec l’interlocuteur. Enfin, nous avons mis en évidence l’existence d’une variation stylistique intraconversationnelle liée à la nature du sujet de la conversation elle-même. Pour terminer, nous avons proposé différentes pistes interprétatives pour comprendre les écarts formels de l’écrit électronique. Ces écarts nous semblent d’abord être dictés par deux maximes globales : la réduction du temps de réponse et la minimisation de l’effort de production. Toutefois, ces déformations trouvent surtout leur explication dans un besoin d’expression de soi, une recherche de son style graphique personnel et une mise en place de procédés d’«affectivisation» du langage écrit. Il faut également y voir des tendances à la fois ludiques et transgressives, qui correspondent à un mouvement de réappropriation de l’écrit.

Nous avons toutefois conscience des limites et des nombreuses carences de cette étude. Certaines de nos analyses, en particulier concernant les écarts formels et la variation des graphies dans l’écrit électronique, mériteraient d’être effectuées de façon plus systématique, plus rigoureuse et plus approfondie. Plusieurs des hypothèses que nous avons avancées doivent encore être validées par la confrontation à des corpus plus importants et plus variés, qui permettraient de déterminer la part d’idiolectal des tendances globales de la communication par messagerie instantanée.

Nous espérons cependant avoir pu à travers ce mémoire consolider les bases théoriques de l’analyse des spécificités de la communication électronique et montrer à quel point les conversations écrites de la messagerie instantanée transforment le fonctionnement interactionnel et adaptent les formes de l’écrit.



## BIBLIOGRAPHIE

- Akinnasso, F. N. (1982). «On the differences between spoken and written language». *Language and Speech*, 25, 97-125.
- André-Larochebouvy, D. (1984). *Introduction à l'analyse sémio-linguistique de la conversation*. Paris : Didier.
- Anis, J. (1998). *Texte et ordinateur : l'écriture réinventée*. Bruxelles : De Boeck.
- Anis, J. (1999). «Chats et usages graphiques du français». In J. Anis (éd.), *Internet, communication et langue française*. Paris : Hermès Science, 31-70.
- Anis, J. (2001). *Parlez-vous texto ? Guide des nouveaux langages du réseau*. Paris : Le cherche midi.
- Armstrong, N. (2001). *Social and Stylistic Variation in Spoken French. A comparative approach*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins.
- Auer, P. (1992). «The Neverending Sentence : Rightward Expansion in Spoken Language». In M. Kontra et T. Váradi (éds.), *Studies in Spoken Languages : English, German, Finno-Ugric*. Budapest : Hungarian Academy of Sciences, 41-59.
- Bange, P. (1983). «Points de vue sur l'analyse conversationnelle». *DRLAV*, 29, 1-28.
- Baron, N. S. (1998). «Letters by Phone or Speech by Other Means : The Linguistics of Email». *Language and Communication*, 18, 133-170.
- Baron, N. S. (2003a). «Language of the Internet». In A. Farghali (éd.), *The Stanford Handbook for Language Engineers*. Stanford : CSLI Publications, 59-127. Consulté en septembre 2006 sur <http://www.american.edu/tesol/2003 Paper--Lg of the Internet.pdf>.
- Baron, N. S. (2003b). «Why Email Looks Like Speech. Proofreading, Pedagogy, and Public Face». In J. Aitchison et D. Lewis (éds.), *New Media Language*. Londres : Routledge, 102-113. Consulté en septembre 2006 sur <http://www.american.edu/tesol/2003 Paper--Why Email Looks Like Speech.pdf>.
- Baron, N. S. (2004a). «Instant Messaging by American College Students : A Case Study in Computer-Mediated Communication». Communication présentée à l'American Association for the Advancement of Science, Washington, 17-21 février 2004. Consulté en octobre 2006 sur <http://www.american.edu/tesol/Baron-AAAS-IM by American College Students.pdf>.
- Baron, N. S. (2004b). «See You Online : Gender Issues in College Student Use of Instant Messaging». *Journal of Language and Social Psychology*, 23, 397-423.
- Baron, N. S. (2005a). «The Future of Written Culture. Envisioning Language in the New Millennium». *Iberica, Journal of the European Association of Languages for Specific Purposes*, 9, 7-31.
- Baron, N. S. (2005b). «The Written Turn». *English Language and Linguistics*, 9, 359-376.
- Baron, N. S. (2007). «Discourse Structures in Instant Messaging : The Case of Utterance Breaks». In S. C. Herring (éd.), *Computer-Mediated Conversation*. Cresskill : Hampton Press. Consulté en mai 2007 sur <http://www.american.edu/tesol/Baron-Summer 05 version.pdf>.

- Baron, N. S. (à paraître). «Adjusting the Volume : Technology and Multitasking in Discourse Control». In J. E. Katz (éd.), *Mobile Communication and Social Change in a Global Context*. Cambridge, MA : MIT Press. Consulté en juillet 2007 sur [http://www.american.edu/tesol/Baron-Final Version-Adjusting the Volume.pdf](http://www.american.edu/tesol/Baron-Final%20Version-Adjusting%20the%20Volume.pdf).
- Baron, N. S., L. Squires, S. Tench et M. Thompson (2005). «Tethered or Mobile. Use of Away Messages in Instant Messaging by American College Students». In R. Ling et P. Pedersen (éds.), *Front Stage – Back Stage : Mobile Communication and the Renegotiation of the Social Sphere*. Londres : Springer-Verlag.
- Baudrez, J. (2001). *De l'interaction sociale face à face à l'interaction sociale médiatisée par ordinateur : transformation radicale ou adaptation à un nouvel environnement interactionnel ? Le cas de l'Internet Relay Chat*. Mémoire de licence en communication. Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain.
- Bays, H. (2000). «La politesse sur Internet : le don des objets imaginaires». In M. Wauthion et A. C. Simon (éds.), *Politesse et idéologie. Rencontres de pragmatique et de rhétorique conversationnelles*. Louvain-la-Neuve : Peeters, 169-184.
- Bell, A. (1984). «Language style as audience design». *Language in Society*, 13 (2), 145-204.
- Black, S. D., J. E. Levin, H. Mehan et C. N. Quinn (1989). «Composing and computers : Case studies of experienced writers». In A. Matsuhashi (éd.), *Writing in Real Time : Modelling Production Processes*. Norwood, NJ : Ablex, 81-107.
- Boboc, A. (2005). «Le point sur la messagerie instantanée. Solutions grand public (IM) et solutions d'entreprise (EIM)». *Réseaux*, 134, 223-261.
- Bosmans, S. (2004). *Les jeunes au sein du cyberspace : l'expérience du chat en situation d'anonymat*. Mémoire de licence en psychologie. Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain.
- Boyd, D. et J. Heer (2006). «Profiles as Conversation : Networked Identity Performance on Friendster». *Proceedings of the Hawai'i International Conference on System Sciences (HICSS-39)*. Kauai, HI : IEEE Computer Society.
- Bradley, K. (2005). «Internet lives : social context and moral domain in adolescent development». *New Directions for Youth Development*, 108, 57-76.
- Braud, V. et S. Wauquier-Gravelines (2004). «Approche gabaritique des phénomènes de tronctions en français». Communication présentée aux Journées d'étude sur la parole, Fès (Maroc). Consulté en janvier 2006 sur <http://www.lpl.univ-aix.fr/jep-taln04/proceed/actes/jep2004/Braud-WauquierGravelines.pdf>.
- Brown, B. B., N. S. Mounts, S. D. Lamborn et L. D. Steinberg (1993). «Parenting practices and peer group affiliation in adolescence». *Child Development*, 64 (2), 467-482.
- Brunet, É. (1999). «Ce que disent les chiffres». In J. Chaurand (éd.), *Nouvelle histoire de la langue française*. Paris : Le Seuil, 675-730.
- Bryant, J. A., A. Sanders-Jackson et A. M. K. Smallwood (2006). «IMing, Text Messaging, and Adolescent Social Networks». *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11 (2). Consulté en juillet 2007 sur <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/bryant.html>.
- Catach, N. (2001). «Graphetik». In G. Holtus, M. Metzeltin et C. Schmitt (éds.), *Lexicon der Romanistischen Linguistik* (vol. I, 1). Tübingen : Niemeyer, 725-735.
- Chafe, W. (2001). «The analysis of discourse flow». In D. Schiffrin, D. Tannen et H. E. Hamilton (éds.), *The Handbook of Discourse Analysis*. Malden, MA : Blackwell, 673-688.

- Chafe, W. et J. Danielewicz (1987). «Properties of spoken and written language». *Comprehending Oral and Written Language*, 83-113.
- Cherny, L. (1999). *Conversation and Community : Chat in a Virtual World*. Stanford : Center for the Study of Language and Information.
- Cheuk, W. S. et Z. C. Y. Chan (2007). «ICQ (I Seek You) and Adolescents : A Quantitative Study in Hong Kong». *Cyberpsychology & Behavior*, 10 (1), 108-114.
- Chevalier, M. (2002). *Les risques du Chat : enjeux communicationnels d'une nouvelle technologie*. Mémoire de licence en sociologie. Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain.
- Cicurel, F. (1991). *Lectures interactives*. Paris : Hachette.
- Clark, H. H. et S. E. Brennan (1991). «Grounding in Communication». In J. M. Levine, L. B. Resnick et S. D. Teasley (éds.), *Perspectives on Socially Shared Cognition*. Washington, DC : American Psychological Association, 127-149.
- Collot, M. et N. Belmore (1996). «Electronic Language : A New Variety of English». In S. C. Herring (éd.), *Computer-Mediated Communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins, 13-28.
- Crystal, D. (2001). *Language and the Internet*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Curtis, P. et D. A. Nichols (1993). «MUDs Grow Up : Social Virtual Reality in the Real World». Consulté en septembre 2006 sur <http://www.zacha.net/articles/mudsgrowup.html>.
- Danet, B. (2002a). «Communication and culture on the Internet». Communication présentée à l'European Union Summer School, University of Rome, Rome, juin 2002. Consulté en mars 2007 sur <http://pluto.msc.huji.ac.il/~msdanet/papers/comm-cult.pdf>.
- Danet, B. (2002b). «Methodological and ethical aspects of research on Computer-Mediated Communication». Communication présentée au First Annual Doctoral Consortium in Israel on Computer-mediated Communication, University of Haifa, Haifa, 19 septembre 2002. Consulté en novembre 2005 sur <http://infosoc.haifa.ac.il/kennes/Danet.doc>.
- Danet, B. (2005). «Ritualized Play, Art and Communication on Internet Relay Chat». In E. W. Rothenbuhler et M. Coman (éds.), *Media Anthropology*. Thousand Oaks : Sage, 229-246.
- Dausse, F. (2004). «NFCE et schémas de communication de l'écrit et de l'oral. Nouvelle approche». *Journée d'étude de l'ATALA. Le traitement des nouvelles formes de communication écrite*. Consulté en décembre 2004 sur <http://www.up.univ-mrs.fr/~veronis/je-nfce/Dausse.ppt>.
- Debaisieux, F. (2001). *Gender differences in computer-mediated communication*. Mémoire de licence en philosophie et lettres. Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain.
- Debyser, F. (1987). «Télématique, interactivité et langage». *LINX*, 17, 62-64.
- Debyser, F. (1989). «Télématique et enseignement du français». *Langue française*, 83, 14-31.
- Dejong, A. (2002). *La cyberlangue française*. Bruxelles : La renaissance du livre.
- Delas, D. (1985). «Petit lexique diagonal». *Le français aujourd'hui*, 71, 97-104.
- Dery, M. (1993). «Flame wars». *Southern Atlantic Quarterly*, 92, 559-568.

- Deuel, N. R. (1996). «Our Passionate Response to Virtual Reality». In S. C. Herring (éd.), *Computer-Mediated Communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins, 129-146.
- Draelants, H. (2000). *Le "chat" : analyse sociologique d'un dispositif socio-technique de communication médiatisée par ordinateur*. Mémoire de licence. Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain.
- Erickson, T. (1999). «Persistent conversation : an introduction». *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4 (4). Consulté en juin 2007 sur <http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4>.
- Fairon, C., J. R. Klein et S. Paumier (2006a). «Le langage SMS : révélateur d'1compétence». In J.-J. Didier, O. Hambursin, P. Moreau et M. Seron (éds.), *"Le français m'a tué". Actes du colloque "L'orthographe française à l'épreuve du supérieur"*. Louvain-la-Neuve : Presses universitaires de Louvain, 33-42.
- Fairon, C., J. R. Klein et S. Paumier (2006b). *Le langage SMS. Étude d'un corpus informatisé à partir de l'enquête "Faites don de vos SMS à la science"*. Louvain-la-Neuve : Presses universitaires de Louvain.
- Falaise, A. (2005). «Constitution d'un corpus de français tchaté». Communication présentée à RÉCITAL, Dourdan, 6-10 juin 2005. Consulté en juillet 2007 sur [http://www.clips.imag.fr/geta/User/achille.falaise/publis/AF-Article\\_RECITAL\\_2005.pdf](http://www.clips.imag.fr/geta/User/achille.falaise/publis/AF-Article_RECITAL_2005.pdf).
- Ferrara, K., H. Brunner et G. Whittemore (1991). «Interactive Written Discourse as an Emergent Register». *Written Communication*, 8 (1), 8-34.
- Feussi, V. (2007). «À travers textos, courriels et tchats : Des pratiques de français au Cameroun». *Glottopol*, 10, 70-85.
- Fónagy, I. (1991). *La vive voix. Essais de psycho-phonétique*. Paris : Payot.
- Francard, M. (2001). «L'accent belge : mythes et réalités». In M.-A. Hintze, A. Judge et T. Pooley (éds.), *French Accents : Phonological, Sociolinguistic and Learning Perspectives*. Londres : Centre for Information on Language Teaching and Research, 251-268.
- Gadet, F. (2003). «Derrière les problèmes méthodologiques du recueil des données». *Texte !*. Consulté en juillet 2007 sur [http://www.revue-texte.net/Inedits/Gadet\\_Principes.html](http://www.revue-texte.net/Inedits/Gadet_Principes.html).
- Garcia, A. C. et J. Baker Jacobs (1999). «The eyes of the beholder : understanding the turn-taking system in quasi-synchronous computer-mediated communication». *Research on Language and Social Interaction*, 32 (4), 337-367.
- Gauthier, S. (1999). *Matériaux pour une analyse du français d'internet. Les échanges en temps réel sur IRC : aspects lexicaux, graphiques et orthographiques*. Mémoire de maîtrise. Tours : Université François Rabelais.
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne* (1. La présentation de soi, trad. par A. Accardo). Paris : Minuit.
- Goffman, E. (1981). *Forms of Talk*. Oxford : Blackwell.
- Goody, J. (1993). *Entre l'oralité et l'écriture* (trad. par D. Paulme). Paris : PUF.
- Goody, J. et I. Watt (1968). «The Consequences of Literacy». In J. Goody (éd.), *Literacy in Traditional Societies*. Cambridge : Cambridge University Press, 22-68.

- Grice, H. P. (1975). «Logic and Conversation». In P. Cole et J. L. Morgan (éds.), *Syntax and Semantics, vol. 3 : Speech Acts*. New York : Academic Press, 41-58.
- Gumpert, G. (1990). «Remote sex in the information age». In G. Gumpert et S. L. Fish (éds.), *Talking to strangers : Mediated therapeutic communication*. Norwood, NJ : Ablex, 143-153.
- Gumpert, G. et S. J. Drucker (1992). «From the Agora to the electronic shopping mall». *Critical Studies in Mass Communication, 9*, 186-200.
- Gurak, L. J. et L. Ebeltoft-Kraske (1999). *The rhetorics of gender in computer-mediated communication*. Philadelphia : Taylor and Francis.
- Hård af Segerstad, Y. (2002). *Use and Adaptation of Written Language to the Conditions of Computer-Mediated Communication*. Göteborg : Göteborg University.
- Harnad, S. (1995). «Interactive Cognition : Exploring the Potential of Electronic Quote/Commenting». In B. Gorayska et J. L. Mey (éds.), *Cognitive Technology : In Search of a Humane Interface*. Amsterdam/New York : Elsevier, 397-414. Consulté en juillet 2007 sur <http://cogprints.com/1599/00/harnad95.interactive.cognition.html>.
- Hellweg, E. (2002). «Instant Messaging Goes Corporate». *CNN Money*, 8 novembre 2002.
- Herring, S. C. (1996a). «Introduction». In S. C. Herring (éd.), *Computer-Mediated Communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins, 1-10.
- Herring, S. C. (1996b). «Two Variants of an Electronic Message Schema». In S. C. Herring (éd.), *Computer-Mediated Communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins, 81-106.
- Herring, S. C. (1999). «Interactional Coherence in CMC». *Journal of Computer-Mediated Communication, 4* (4). Consulté en mai 2007 sur <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue4/herring.html>.
- Herring, S. C., I. Kouper, J. C. Paolillo, L. A. Scheidt, M. Tyworth, P. Welsch, E. Wright et N. Yu (2005). «Conversations in the blogosphere : An analysis 'from the bottom up'». *Proceedings of the Thirty-Eighth Hawai'i International Conference on System Sciences*. Los Alamitos, CA : IEEE Computer Society.
- Herring, S. C. et J. C. Paolillo (2006). «Gender and genre variation in weblogs». *Journal of Sociolinguistics, 10* (4), 439-459.
- Hert, P. (1999). «Quasi-oralité de l'écriture électronique et sentiment de communauté dans les débats scientifiques en ligne». *Réseaux, 97*, 210-259.
- Hu, Y., J. Fowler Wood, V. Smith et N. Westbrook (2004). «Friendships through IM : Examining the Relationship between Instant Messaging and Intimacy». *Journal of Computer-Mediated Communication, 10* (1). Consulté en juillet 2007 sur <http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue1/hu.html>.
- Jeay, A.-M. (1991). *Les messageries télématiques*. Paris : Eyrolles.
- Jennings, N. et E. Wartella (2004). «Technology and the family». In A. L. Vangelisti (éd.), *Handbook of Family Communication*. Mahwah, NJ : Erlbaum, 593-608.
- Johansson, S. (1991). «Times change, and so do corpora». In K. Aijmer et B. Altenberg (éds.), *English Corpus Linguistics : Studies in honour of Jan Svartvik*. Longman : Londres / New York, 305-314.

- Jones, S. G. (1995). *Cybersociety : Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks : Sage.
- Kaye, B. K. (2004). «Web side story. An exploratory study of why weblog users say they use weblogs». Communication présentée à la AEJMC Annual Conference, San Antonio, TX, août 2004. Consulté en juin 2007 sur <http://www.journalism.wisc.edu/blog-club/Site/Kaye2.pdf>.
- Kendon, A. (1992). «The negotiation of context in face-to-face interaction». In A. Duranti et C. Goodwin (éds.), *Rethinking context. Language as an interactive phenomenon*. Cambridge : Cambridge University Press, 323-334.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1990). *Les interactions verbales* (I). Paris : Colin.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (2005). *Le discours en interaction*. Paris : Armand Colin.
- Kerbrat-Orecchioni, C. et V. Traverso (2004). «Types d'interactions et genres de l'oral». *Langages*, 153, 41-51.
- Klein, D. (2003). «L'@rgot des @dos». *Le Vif/L'Express*, XXI (11), 16-18.
- Koch, P. et W. Oesterreicher (2001). «Gesprochene Sprache und geschriebene Sprache». In G. Holtus, M. Metzeltin et C. Schmitt (éds.), *Lexicon der Romanistischen Linguistik* (vol. I, 2). Tübingen : Niemeyer, 584-627.
- Krautgartner, K. (2003). «Techniques d'abréviation dans les webchats francophones». *Linguistik online*, 15. Consulté en mai 2007 sur [http://www.linguistik-online.com/15\\_03/krautgartner.html](http://www.linguistik-online.com/15_03/krautgartner.html).
- Labbe, H. et M. Marcoccia (2005a). «Tradition épistolaire et médias numériques : du billet au courrier électronique». In A. Betten et M. Dannerer (éds.), *Dialogue Analysis IX – Dialogue in Literature and the Media. Selected Papers from the 9th LADA Conference (Salzburg 2003)* (vol. 2). Tübingen : Niemeyer, 281-292.
- Labbe, H. et M. Marcoccia (2005b). «Communication numérique et continuité des genres : l'exemple du courrier électronique». *Texte !*, X (3). Consulté en juillet 2007 sur <http://www.revue-texto.net/Inedits/Labbe-Marcoccia.html>.
- Labov, W. (1976). *Sociolinguistique* (trad. par A. Kihm). Paris : Minuit.
- Latzko-Toth, G. (1998). *À la rencontre des tribus IRC. Le cas d'une communauté d'utilisateurs québécois d'Internet Relay Chat*. Mémoire de maîtrise en communication. Montréal : Université du Québec. <http://commposite.uqam.ca/theses/tribirc>.
- Lee, C. K.-M. (2007). «Affordances and Text-Making Practices in Online Instant Messaging». *Written Communication*, 24 (3), 223-249.
- Lenhart, A., M. Madden et P. Hitlin (2005). «Teens and Technology. Youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation». *PEW Internet & American Life Project*. Consulté en juin 2007 sur [http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Teens\\_Tech\\_July2005web.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Tech_July2005web.pdf).
- Léon, P. R. (2005). *Précis de phonostylistique. Parole et expressivité*. Paris : Armand Colin.
- Lerner, G. H. (1991). «On the syntax of sentences-in-progress». *Language in Society*, 20 (3), 441-458.

- Levodow, N. (1980). «Computer conversations : A hybrid of spoken and written English». Communication présentée au Berkeley Sociolinguistic Meeting, Berkeley, CA.
- Lewis, D. M. (2005). «Arguing in English and French asynchronous online discussion». *Journal of Pragmatics*, 37 (11), 1808-1818.
- Lopez Rúa, P. (2006). «Written conversations or spoken letters ? A multilingual approach to the linguistic and pragmatic features of e-mails». In C.-P. Neumann, C. Pérez-Llantada Auría et R. Plo Alastrué (éds.), *Proceedings of the 5th International AELFE Conference*. Saragossa : Prensas Universitarias de Zaragoza, 13-18. Consulté en mai 2007 sur <http://www.unizar.es/aelfe2006/ALEFE06/1.discourse/3.pdf>.
- Loret, C. (2004). «Langage d'écritures et langue orale sur Internet». *Archive ouverte en sciences de l'information et de la communication*. Consulté en décembre 2004 sur [http://archive-sic.ccsd.cnrs.fr/documents/archives0/00/00/09/08/sic\\_00000908\\_01/sic\\_00000908.pdf](http://archive-sic.ccsd.cnrs.fr/documents/archives0/00/00/09/08/sic_00000908_01/sic_00000908.pdf).
- Lucci, V. et A. Millet (éds.) (1994). *L'orthographe de tous les jours. Enquête sur les pratiques orthographiques des Français*. Paris : Champion.
- Lytra, V. (2003). «Nicknames and teasing. A case study of a linguistically and culturally mixed peer-group». In J. Androutsopoulos et A. Georgakopoulou (éds.), *Discourse Constructions of Youth Identities*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins, 47-73.
- Ma, R. (1996). «Computer-mediated conversations as a new dimension of intercultural communication between East Asian and North American College Students». In S. C. Herring (éd.), *Computer-Mediated Communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins, 173-185.
- Madell, D. E. et S. J. Muncer (2007). «Control over social interactions : an important reason for young people's use of the Internet and mobile phones for communication ?». *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 137-140.
- Marcoccia, M. (1999). «Les smileys : une représentation iconique des émotions dans la communication médiatisée par ordinateur». *Les émotions dans les interactions communicatives*. PUL : ARCI.
- Marcoccia, M. (2004a). «On-line Polylogues : Conversation Structure and Participation Framework in Internet Newsgroups». *Journal of Pragmatics*, XXXVI (1), 115-145.
- Marcoccia, M. (2004b). «La communication écrite médiatisée par ordinateur : faire du face à face avec de l'écrit». *Journée d'étude de l'ATALA. Le traitement des nouvelles formes de communication écrite*.
- Marcoccia, M. (2007). «L'analyse du rôle des smileys en production et en réception. Un retour sur la question de l'oralité des écrits numériques». *Glottopol*, 10, 39-55.
- Marty, N. et J. Anis (éds.) (2000). *Lecture-écriture et nouvelles technologies*. Paris : CNDP.
- Mattila, A. S. et D. J. Mount (2003). «The impact of selected customer characteristics and response time on E-complaint satisfaction and return intent». *International Journal of Hospitality Management*, 22 (2), 135-145.
- Maurais, J. (2003). *Ciel ! Mon français. Analyse linguistique de 4000 courriels*. Québec : Conseil supérieur de la langue française.

- Maynor, N. (1994). «The language of electronic mail : Written speech ?». In G. Little et M. Montgomery (éds.), *Centennial usage studies*. Tuscaloosa, AL : University of Alabama Press, 48-54.
- Maziers, A. (2002). «2vine dou Gcri ?». *La Libre Belgique*, 11 janvier 2002.
- Metz, J. M. (1992). «Computer-mediated communication : Perception of a new context». Communication présentée à la Speech Communication Association, Chicago, IL.
- Microsoft (2007). «Instant Messenger Dominates Online Teen Life». *Microsoft Digital Advertising Solutions*. Consulté en avril 2007 sur <http://advertising.microsoft.com/research/microsoft-mtv>.
- Miller, C. R. et D. Shepherd (2004). «Blogging as social action : A genre analysis of the weblog». In L. Gurak, S. Antonijevic, L. Johnson, C. Ratliff et J. Reyman (éds.), *Into the Blogosphere : Rhetoric, Community, and Culture of Weblogs*. Minneapolis, MI : University of Minnesota. Consulté en juin 2007 sur [http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/blogging\\_as\\_social\\_action\\_a\\_genre\\_analysis\\_of\\_the\\_weblog.html](http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/blogging_as_social_action_a_genre_analysis_of_the_weblog.html).
- Milroy, J. et L. Milroy (1991). *Authority in Language*. Londres : Routledge.
- Moise, R. (2007). «Les SMS chez les jeunes. Premiers éléments de réflexion, à partir d'un point de vue ethnolinguistique». *Glottopol*, 10, 101-112.
- Mondada, L. (1999). «Formes de séquentialité dans les courriels et les forums de discussion. Une approche conversationnelle de l'interaction sur Internet». *Apprentissage des langues et systèmes d'information et de communication*, 2 (1), 3-25.
- Mourlhon-Dallies, F. (2007). «Communication électronique et genres du discours». *Glottopol*, 10, 11-23.
- Mourlhon-Dallies, F. et J.-Y. Colin (1999). «Des didascalies sur l'internet ?». In J. Anis (éd.), *Internet, communication et langue française*. Paris : Hermès Science, 13-30.
- Munier, B. (2004). «L'influence des nouvelles technologies multimédias sur les formes de sociabilité». *Communication et langages*, 140.
- Murray, D. E. (1991). *Conversation for Action. The computer terminal as medium of communication*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins.
- Nardi, B. A., S. Ly et J. Harris (2007). «Learning Conversations in World of Warcraft». *Proceedings of the Hawai'i International Conference on System Sciences (HICSS-40)*. Kauai, HI : IEEE Computer Society.
- Nardi, B. A., S. Whittaker et E. Bradner (2000). «Interaction and Outeraction : Instant Messaging in Action». *Proceedings of the ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW '00)*. New York : Academic Press, 79-88.
- Nastri, J., J. Peña et J. T. Hancock (2006). «The Construction of Away Messages : A Speech Act Analysis». *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11 (4), 1025-1045.
- Nystrand, M. (1987). «The role of context in written communication». In R. Horowitz et S. S. Jay (éds.), *Comprehending Oral and Written Language*. San Diego : Academic Press, 197-214.
- Panckhurst, R. (1997). «La communication "médiatisée" par ordinateur ou la communication "médiée" par ordinateur ?». *Terminologies nouvelles*, 17, 56-58.



- Panckhurst, R. (1998). «Analyse linguistique du courrier électronique». In N. Guéguen et L. Tobin (éds.), *Communication, société et internet*. Paris : L'Harmattan, 47-60.
- Paolillo, J. C. (2001). «Language variation on Internet Relay Chat. A social network approach». *Journal of Sociolinguistics*, 5 (2), 180-213.
- Pasquier, L. (2001). *Le français des "chats". Enquêtes sur les opinions et les représentations de certains habitants de Partheny sur les pratiques discursives observées sur les "chats"*. Mémoire de maîtrise. Tours : Université François Rabelais.
- Pierozak, I. (1998). «Étude d'un certain type d'usages linguistiques observables sur les réseaux informatiques communicants : les résultats d'un premier travail d'enquête». *Études créoles*, XXI (1), 58-69.
- Pierozak, I. (2000a). «Approche sociolinguistique des pratiques discursives sur internet : "ge fé dais fotes si je vœux"». *Revue française de linguistique appliquée*, V (1), 89-104.
- Pierozak, I. (2000b). «Les pratiques discursives des internautes». *Le français moderne*, 68 (1), 109-129.
- Pierozak, I. (2003a). «Éléments de réflexion vers un cadre théorique pour l'étude du français sur internet : variantes en contact et emprunts à la créolistique». *Cahiers de l'Institut de Linguistique de Louvain*, 29 (1), 201-222.
- Pierozak, I. (2003b). «Le "français tchaté" : un objet à géométrie variable ?». *Langage et société*, 104, 123-144.
- Pierozak, I. (2003c). *Le français tchaté. Une étude en trois dimensions - sociolinguistique, syntaxique et graphique - d'usages IRC*. Thèse de doctorat. Aix-en-Provence : Université de Provence.
- Pohl, J. (1983). «Quelques caractéristiques de la phonologie du français parlé en Belgique». *Langue française*, 60, 30-41.
- Rheingold, H. (1995). *Les communautés virtuelles* (trad. par L. Lumbroso). Reading : Addison-Wesley.
- Sacks, H., E. A. Schegloff et G. Jefferson (1974). «A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation». *Language : Journal of the Linguistic Society of America*, 50 (4), 696-735.
- Sanderson, D. (1993). *Smileys : Express Yourself Sideways*. Sebastopol, CA : O'Reilly & Associates.
- Schegloff, E. A. (1982). «Discourse as Interactional Achievement : Some uses of 'uh huh' and other things that come between sentences». In D. Tannen (éd.), *Analyzing Discourse : Text and Talk*. Washington, DC : Georgetown University Press, 71-93.
- Sebba, M. (1998). «Phonology meets ideology : The meaning of orthographic practices in British Creole». *Language Problems and Language Planning*, 22 (1), 19-47.
- Sebba, M. (2003). «Spelling Rebellion». In J. Androutsopoulos et A. Georgakopoulou (éds.), *Discourse Constructions of Youth Identities*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins, 151-172.
- Simon, A. C. (2004). *La structuration prosodique du discours en français : une approche multidimensionnelle et expérientielle*. Berne : Lang.
- Slembrouck, S. (2006). «What is meant by "discourse analysis" ?». Consulté en juillet 2007 sur <http://bank.rug.ac.be/da/da.htm>.

- Söll, L. (1985). *Gesprochenes und geschriebenes Französisch* (3e éd.). Berlin : Eric Schmidt.
- Spitzer, M. (1986). «Writing style in computer conferences». *IEEE Transactions of Professional Communication*, 29 (1), 19-22.
- Stachura, M. (2002). *La marque des personnes dans le discours en ligne sur les réseaux IRC-CHAT*. Mémoire de maîtrise en linguistique. Paris : Université Paris III Sorbonne Nouvelle. <http://www.cavi.univ-paris3.fr/ilpga/ilpga/tal/sitespp/maîtrise-2002/margoStachura2002.pdf>.
- Sveningsson, M. (2001). *Creating a Sense of Community : Experiences from a Swedish Web Chat*. Linköping : Linköping University.
- Thurlow, C. (2003). «Generation Txt ? The sociolinguistics of young people's text-messaging». *Discourse Analysis Online*, 1 (1). Consulté en juillet 2007 sur <http://extra.shu.ac.uk/daol/articles/v1/n1/a3/thurlow2002003-paper.html>.
- Thurlow, C. et S. McKay (2003). «Profiling "new" communication technologies in adolescence». *Journal of Language and Social Psychology*, 22 (1), 94-103.
- Traverso, V. (2005). *L'analyse des conversations*. Paris : Armand Colin.
- Vachek, J. (1976). «Some remarks on writing and phonetic transcription». *Selected writings in English and general linguistics*. La Haie : Mouton, 127-133.
- Van Compernelle, R. A. et L. Williams (2007). «De l'oral à l'électronique. La variation orthographique comme ressource stylistique et pragmatique dans le français électronique». *Glottopol*, 10, 56-69.
- Véronis, J. et É. Guimier de Neef (2006). «Le traitement des nouvelles formes de communication écrite». In G. Sabah (éd.), *Compréhension automatique des langues et interaction*. Paris : Hermès Science, 227-248.
- Véronis, J. et É. Guimier de Neef (2004). «1 pw1 sr la kestion». *Journée d'étude de l'ATALA. Le traitement des nouvelles formes de communication écrite*. Consulté en décembre 2004 sur <http://www.up.univ-mrs.fr/~veronis/je-nfce/resumes.html#1pw1>.
- Verville, D. et J.-P. Lafrance (1999). «L'art de bavarder sur Internet». *Réseaux*, 97, 179-209.
- Vienney, S. et C. Melian (2004). «Vers un système de traduction automatique du langage "texto", le langage des nouvelles formes de communication écrite». *Journée d'étude de l'ATALA. Le traitement des nouvelles formes de communication écrite, Le traitement automatique des nouvelles formes de communication écrite*. Consulté en juin 2004 sur <http://www.up.univ-mrs.fr/~veronis/je-nfce/Vienney-Melian.pdf>.
- Vincent, D. (2004). «Interaction, actions non verbales et structure d'échange». In A. Auchlin, M. Burger, L. Filliettaz, A. Grobet, J. Moeschler, L. Perrin, C. Rossari et L. de Saussure (éds.), *Structures et discours. Mélanges offerts à Eddy Roulet*. Québec : Nota Bene, 457-472.
- Violi, P. (1998). «Electronic dialogue between orality and literacy. A semiotic approach». In S. Čmejrková, J. Hoffmannová, O. Müllerová et J. Světlá (éds.), *Dialoganalyse VI. Proceedings of the 6th Conference*. Tübingen : Niemeyer, 263-270.
- Volckaert-Legrier, O. et J. Bernicot (2005). «Le courrier électronique au collège : comparaison avec l'oral par téléphone et l'écrit traditionnel envoyé par fax». Communication présentée à la 11e Journée d'étude sur le traitement cognitif des systèmes d'information complexes, Université de Nice - Sophia Antipolis, 17 juin 2005.

- Volckaert-Legrier, O., A. Bert-Erboul et J. Bernicot (2006). «Raconter par courrier électronique : une étude de l'orthographe chez les adolescents». *Le langage et l'homme*, 41 (2), 141-155.
- Werry, C. C. (1996). «Linguistic and Interactional Features of Internet Relay Chat». In S. C. Herring (éd.), *Computer-Mediated Communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins, 47-63.
- Yates, S. J. (1996). «Oral and Written Linguistic Aspects of Computer Conferencing : A Corpus Based Study». In S. C. Herring (éd.), *Computer-Mediated Communication. Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins, 29-46.
- Zitzen, M. et D. Stein (2004). «Chat and conversation. A case of transmedial stability ?». *Linguistics : An Interdisciplinary Journal of the Language Sciences*, 42 (5), 983-1017.

## TABLE DES ABRÉVIATIONS

act.*	actionnel
CMC†	<i>Computer-Mediated Communication</i> (Communication médiée par ordinateur)
CMO	Communication médiée par ordinateur
communic.*	communication
diff.*	différence
fig.	figure
IM†	<i>Instant Messaging</i> (messagerie instantanée)
interloc.*	interlocuteur
IRC	<i>Internet Relay Chat</i>
MMORPG	<i>Massive Multiplayer Online Role Playing Game</i> (jeu de rôle multijoueur en ligne)
MUD	<i>Multi-User Dungeon</i>
NFCE	Nouvelles formes de communication écrite
p. ex.	par exemple
sec. sup.*	enseignement secondaire supérieur
situat.*	situationnel
SMS	<i>Short message Service</i>
TLFi	<i>Trésor de la langue française informatisé</i>
trad.	traduction
UT*	unité de transmission (message)
WP	<i>Wikipédia</i>

---

\* Ces abréviations ne sont utilisées que dans certains tableaux et graphiques.

† Ces abréviations ne sont utilisées que dans certaines citations.

## ANNEXE

### *Fichiers de conversations et interlocuteurs*

Corpus	Interloc.	Sexe	Diff. d'âge <sup>112</sup>	Proximité affective <sup>113</sup>	Note	Nom du fichier	Période d'enregistrement	Messages	Remarque
A (AM1)	AG1	F	+1	3		AM1AG1A	2005/11		∈ P <sup>114</sup>
						AM1AG1B	2007/01-05	659	
	AT1	M	+3	1		AM1AT1	2007/05	128	
	AV1	F	+1	2		AM1AV1A	2005/11		∈ P
						AM1AV1B	2007/01-05	843	
	CL1	M	+5	1		AM1CL1	2007/01-05	494	
	CT1	F	=	4		AM1CT1	2005/01	932	
	FU1	F	=	5		AM1FU1A	2005/11		∈ P
						AM1FU1B	2005/12		∈ P
						AM1FU1C	2007/05	3396	
	JE1	M	+2	5		AM1JE1A	2005/12		∈ P
						AM1JE1B	2005/11		∈ P
	PU1	F	+2	4		AM1PU1A	2005/01	1097	
						AM1PU1B	2005/11		∈ P
	SA1	F	=	5		AM1SA1A	2005/01	745	
						AM1SA1B	2005/11		∈ P
						AM1SA1C	2005/12		∈ P
						AM1SA1D	2007/05	2513	
		SO1	F	=	3		AM1SO1	2005/01	237
B (FG1)	BM1	F	=	2		FG1BM1	2005	215	
	FA2	F	=	2		FG1FA2	2005	62	
	HI1	M	-2	0	< Algérie	FG1HI1	2005	84	
	JA1	M	=	2		FG1JA1	2005	14	
	KB1	F	=	1		FG1KB1	2005	60	
	MA1	F	=	3+		FG1MA1	2005	218	
	MV1	F	=	3		FG1MV1	2005	1188	
	PG1	M	-4	2	frère	FG1PG1	2005	52	
	PM1	F	=	3+		FG1PM1	2005	829	
	RS1	M	=	3+		FG1RS1	2005	459	
	SG1	F	+2	3+	soeur	FG1SG1	2005	509	
	VD1	F	=	3		FG1VD1	2005	134	
	ZA1	F	+2	0	< Maroc	FG1ZA1	2005	58	
C (CG1)	NA1	F	= ?	?		CG1NA1	2005	597	
	SY1	F	= ?	?		CG1SY1	2005	182	

112. Indique la différence d'âge de l'interlocuteur par rapport au locuteur principal (ainsi, AT1 a 4 ans de plus que AM1).

113. Indice de proximité affective sur une échelle de 0 à 5, 0 indiquant une proximité affective minimale entre les interlocuteurs (inconnus). Voir IV.3.2.

114. Les fichiers de conversations indiqués par ce symbole font partie du sous-ensemble P, à savoir les enregistrements générés par Messenger Plus ! et formatés différemment du reste du corpus.

D (DC1)	FA1	F	=	3		DC1FA1	2004	479	groupe <sup>115</sup>
	GG1	M	=	3		DC1GG1	2004	3540	groupe
	KO1	M	=	2		DC1KO1	2004	254	
	WA1	M	=	2		DC1WA1	2004	1023	
	WO1	M	=	1		DC1WO1	2004	123	
	XI1	F	=	2		DC1XI1	2004	766	
E (YS1)	AJ1	M	= ?	2		YS1AJ1	2005	219	
	AL1	M	-5	2		YS1AL1	2005	109	
	AM2	M	+3	3		YS1AM2	2005	432	
	KL1	M	=	3		YS1KL1	2005	680	
	LH1	M	-2	2		YS1LH1	2005	472	

---

115. Les archives de conversations étiquetées «groupe» contiennent presque exclusivement des conversations entre plus de deux utilisateurs. D'un point de vue interactionnel, elles sont moins représentatives de la messagerie instantanée.