



HAL
open science

L'émotimot LOL : du mot-rire au “ bonheur conversationnel ”

Yosra Ghliiss

► **To cite this version:**

Yosra Ghliiss. L'émotimot LOL : du mot-rire au “ bonheur conversationnel ”. Sami Zlitni; Fabien Liénard. Médias et communication électronique : enjeux de société, , pp.43 - 58, 2019, 978-2-35935-233-7. hal-02145771

HAL Id: hal-02145771

<https://hal.science/hal-02145771>

Submitted on 3 Jun 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'émotimot LOL : du mot-rire au « bonheur conversationnel »

Yosra Ghliiss

Université Paul-Valéry Montpellier 3, Praxiling UMR 5267-CNRS

yosra.ghliiss@univ-montp3.fr

Introduction

La communication numérique est un ensemble de processus qui exige une concertation des différentes compétences langagières, cognitives et aussi techniques. Le discours lui-même est désormais à appréhender comme un complexe qui pourrait être composé de *technomots* (Paveau, 2013), de *technoformes* (définis dans la suite de l'article) ou encore d'émoticônes, enfin, toutes ces formes discursives que le numérique a propulsé et rendu possibles afin d'assurer une communication réussie. Ainsi, dans ce paysage langagier assez composite, on posera la problématique des émotions. Si l'expérience ordinaire renvoie la question des émotions en numérique à celle des émoticônes, je proposerai dans cet article une autre entrée de recherche, celle des émotimots (Bottineau, 2013). Ces petits mots, reconnus par certains des formes des e-lectes, sont censés exprimer des réactions émotionnelles. A travers l'étude de l'émotimot LOL, je tenterai donc de réfléchir à la problématique de l'expression des affects en la confrontant aux particularités et contraintes du contexte numérique. La première partie du chapitre viendra baliser les travaux sur la communication numérique. La seconde partie posera la problématique des émotions en discours puis proposera l'hypothèse des émotimots. Enfin, la dernière partie se consacrera à une analyse d'un émotimot à travers des interactions tirées d'un corpus WhatsApp. L'enjeu étant de mettre la lumière sur la question aussi complexe que subtile des affects numériques.

1. Arrière-plan épistémologique et ancrage théorique du discours numérique

1.1 Le numérique comme environnement discursif complexe

De nombreux travaux se sont intéressés à la communication numérique en s'attardant particulièrement sur la dimension scripturale et pour cause : le développement des TIC a fait émerger de multiples phénomènes graphiques se présentant comme une aubaine pour de nombreux chercheurs notamment en sciences du langage et sciences de l'information et la communication. Un champ de recherche assez passionnant s'est ainsi développé depuis quelques dizaines d'années, notamment des travaux s'inscrivant dans la *Computer mediated communication* CMC dans le monde anglophone (Herring, 1996) et parallèlement en France, les travaux en *Communication médiatisée par ordinateur*

CMO (Anis, 1998) ou encore *Communication médiatisée par téléphone* CMT (Laroussi, & Liénard, 2013). Beaucoup de chercheurs¹ ont donc tenté de questionner sous différentes approches (linguistique de variations, sociolinguistique, etc) le large panel des pratiques scripturales qui a émergé avec technologie de communication. Le foisonnement de travaux a donné lieu à plusieurs terminologies « argot internet », « e-SMS », « Netspeak ». Or, comme le signale Laetitia Emerit (2015), si ces différentes terminologies renvoient au même objet linguistique, chacune d'elles étiquette un positionnement théorique bien particulier :

« Plusieurs terminologies ont été proposées pour nommer cet objet linguistique, suivant qu'on le considère comme un argot, une variante orthographique ou encore une langue à part entière. Si l'objet d'étude en lui-même ne change pas, il s'agit invariablement de la forme linguistique observable au sein du discours numérique, le parti-pris théorique de l'observateur va entraîner différentes définitions qui vont générer plusieurs dénominations. » (Emerit, 2015 : 84)

Ce travail s'inscrit dans l'approche des linguistiques TDI (texte, discours, interaction) telles que travaillées par Paveau (2013) et Perea (2016). Il interrogera par ailleurs le discours dans sa forme écrite sans pour autant prendre position sur la question de l'hybridité. Pour ce faire, j'invoquerai donc la notion d'e-lecte ou écrilecte qui neutralise toute forme d'opposition oral-écrit :

« Nous concevons l'écrilecte comme un lecte qui peut être sémantiquement simple ou complexe, relevant d'un type particulier de communication, l'écrit électronique, et formé à partir des procédés scripturaux décrits à l'instant ou non. (...). L'écrilecte neutralise toute opposition de type forme soutenue vs forme relâchée, forme standard vs forme non-standard, forme orale vs forme écrite. L'écrilecte serait donc une forme spécifique à un type particulier de communication: les écrits électroniques.» (Lienard, 2014 : 153)

Ma réflexion questionnera donc cet e-lecte d'un point de vue discursif. L'intérêt sera essentiellement porté sur la dynamique de la production de sens selon le prisme des univers numériques plus que sur la graphie elle-même. Dans un travail plus large, j'intègre ma recherche dans une approche écologique comme celle déjà entreprise par maints chercheurs (notamment Brassac, 2006) où les artefacts ne sont pas de simples supports d'écriture, mais objets qui *affordent* un comportement communicatif, modifiant ainsi considérablement notre rapport à la scripturalité mais surtout au discours. J'entends la notion du discours dans son acception qui l'assigne comme activité ou plutôt inter-activité qui engagerait différents locuteurs (Maingueneau, 2014).

En d'autres termes, la perspective de cette étude repose moins sur les procédés scripturaux (phénomènes d'allongement, d'agglutination, de majuscule, etc.) que sur la compréhension de la construction de sens opérée au sein de l'écosystème numérique et ce, par le biais d'une analyse des unités discursives qui en seront les observables. Ainsi, seront mobilisés deux champs de réflexion :

¹ Je renvoie par ailleurs à la thèse de Laetitia Emerit qui présente un aperçu diachronique assez riche de la littérature scientifique jusqu'ici enregistrée.

les travaux en analyse de discours numériques (désormais ADN) tels qu'initiés par Paveau (2012) dans leurs ancrages épistémiques et ceux de la pragmatique-interactionnelle (Cosnier, 1996) et (Auchlin, 1991) dans leurs applications méthodologiques.

1.2 Propriétés du discours numérique

Pour mieux situer l'objet de ma recherche, je commencerai par présenter quelques caractéristiques du discours numérique tel qu'il est défini par l'ADN. L'intérêt de ce point de départ descriptif réside dans le fait qu'il intègre au dispositif d'observation la dimension technique et plurisémiotique trop souvent mise de côté par les analyses. Cette intégration est initiée par la notion de *technologie discursive* que Paveau définit comme suit :

La technologie discursive est l'ensemble des processus de mise en discours de la langue dans un environnement technologique. C'est un dispositif au sein duquel la production discursive est intrinsèquement liée à des outils technologiques en ligne ou hors ligne (ordinateurs, téléphones, tablettes, logiciels, applications, sites, blogs, réseaux, plateformes). (2015 : en ligne)

À travers la notion de *technologie discursive*, il s'agit donc de rendre compte des diverses spécificités du matériau discursif dans l'univers numérique. Parallèlement à la notion de *technologie discursive* qui ouvre à l'analyse un champ de questionnements très intéressant, une autre propriété du discours numérique donne tout autant d'éléments à l'appréhension de ce matériau : la « délinéarisation ». Si j'invoque cette caractéristique c'est parce qu'elle me servira de point d'appui pour l'analyse dans les lignes qui suivent. Définie comme « une élaboration du fil du discours dans laquelle les matières technologiques et langagières sont co-constitutives, et modifient la combinatoire phrastique en créant un discours composite à dimension relationnelle » Paveau (2015 : en ligne) la *délinéarisation* peut aussi prendre diverses formes discursives comme les hashtags, les émoticônes, les liens hypertextes :

« La délinéarisation concerne également de nombreuses formes discursives en ligne, à commencer par les liens hypertextes : la profondeur qu'apporte le lien comme forme cliquable ouvrant sur un autre texte délinéarise l'énoncé. (...) : des technomots comme le hashtag (précédé de #) et le pseudo (précédé de @), ainsi que des liens (qui peuvent être doublement technolangagiers dans la mesure où ils peuvent être raccourcis par des applications dédiées). Les tweets peuvent également contenir des émoticônes, technoformes anciennes et désormais bien connues (...). » (Paveau 2015 : en ligne)

La technodiscursivité prend ainsi en compte des éléments de nature composite comme les technomots (l'hashtag), les technogenres (la demande d'ajout en ami sur Facebook) et technoformes (émoticônes). Je propose ici d'étudier des formes discursives voisines appelées émoticônes verbales ou *émotimots*. Ces derniers sont définis comme des unités censées représenter, du moins dans l'imaginaire langagier, des réactions émotionnelles (rires, pleurs, etc.). S'inscrivant dans ce paysage épistémologique et théorique, l'enjeu est donc de questionner la problématique de l'expression des émotions à l'aune des discours numériques.

2. L'émotion à l'aune de l'environnement numérique

2.1 Aborder les émotions dans le discours

Travailler sur les émotions implique souvent une précision terminologique au vu de la cacophonie relative au champ lexical des affects. Par commodité rédactionnelle, j'utiliserai donc, à la suite de Perea (2013) le terme « émotion » dans son acception générique et synonyme d'« affect », en m'efforçant de ne pas employer les autres termes comme « sentiments », « humeurs », etc. dans la mesure où chacun d'eux couvre une acception bien particulière (pour cette question, voir Plantin, 2011). La question des affects en discours, loin de constituer un champ homogène de réflexion, couvre de grands questionnements émanant d'approches tout aussi variées que complémentaires. Les différentes avancées scientifiques dans diverses disciplines (notamment psychologie cognitive, philosophie et psychologie sociale) ont poussé les chercheurs – et particulièrement les linguistes – à reconsidérer les émotions, en réhabilitant leur statut et influence dans la formation du discours. Désormais, elles ne sont plus des « puissances désorganisatrices » (Caffi & Janny, 1994) mais bien des états cognitifs inhérents à tout comportement humain (Fauré & Perea, à paraître).

Mais la question des émotions dans le discours pose toujours un vrai débat : quelle unité linguistique est plus à même qu'une autre de véhiculer de l'émotion ? Quel procédé linguistique pourrait-on considérer comme observable légitime pour l'analyse des affects en discours ? Si je choisis de soulever ces questions ici, ce n'est pas pour prétendre y répondre mais pour d'une part, confirmer ce que Kerbrat-Orecchionni a déjà annoncé il y a déjà quelques années que « la question des affects pose un vrai débat au linguiste » (2000 : 57) et d'autre part, m'interdire de tomber dans un raccourci qui réduirait la dynamique de construction de sens des affects à un simple choix de lexique dit « émotionnel » ou une construction syntaxique qui relèverait d'une « grammaire affective ».

Sans trop m'attarder sur la question, je dirais simplement que si la question des affects paraît séduisante à première vue, elle est loin de faire l'objet de consensus. L'abondance de la littérature scientifique sur la question témoigne en effet du souci de plus en plus important qu'elle soulève, les émotions se posent donc comme de véritables défis imposant un réaménagement épistémologique et invitant à une réflexion théorique postdualiste qui rompt avec la tradition et qui a longtemps légué aux émotions le second rôle face à l'intellect.

À partir des années 90, les sciences du langage s'intéressent de plus en plus aux émotions, cherchant un appui théorique qui leur permettent de conjuguer la problématique des affects avec celle du

langage, et c'est effectivement un véritable travail d'élaboration qui s'est mis en place. Ce dernier est tout particulièrement manifeste dans l'ouvrage collectif de Plantin & alii, (2000), où l'on trouve des travaux cherchant dans la rhétorique des éléments de réponses, retravaillant la notion de pathos d'Aristote pour en créer une nouvelle : celle de la « pathémisation » (Charaudeau 2000). D'autres ont préféré s'aventurer vers de nouveaux sentiers disciplinaires et dialoguer avec des études menées en psychologie (Cosnier & Huyghues-Despointes 2000) ou sociologie. Je souscris mon travail à cette deuxième vague de chercheurs qui pensent qu'effectivement, l'interdisciplinarité est le pivot majeur d'une réflexion sur les affects. La prochaine partie, consacrée à l'analyse confirmera cet aspect.

Plus tard, d'autres travaux se sont poursuivis, s'efforçant à chaque fois de synthétiser les réflexions antérieures. Je mentionnerai par ailleurs Micheli (2014), qui propose un modèle schématique de la sémiotisation des émotions. Le modèle se veut un appui qui répond à la problématique de l'observabilité des émotions en discours, le langage émotionnel dans un schéma qui reprend les différents modes de l'émotion sémiotisée (2014 :17) :

- L'émotion dite : « l'émotion est désignée au moyen du lexique. Elle se trouve mise en rapport, sur le plan syntaxique, avec un être qui l'éprouve et, éventuellement, avec ce sur quoi elle porte. »
- L'émotion montrée : « L'émotion inférée à partir d'un ensemble de caractéristiques de l'énoncé : celle-ci sont interprétées comme des indices du fait que l'énonciation est cooccurrence avec le ressenti d'une émotion par le locuteur »
- L'émotion étayée: « L'émotion est inférée à partir de la représentation, dans le discours, d'un type de situation qui lui est conventionnellement associé sur le plan socio-culturel et qui est donc supposé lui servir »

Selon le modèle synthétique proposé par Micheli, l'émotion peut prendre deux voies : elle peut être d'une part, éprouvée par le scripteur et donc sera verbalisée soit par le recours au lexique (exemple : j'ai « peur » ou je suis « heureuse ») soit, par d'autres procédés syntaxiques comme l'emphase, l'exclamation, etc. D'autre part, l'émotion peut être visée et donc on cherche à émouvoir et provoquer de l'émotion chez son interlocuteur. Ce dernier cas relève à quelques degrés près, du pathos aristotélicien.

Or, si comme le souligne l'auteur, ce modèle se distingue par ces qualités *théoriquement explicites et descriptivement rentables*, il présente quelques limites une fois confronté aux univers numériques. À titre d'exemple, aborder la question de l'expressivité émotionnelle dans le cadre du discours numérique, invoque presque inconsciemment celle des émoticônes² : ces formes iconographiques qui connaissent, avec le développement des différents objets connectés, une utilisation exponentielle ; ces icônes ont fait l'objet de plusieurs études (voir notamment Marccoccia 2004, Halté 2013) et ont donc fait émerger plusieurs questions : une émoticône d'un visage souriant désigne-t-elle à titre

² Il existe deux variantes pour ce même mot : un emoticone (n.m) issu par emprunt de l'anglicisme et une émoticône (n.f). une version de la première issue de émotion et icône. La tendance actuelle tend plutôt vers la version au féminin.

référentiel le visage du scripteur ? La réponse est loin d'être évidente et les travaux en sémiotique et pragmatique-interactionnelle ont montré que ces formes iconographiques recouvrent bien d'autres fonctions dans le discours

L'article propose donc de questionner la pertinence de cette typologie dans le cadre de la communication numérique sans pour autant la remettre en question. Il s'agit simplement de la confronter avec l'univers numérique afin de souligner la complexité de celui-ci. L'enjeu étant de mettre en évidence cette subtilité de la question des émotions en discours numérique à travers une hypothèse d'analyse nommée « émotimots ». Ces derniers regroupent un ensemble d'unités discursives très fréquentes dans la communication et qui, dans l'imaginaire langagier, renvoient à l'expression des émotions. Toutefois, je souhaite marquer une indispensable prudence en ce domaine : en effet, il s'agit d'observer les émotimots en vue d'accéder à la dynamique de l'expression des émotions et, en aucun cas, d'analyser les émotions en tant que telles dans le discours, d'ailleurs, tout comme le souligne Auchlin (2000, 195) : « la stratégie qui consiste à prétendre « observer » les émotions dans un corpus donné, comme si les émotions étaient dans le corpus, se trompe à mes yeux ». De fait, il sera uniquement question ici de s'attarder sur des unités discursives susceptibles de répondre à une problématique liée à la dynamique des émotions.

2.2 Hypothèse : « Emotimots », les petits mots des émotions de l'univers numérique ?

L'« émotimot » est une notion que j'emprunte à la linguistique cognitive et que j'essaie d'intégrer dans une analyse discursivo-interactionnelle. Tout d'abord, le terme émotimot est un néologisme (combinaison de « émoti » de émotion et « mot ») apparu la première fois dans la littérature scientifique avec l'article de Didier Bottineau (2013) dans la revue *Langue Française*. À travers son analyse d'un cas de la particule « oups », le chercheur dressait deux nouvelles catégories « émotimot » et « émotiphrase ». La première, comme son nom l'indique, renvoie à un seul terme quand l'autre peut recouvrir toute une phrase (une locution). Ces deux catégories sont censées appartenir à des phénomènes linguistiques relatifs à l'expression des émotions en langue française : les émotimots définis comme des émoticones verbales et émotiphrases comme expressions et propositions complètes à effet interjectif. Relevant de natures grammaticales assez hétéroclites, les émotimots peuvent en effet prendre la forme d'une onomatopée, d'un acronyme, d'un sigle ou même d'un adjectif. Bottineau les présente comme :

« (...) des unités signifiantes de diverses natures (pseudo-cris aïe ! ouille ! onomatopées : pan ! vlan !, interjections : oups !, na !, miam !, substantifs : catastrophe ! (dont certains transgressifs, les jurons : putain ! et leurs substituts plus corrects : purée !, punaise !), des adjectifs : grave !, dément !, génial !, des préfixes :

super ! des sigles : lol ! des lexies : bon sang de bonsoir !, des citations : Gag !, Bonjour les dégâts !, des phrases figées : il est trop !, ça va pas la tête ? » (en ligne)

Les émoticônes définies ainsi comme des unités signifiantes des émotions, ouvrent aux linguistes plusieurs pistes d'interrogation : dans quelle mesure ces unités contribuent-elles à exprimer les émotions ? Quels rôles peuvent-elles jouer notamment dans le cadre d'une interaction écrite ?

Pour y répondre, je m'attarderai ici uniquement sur un des émoticônes qui a déjà fait l'objet d'un travail antérieur (Ghliiss 2016), à savoir : *LOL*. Si mon approche initiale était de mettre au jour une certaine analogie entre les émoticônes dites verbales et d'autres dites classiques (dans leurs formes iconographiques), ce travail propose de se concentrer davantage sur la notion des émoticônes en analysant plus particulièrement leurs potentialités discursives. Toujours est-il que l'analyse comparative amorcée a révélé effectivement une certaine similitude dans le fonctionnement sémiologique mais aussi discursif des deux éléments. À titre d'exemple, la répétition que subit une émoticône iconographique :-))) et une émoticône verbale *looooool* signale la même intensité et souligne un même état d'hilarité. Notons toutefois, que le rôle des émoticônes tout comme celui des émoticônes dépassent largement ce stade descriptif.

La complexité relative à la question des affects à travers l'activité langagière est couplée avec les propriétés sus-mentionnées du discours numérique. On pourrait par ailleurs souligner que les émoticônes n'ont certes pas tout à fait les caractéristiques des technomots (Paveau 2013) dans le sens où ils ne sont pas cliquables, mais pourraient être des vecteurs de *délinéarisation*, en tout cas, syntaxiquement : en effet, ils s'immiscent dans la structure traditionnelle du discours et troublent en quelque sorte sa fluidité énonciative. L'intérêt ici est donc l'étude du comportement discursif de ces émoticônes en tâchant toutefois de les appréhender non pas comme une catégorie homogène et stabilisée mais bien comme une entrée de recherche, une possibilité d'esquisser une réponse à la double interrogation de l'émotion en discours numérique.

3. Analyse des émoticônes du rire et de l'amusement en contexte d'interactions numériques

3.1 Corpus d'étude : communications interpersonnelles via l'application mobile WhatsApp

Le corpus à partir duquel je prélève mes exemples est constitué d'un ensemble d'interactions écrites via l'application mobile WhatsApp. Celle-ci est une application de messagerie gratuite, conçue – à la base – pour se substituer aux SMS, au coût parfois très élevé notamment quand il s'agit d'une communication depuis et vers l'étranger. L'application a connu un franc succès grâce à la gratuité de

son service mais surtout à son chiffrement de bout en bout qui assure une confidentialité des données échangées. Le corpus a donc été constitué par un appel à collecte des historiques de conversations écrites. Douze personnes se sont portées volontaires pour m'envoyer leurs conversations en échange d'un engagement de ma part d'une totale confidentialité et du respect des données privées. Ces personnes ont envoyé entre un et huit historiques différents. L'extrait de corpus sur lequel je travaille actuellement est constitué de 28 interactions écrites en français, ces interactions sont pour la plupart des échanges entre deux personnes à l'exception de trois interactions qui ont été menées en groupe. L'interface se présente comme suit³ :



Deux spécificités sont à prendre en compte pour ce corpus : la première est une spécificité relative à l'environnement numérique auquel appartiennent ces interactions. En effet, le discours natif du web (en l'occurrence ici, du web mobile) est un discours régi par une série de contraintes techniques : l'absence du face-à-face par exemple, qui invite les scripteurs à mobiliser plus d'une compétence pour faire réussir leurs échanges et assurer l'intercompréhension. La seconde spécificité de ce corpus renvoie à son genre discursif, si l'on peut le nommer ainsi. En effet, les échanges *via* WhatsApp, comme ils relèvent de l'ordre du privé, sont des discours assez riches en émotions, devenant parfois même le théâtre du partage des expériences subjectives, afin de mieux cultiver l'entre-soi. Ainsi, en prenant en compte ces deux propriétés, je poserai donc la problématique des émotions en posant les

³ Image extraite du web

émotimots comme une *modalité technico-relationnelle* – pour reprendre ainsi l’expression de Lardellier & Liénard (2014) – de l’expression des émotions en situation de communication interpersonnelle numérique.

3.2 Potentialités discursives des émotimots du rire : exemple le cas de LOL

Pour contextualiser l’apparition de ce mot-acronyme, *LOL* renvoie à ce qu’on appelle l’*argot internet* qui est un ensemble de lexique issu de contraintes liées à l’environnement numérique⁴ (l’absence du corps à corps et donc des autres canaux co- et paraverbaux, la synchronicité de l’échange...). C’est un acronyme qui renvoie au geste du rire et dont l’énonciateur se trouve toujours être l’agent de l’action du rire⁵. Avec *MDR*, ils forment l’ensemble des émotimots du rire et de l’amusement :

« Les acronymes LOL et MDR ont pour sens premier la description d’un geste paraverbal, celui du rire. Tous deux se présentent comme des formes d’auto-référencement du (corps du) locuteur. Rappelons que l’acronyme « mdr » signifie littéralement « mort de rire » [...]. Quant à l’acronyme « lol », l’étymologie est relativement moins fixe, l’on trouve ainsi deux significations « laughing out loud » (rire à haute voix) ou « lot of laughs » (beaucoup de rire). Même si la tendance actuelle bascule pour la première signification, l’on soulignera que, dans les deux cas, tout comme MDR, LOL renvoie au sujet parlant, et que son emploi à lui seul, suppose le rire du scripteur » (Ghliiss, 2016: 877)

Notons toutefois que si LOL est issu principalement de la communication écrite, il n’est pas exclu de l’observer dans le cadre d’une communication orale. Il prendra dans ce cas une acception plutôt ironique du rire. L’intérêt est ici de décrire le comportement discursif de LOL en vue d’identifier sa portée émotionnelle : il ne sera donc pas question de s’attarder sur tous les emplois rencontrés de cet émotimot, mais simplement de décrire son fonctionnement en discours interactionnel à travers quelques cas de figures.

Après un travail de fouille sur l’ensemble du corpus, 55 occurrences de *lol* ont été relevées. Le format de cet article ne permet pas de passer au crible la totalité des exemples rencontrés, c’est pourquoi, l’analyse sera recentrée sur trois principales tendances. En effet, l’observation opérée sur les discours comportant un *LOL* a donné lieu à trois fonctionnalités majeures.

3.2.1 L’émotimot comme *softener*

L’exemple (1) présenté ci-dessous est tiré d’un historique de conversation entre deux amis de deux pays francophones différents. Ce dernier détail est particulièrement intéressant pour notre exemple. L’échange se construit suivant un enchaînement de messages courts (dans une perspective

⁴Notons toutefois que si *LOL* est issu principalement de la communication écrite, il n’est pas exclu de l’observer dans le cadre d’une communication orale. Il prendra dans ce cas une acception plutôt ironique du rire.

⁵*lol* et *mdr* renvoie au scripteur et ne peuvent référés à l’autre même quand ceux-ci désignent en apparence l’interscripteur . Par exemple, « t’es trop lol » signifie clairement « t’es trop drôle » et donc en l’occurrence, je *lol de toi*.

conversationnelle, on parle plutôt de tours de parole, désigné par T) au sein d'une discussion ordinaire marquée particulièrement par le partage mutuel des affects : « je suis bouillant » en T2 « Tu fai plaisir mec » en T3 cela participe au travail de la connivence et cophasage des points de vues entre les partenaires. Cet ordre discursif se trouble à partir de T5 qui marque une légère rupture par rapport au reste de la conversation, suite à la non compréhension du scripteur JH.

[T1]	I	: On va s organiser ca
[T2]	JH	: Je suis bouillant !
[T3]	I	: Tu fai plaisir mec
[T4]	I	: 😊
[T5]	I	: Chauffe marcell
[T6]	JH	: C'est normal 🍷
[T7]	JH	: 🤔
[T8]	JH	: Marcell?
[T9]	I	: Marcell lol un dicton
[T10]	JH	: Ah mdr les différences d'expressions :p
[T11]	I	: Tkt c est peu courantp

[Exemple (1) : Extrait de corpus WhatsApp n°7b]

Dans cet extrait, le scripteur JH n'a visiblement pas compris le message T5, qui demande un certain interdiscours préalable dont le scripteur I est manifestement dépourvu. La non-compréhension du message (illustré en T8 par une interrogation « Marcel ? ») vient donc marquer un trouble dans cette connivence interactionnelle installée avec l'interrogation posée en T8, le scripteur I demandant ainsi une explication (explicitation ?). C'est à ce moment que le scripteur JH emploie un *LOL* alors que la situation n'est pas forcément comique et ne nécessite pas le (mot-)rire. Le *LOL* en T9 vient donc masquer une gêne ou un malaise face à cette rupture du cophasage. Cela se confirme d'avantage avec l'emploi du « mdr » en T10 qui vient souligner la gêne du scripteur JH qui justifie sa méconnaissance de l'expression « chauffe, Marcel », – recatégorisée par I en « dicton », terme qui prend une valeur générique ici – avec « les différences d'expressions :p » en le ponctuant avec une émoticône amusée.

I enregistre (valeur du *ah* initial) le décalage (*différences d'expressions*) en affichant une attitude humoristique (:p) qui lui permet de défendre sa face : son *MDR* survient en réaction au *LOL* (constituant une paire adjacente assez traditionnelle) qui pourrait être interprété comme moqueur ou ironique. Cette modalisation entraîne la procédure de réparation (Schegloff et Jefferson 1974 ; Schegloff, 1992) de I. En fait, l'orientation atténuatrice de son *LOL* initial est revendiquée implicitement et *a posteriori*, en T11, à travers la double modalisation réparatrice (*Tkt ; c est peu courantp*⁶).

⁶ Du reste, dans le contexte séquentiel, on est tenté prêter au « p » final une valeur de clôture souriante (usage fréquent, en écho au précédent graphème :p de JH), même si l'hypothèse d'une simple faute de frappe demeure.

Dans cet exemple, l'émotimot *LOL* vient donc ici masquer un malaise éventuel et désamorcer le caractère qui relativement sec que pourrait laisser entendre (et lire ?) de l'énoncé T9. Cette fonctionnalité pourrait être assimilée à ce que Brown & Levinson (1987) ont nommé les « softeners » ou les mots à caractère adoucisseur ou atténuateur.

L'exemple (2) illustre davantage ce caractère adoucisseur. Le scripteur YS écrit un message T1 qui pourrait être interprété comme menaçant. Le message écrit ainsi risque de créer une situation de malaise ou potentiellement conflictuelle. Or, contre toute attente, le scripteur ponctue son énoncé avec un LOL :

[T1] YS: C'est la mienne sur ton wat's up! Je veux mes droits d'auteur sur la photo , lol
[T2] PH : 😊

[Exemple (2) : Extrait corpus WhatsApp 12B]

Si l'énoncé peut paraître particulièrement agressif avec l'usage de l'exclamation suivie d'un ordre « je veux mes droits d'auteur », il a été agréablement bien reçu par son interscripteur T2. C'est que simplement l'emploi postposé de LOL à un acte potentiellement menaçant guide l'interscripteur dans l'interprétation du sens et, par conséquent modifie considérablement l'orientation du discours : en l'occurrence ici d'une valence négative vers une positive.

3.2.2 Les émotimots comme vecteur d'échoisiation empathique

Autre cas de figure intéressant à étudier celui de l'emploi de *LOL* seul, comme mot-phrase. Si cet emploi renvoie principalement à une fonction descriptive du scripteur, en soulignant le geste du rire, ce qui m'intéresse davantage est surtout son emploi en deux tours successifs et par deux scripteurs différents. Dans cet exemple (3), l'extrait qui suit est issu d'une conversation en groupe, une conversation entre copines mais la séquence ici se déroule entre deux scriptrices :

[T1] SA : C bien le.hall
[T2] W : Tant mieux
[T3] W : Oui j'aime bien ce Resto
[T4] SA : O top cava toi sinon
[T5] W : Oui ça va
[T6] W : Et toi ?
[T7] SA : Trop naz
[T8] SA : Lol
[T9] W : Lolll

[Exemple (3) : Extrait corpus WhatsApp n°10]

L'effet de miroir opéré par le jeu énonciatif des deux scripteurs concrétisé ici par la réponse d'un émotimot par le même ou relevant de la même catégorie (ici par exemple *lol* et *mdr* renvoient tous les deux aux émotimots du rire et de l'amusement contrairement à *snif* qui serait plutôt apparenté aux larmes). Si le *LOL* en T8 produit par la scriptrice SA relève du caractère atténuateur susmentionné (« trop naz » énoncé à valence négative) ou aiguilleur de sens, c'est le deuxième *LOL* qui ici attire davantage mon attention. Quelle utilité aurait en effet le fait de répéter le même mot que son interscripteur, à reproduire le message qu'on vient de recevoir ?

L'hypothèse serait que ce n'est pas le mot en lui-même que nous reproduisons mais le geste du rire. Nous produisons, partiellement, une sorte de calque au comportement de l'autre à des fins interactionnelles. Ce phénomène est très observé dans les interactions en face-à-face renvoie à ce que Cosnier & Huyghues-Despointes (2000) appellent « *phénomène d'échoïsation* » :

« (...) sourires simultanés, analogies mimiques, changements en miroir d positions corporelles, modification convergentes de la mélodie, etc; d'autres fois, et souvent, elle reste trop discrète pour être perceptible par un observateur : nous la qualifions alors de « subliminaires ». »

Si le *phénomène d'échoïsation* est facilement observable et analysable dans les interactions en face-à-face, il reste très difficile à relever dans les interactions écrites, or la synchronicité et l'immédiateté des échanges mobiles par WhatsApp créent la possibilité de ce type de phénomène et l'on pourrait même en identifier les traces. Dans l'exemple qui suit- extrait du même historique de conversation de l'exemple précédent-, les métadonnées relatives aux heures d'envoi et de réception des messages ont été volontairement gardées pour souligner la quasi-synchronicité de l'échange :

[T1]	13:05:06: SA	: Mdr
[T2]	13:05:08: W	: Lolllll

[Exemple (4) Extrait Corpus WhatsApp n°10]

La réponse LOL à un MDR reçu trois secondes avant confirme que cet emploi émane effectivement du principe de l'échoïsation et, dans notre cas ici, *l'échoïsation empathique* (Cosnier & Brunel, 1994, 1997). On pourra trouver ce même principe dans d'autres travaux anglophones comme le *facial feed-back* (Asendorph & Wallbott 1982), de *l'emotional contagion* (Hatfield et al. 1994). La synchronisation du geste du rire est donc rendu possible grâce au dispositif numérique qui assure une synchronicité de l'échange.

3.2.3 De la créativité lexicale et réappropriation ludique de « LOL »

Le dernier cas que je relève ici a été observé dans deux exemples. Les extraits suivants renvoient à une conversation entre deux amies. L'intérêt est ici porté non pas uniquement sur la fonction

pragmatique de *lol* mais aussi sur sa forme dans l'exemple (5) et (6).

[T1] L : C'était lollant
[T2] E : Haha, j'savais que tu t'étais foutue de moi.

[Exemple (5) : Extrait - WhatsApp n°6B]

[T1] E: Elle nous avait même pas dit qu'il y avait des anaes à la fin de son livret et quand on lui en a demandé pour nous entraîner elle nous a dit qu'on en avait pas besoin.
[T2] L: Des anaes, loul

[Exemple (6) : Extrait - WhatsApp n°6B]

Le *LOL* se trouve réapproprié dans le discours avec deux variantes différentes : dans l'exemple (5), on souligne la forme « lollant » ; *lol* est ainsi converti en une configuration adjectivale originale par analogie (« c'est lollant » = c'était marrant). Pour l'exemple (6), *LOL* se voit greffer une nouvelle lettre, le jeu est donc ici opéré sur le plan phonétique. Ce phénomène de créativité est manifestement observé uniquement avec *LOL* et ce, grâce à l'iconicité proposée par le palindrome qui offre diverses possibilités de créativité lexicale aux scripteurs. Nous pourrions trouver par ailleurs d'autres variétés comme « lawl », « laule », « loul », « lolilol » ou encore le verbe « loler ». Cette forme de liberté graphique est assez répandue dans l'e-lecte ou encore le Netspeak comme l'a souligné David Crystal il y a quelques années déjà :

« Le Netspeak est imprégné d'un esprit personnel et créatif fort en tant que variété émergente. Les internautes cherchent continuellement le vocabulaire nécessaire à décrire leurs expériences (...) et surmonter les limitations communicatives de sa technologie.» (Crystal 2001 : 17)(traduit et cité par Emerit 2015 : 85).

Les deux modifications enregistrées de *LOL* manifestent ainsi une manière ludique de s'approprier le mot discursivement et de jouer avec. Il est d'autant plus intéressant de noter que l'intercompréhension demeure continûment assurée, malgré la modification du paradigme.

3.3 L'émotimot *LOL*: du mot-rire au « bonheur conversationnel »

Loin de constituer de simples mots-gestes relatifs à une réaction émotionnelle, les émotimots semblent avoir des potentialités discursives bien plus riches qu'un quelconque statut descriptif. Les émotimots s'insèrent dans le discours numérique afin de contribuer à la gestion des affects conversationnels (Cosnier, 1994). Ils travaillent, sur un plan interactionnel, la gestion des faces (Goffman 1981) et, sur un plan plus langagier, la « félicité interactionnelle » (Cosnier 1996). Cette dernière est décrite comme la capacité à expliciter sa pensée, la faire comprendre et au-delà être approuvé, partager un point de vue, faire réaliser une action, persuader, etc. mais que l'on pourra aussi assimiler à une autre notion, mise en place par Antoine Auchlin, celle du « bonheur conversationnel » :

«"Bonheur" et "malheur", comme états psychologiques, constituent le pendant affectif (émotionnel) de la réussite ou de l'échec d'un "coup énonciatif" élémentaire ou complexe, réussite distincte de celle dont dépend le "bonheur" austiniens des actes illocutoires. Comme concepts pour l'analyse et la description, ils jouent un rôle dans le dispositif d'observation pragmatique comparable à celui que joue, dans le dispositif d'observation syntaxique, la grammaticalité syntaxique. Je suggère de les tenir ainsi pour un donné fondamental, dont l'«existence» s'atteste par l'expérience intérieure qu'on en a. » (1991 : 311)

Les émotimots contribuent au bonheur conversationnel à l'écrit en assurant la réussite du « coup énonciatif ». Ils s'avèrent ainsi être des vecteurs d'expression émotive mais surtout des vecteurs d'intercompréhension (exemples 1 et 2). De plus, ils semblent participer au réajustement discursif des affects conversationnels en œuvrant à *l'échoisation empathique* (exemples 3 et 4). Ce fonctionnement, relativement naturel dans les ajustements intersubjectifs de l'oral se heurte aux nécessités d'explicitation de l'écrit, en contexte d'interaction par messagerie instantanée. On peut y voir une piste fructueuse pour ce type d'écriture numérique, instantanée et interactive.

Conclusion

Les émotions dans les interactions numériques ne sont pas simplement « dites », « montrées » ou encore « visées », elles sont les trois à la fois et co-construisent l'échange dans un environnement qui mêlent les ressources de l'écrit et certains des fonctionnements interactionnels de l'oral. L'hypothèse des *émotimots* vient souligner la subtilité de la question des affects dans le discours numérique et mettant au jour le rôle des scripteurs qui mobilisent diverses compétences cognitives, langagières et techniques pour atteindre la « félicité interactionnelle ». L'écosystème numérique s'offre ainsi comme un environnement discursif riche et passionnant qui donne à la problématique des émotions autant d'outils pour l'appréhender.

Bibliographie

- ANIS Jacques, 1998, *Texte et ordinateur: l'écriture réinventée?* De Boeck Supérieur, Bruxelles.
- ASENDORPF Jens, 1982, "Contributions of the German "Expression Psychology" to nonverbal communication research". *Journal of Nonverbal Behavior* 6.4, p199-219.
- AUHLIN Antoine, 1991, "Le bonheur conversationnel: fondements, enjeux et domaines", *Cahiers de linguistique française* n°12, p.103-126.
- AUHLIN Antoine, 2000, "Grain fin et rendu émotionnel subtil dans l'observation des interactions: sur le caractère trans-épistémique des attributions d'émotions." *Collection éthologie et psychologie des communications*, p.195-204.

- BIBIE-EMERIT Laetitia, 2015, *Description du discours numérique: étude des bouleversements linguistiques du web 2.0 au travers de l'exemple des souhaits d'anniversaire sur Facebook*, Thèse de doctorat, Université Michel de Montaigne-Bordeaux III.
- BOTTINEAU Didier, 2013, "OUPS! Les émotimots, les petits mots des émotions: des acteurs majeurs de la cognition verbale interactive." *Langue française* n°4, p99-112.
- BRASSAC Christian 2004, « Action située et distribuée et analyse du discours: quelques interrogations », *Cahiers de linguistique française* n°26, p 251-268.
- BROWN Penelope, and LEVINSON Stephen C, 1987, *Politeness: Some universals in language usage*. Vol. 4. Cambridge university press.
- CAFFI Claudia and JANNEY Richard W., 1994, "Toward a pragmatics of emotive communication" *Journal of pragmatics* n°22.3 p. 325-373.
- CHARAUDEAU, Patrick, 2000, « Une problématisation discursive de l'émotion » dans Plantin, C., Doury, M., & Traverso, V (eds), *Les émotions dans les interactions*, Presses Universitaires Lyon, p. 125-155.
- COSNIER Jacques, 1994, *Psychologie des émotions et des sentiments*. Paris: Retz.
- COSNIER Jacques, et Brunel Marie Lise, 1994, "Empathy, micro-affects and conversational interaction." *VIIIth Conference of the International Society for Research on Emotions. Storrs (CT): ISRE Publications*.
- COSNIER Jacques, 1996, "Les gestes du dialogue, la communication non verbale." *Psychologie de la motivation* n°21, p.129-138.
- COSNIER Jacques & Brunel, Marie-Lise, 1997, « De l'interactionnel à l'intersubjectif ». *Analisi delle conversazione e prospettive di ricerca in etnometodologia, Urbino: QuattroVenti*, p.151-163.
- COSNIER Jacques, et HUYGHUES-DESPOINTES Sophie, 2000, "Les mimiques du créateur, ou l'auto-référence des représentations affectives." *Collection éthologie et psychologie des communications*, p157-168.
- FAURE Laurent et PEREA François, (à paraître), « Emotion », in C.Détrie, B,Vérine et A. Steuckardt, *Termes & concepts pour l'analyse de discours*, Paris, Champion, p145-151
- GHLISS Yosra, 2016, « Des LOL et des MDR : de la publicisation du corps émotionnée dans la communication électronique », dans F Lienard et S Zlitni (eds), *Médias numériques & communication électronique*, Havre, KLOG, p877-896
- GOFFMAN Erving, 1973, *La mise en scène de la vie quotidienne, tome 1: La présentation de soi*, Paris, Minuit.
- HALTE Pierre, 2013, *Les marques modales dans les chats: étude sémiotique et pragmatique des interjections et des émotivités dans un corpus de conversations synchrones en ligne*. 2013. Thèse de doctorat. University of Luxembourg, Luxembourg, Luxembourg.

- HATFIELD Elaine, John T. CACIOPPO, and Richard L. RAPSON, 1994, "Emotional contagion: Cambridge studies in emotion and social interaction." *Cambridge, UK: Cambridge University Press.* *errors-in-variables regression model when the variances of the measurement errors vary between the observations. Statistics in Medicine n° 21*, p1089-1101.
- HERRING Susan C., *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*, Amsterdam : Benjamins, 1996.
- KERBRAT-ORECCHIONI Catherine, 2000, "Quelle place pour les émotions dans la linguistique du XXe siècle? Remarques et aperçus." dans Plantin, C., Doury, M., & Traverso, V (eds), *Les émotions dans les interactions*, Presses Universitaires Lyon, p 33-74.
- LARDELLIER Pascal et LIENARD Fabien, 2014, «Des émoticônes à «l’hyper-ception», *Degrés: revue de synthèse à l'orientation sémiologique n°156* , p1-21.
- LAROUCSI Fouad et LIENARD Fabien, 2008, "Eléments d’analyse de la communication médiée par téléphone mobile (CMT) de scripteurs plurilingues franco-arabes." *Actes du Colloque international des SIC «Interagir et transmettre, informer et communiquer: quelles valeurs, quelle valorisation.*
- LIENARD Fabien, 2014, "Les communautés sociolinguistiques virtuelles. Le cas des pratiques scripturales numériques synchrones et asynchrones mahoraises/Virtual sociolinguistic communities. The case of synchronous and asynchronous digital writing practices in Mayotte." *Studii de Lingvistica* 4 :145.
- MAINGUENEAU Dominique, 2014, *Discours et analyse du discours: introduction*. Armand Colin.
- MARCOCCIA Michel, 2004, « L’analyse conversationnelle des forums de discussion: questionnements méthodologiques », *Les Carnets du Cediscor. Publication du Centre de recherches sur la didacticité des discours ordinaires* no 8, p. 23-37.
- MICHELI Raphaël, 2014, *Les émotions dans les discours: modèle d'analyse, perspectives empiriques*. De Boeck-Duculot.
- PAVEAU Marie-Anne, 2012 "Réalité et discursivité. D'autres dimensions pour la théorie du discours." *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours* 34 [en ligne]
- PAVEAU Marie-Anne, 2013, "Technodiscursivités natives sur Twitter. Une écologie du discours numérique." *Epistémè (revue internationale de sciences humaines et sociales appliquées, Séoul)* 9 p.139-176.
- PAVEAU Marie-Anne, 2015. "Ce qui s’ écrit dans les univers numériques. Matières technolangagières et formes technodiscursives." *Itinéraires. Littérature, textes, cultures* 2014-1 [en ligne]
- PEREA François, 2013, « (Im)possibilités de dire le plaisir / déplaisir », *Interstudia*, n° 13, p. 51-62.

PEREA François, 2016, « Nature et technologie langagière dans les dialogues oraux homme-machine », dans *Communication. Information médias théories pratiques*, vol. 34, no 1.[en ligne]

PLANTIN Christian, DOURY Marianne et TRAVERSO Véronique, 2000, *Les émotions dans les interactions*. Presses Universitaires Lyon.

SCHEGLOFF, Emanuel A., JEFFERSON, Gail, et SACKS, Harvey, 1977, « The preference for self-correction in the organization of repair in conversation », *Language*, p. 361-382.