

Driss ABLALI, Erik BERTIN (éds), Sociabilités numériques

Driss ABLALI, Erik BERTIN (éds), *Sociabilités numériques*, Louvain-la-Neuve, Academia, collection « Extensions sémiotiques », 2020, pp. 266.

Sociabilités numériques est un ouvrage collectif qui interroge les rapports sociaux médiés en tant qu'objets d'observation spécifiques. Une remarque préliminaire est à la base des travaux qui composent ce volume, comme Driss ABLALI et Erik BERTIN le soulignent dans l'*Introduction. Vers une sémiotique de la culture numérique* (pp. 7-32) : le numérique s'est désormais constitué entièrement en média, c'est-à-dire en milieu, et, contrairement aux idées reçues sur l'espace numérique, il faut changer le regard qu'on y porte pour souligner sa dimension sociale et publique. Le cadre méthodologique qui sous-tend la question de la sociabilité relève du socle sémiotique, notamment de la prise en compte du support et de ses médiations. Les travaux pionniers d'Emmanuel Souchier et d'Yves Jeanneret sont le point de départ pour examiner le couple écrit/écran et l'émergence du texte second ou énonciation éditoriale par une adaptation difficile de la sémiotique aux changements du numérique. Tel est le cas de l'opposition immatériel vs matériel : par le biais de procédures informatisées, le numérique façonne un nouveau monde multi-sémiotique de normes et de pratiques qui reconfigure l'existence sémiotique du sujet dans son ensemble. Relativement aux transformations médiatiques, tant les jeux sociaux que les genres et les pratiques médiatiques sont affectés par certaines sociabilités, montrant des configurations multiples qui invitent à des réflexions profondes autour de régimes de contractualisation parfois rigides et allant au-delà du mythe communautaire. Encore, les sociabilités numériques échappent-elles au temps, dans la mesure où elles tendent à favoriser l'immédiateté et le « présentisme » d'une même sémiologie temporelle ou à produire le temps par leur pratique. Il s'ensuit des enjeux et des objectifs spécifiques qui signalent la relation étroite entre sociabilité, transformations et numérique, autant de sujets qui sont abordés dans les dix contributions de cet ouvrage, réparties en deux sections.

La première partie, *Mutation du social, mutation du média* (pp. 33-147), s'ouvre par la contribution de Fanny BARNABÉ, *Entre jeu et spectacle : rhétorique du let's play* (pp. 35-58), concernant les « détournements » par le *play*, pour examiner le *let's play*. Il s'agit d'une captation vidéo d'une session de jeu, par laquelle le joueur peut commenter ses actions et les diffuser *via* des plateformes de *streaming*. Une frontière se produit entre l'activité ludique et la production de détournements : pour le constater, l'auteure examine un *let's play* francophone réalisé par le vidéaste Benzaie sur le jeu de rôle *Pokémon Jaune* à partir de différentes figures de rhétorique. L'effet d'écart peut être réalisé à partir de quatre sous-catégories de procédés. Si la première, la spectacularisation, montre que dans le *let's play* l'expérience ludique du joueur se transforme en spectacle par le biais de son code graphique – auquel contribue également le vidéaste par son visage et par ses actions –, dans la deuxième, l'anti-jeu, le vidéaste se sert de figures opposées à celles qui sont généralement attribuées au jeu. Pour leur part, les figures de fictionnalisation, les plus fréquentes, permettent à Benzaie de remplir des rôles différents, voire de réaliser des superpositions de fiction, alors que la quatrième figure, l'ironie, qui voit l'alternance entre les énoncés ironiques et le jeu au premier degré, vise à valoriser les détournements mais également à créer un effet de distanciation. BARNABÉ montre ainsi que ces quatre types de figures contribuent non seulement à l'interactivité mais également à préserver la dynamique de déconstruction créative des jeux et de leurs normes.

Dans la deuxième contribution, intitulée *La photographie à l'époque des réseaux sociaux : pour une approche quali-quantitative* (pp. 59-79), Enzo D'ARMENIO et Maria Giulia DONDERO s'intéressent au rôle social de la photographie numérique sur Instagram, afin d'en relever la

complexité, d'étudier les nouveaux observables qui la caractérisent ainsi que la construction du sens. Leur point de départ réside dans les recherches de Lev Manovich et de ses collaborateurs, auxquelles sont intégrées des méthodes computationnelles et sémiotiques. Les nouveaux usages de la photographie numérique font comprendre que, au-delà des similarités avec le modèle Polaroid, le support numérique augmente les caractéristiques de rapidité, facilité et mobilité qui sont le propre d'Instagram, lequel présente également l'avantage d'intégrer des remédiations et une gestion centralisée de la sociabilité photographique numérique. Si, selon Manovich, Instagram fait l'objet d'une « pureté médiatique », les auteurs soulignent plutôt la capacité d'Instagram à englober plusieurs appareils et techniques à la fois. Par l'analyse du concept de « médium », ils articulent les nouveaux usages de la photographie sur Instagram et le fonctionnement des réseaux sociaux. Ils procèdent ainsi à une relecture du classement des photos sur Instagram proposé par Manovich, en *casual*, professionnelles et de design, pour relever que la photo de design est une pratique photographique à part entière, dotée de ses propres modèles de référence. Par cette étude, on relève que les compositions de photos, les types d'énonciateurs et d'usages, ainsi que les interactions compétitives et collaboratives, sont essentiels pour décrire la complexité des usages sociaux de la photographie numérique sur Instagram.

Dans la troisième étude, consacrée au selfie, Massimo LEONE présente son profil personnel de selfiste pour aborder le sens des selfies et la relation qu'ils entretiennent avec les idéologies du présent (*La caméra et le miroir : la sociabilité à l'ère de l'individualisme numérique*, pp. 81-101). Dans le but de « dénaturer » le sens d'un selfie – son omniprésence sociale aurait, selon l'auteur, donné lieu à sa naturalisation –, différents niveaux d'analyse sont possibles. L'auteur s'appuie sur la distinction entre le sens de la pratique de prendre des selfies et le sens des selfies comme images individuelles, sur la nature des selfies – les *crypto-selfies*, les *pseudo-selfies* et les *méta-selfies* – et sur la tripartition sémiotique d'Umberto Eco en *intentio auctoris*, *intentio lectoris* et *intentio operis*. C'est ce dernier niveau d'analyse qui permet à LEONE de souligner les profils des selfistes, mais également la présence potentielle d'un observateur-modèle et le rôle du selfie dans le développement de la sémiosphère d'une communauté d'interprètes. Dans la dernière partie, il présente des réflexions sur la valorisation hors norme de l'expérience présente, au détriment de la planification, et sur les « cultures du présent », qui sont le propre du selfie. D'où la définition de LEONE du selfie comme « la quintessence de la radicalisation de l'idéologie temporelle et aspectuelle du présent instantané et duratif » (p. 99).

Le *backstage movie*, « contre-histoire » et forme de remédiation du tournage, fait l'objet de l'analyse proposée par Pierluigi BASSO FOSSALI, qui s'intéresse à l'intimité qui émerge de ce genre, au potentiel très élevé, qui révèle, contrairement au film « majeur », le privé (*La remédiation de l'intimité : régimes de confiance dans les coulisses médiatiques*, pp. 103-124). Après avoir analysé les notions d'« intime », d'« extime » et de confiance appliquées au *backstage* d'un film, l'auteur s'appuie sur le documentaire *My Life directed by Nicolas Winding Refn* (2014) de Liv Corfixen pour montrer qu'un couple réel, celui de Liv Corfixen et du metteur en scène Nicolas Winding Refn, réussit à reconstruire son équilibre interne grâce à l'expérience du *backstage movie*. La reconstruction de cette intimité *via* le dispositif filmique est l'occasion pour BASSO FOSSALI d'interroger les concepts de « confiance » et de « confidence » pour ensuite identifier les régimes de confiance du *backstage movie* examiné et les étapes de la confidence qui le caractérisent. C'est notamment la dernière étape, à savoir le final du film, qui manifesterait, selon lui, l'affirmation pleine de l'intimité. Dans ce « cahier intime à deux », l'intimité serait ainsi le résultat d'une « remédiation » de la caméra.

La dernière contribution de cette section, qui tire son origine d'un travail de thèse, aborde le processus de construction et de stabilisation de la plateforme YouTube.com autour du concept d'intermédialité et des approches de la « sémiotique ouverte » et de la socio-sémiotique des médias

(*L'émergence de YouTube : travail du média et rhétorique de l'innovation*, pp. 125-147).

Guillaume HEUGUET organise son étude en trois temps. À l'appui de l'intermédialité, il constate que YouTube est un objet qui se transforme en permanence, caractérisé par l'indétermination et par la mobilisation de savoirs divers et de différents acteurs et instances. Les travaux de Rick Altman, de Jürgen Müller et de Remy Besson permettent à l'auteur de réfléchir sur la « médialité » comme qualité à construire et à appliquer aux outils et formats médiatiques disponibles *via* YouTube et dont est présentée une liste non exhaustive. Si ces outils et formats sont liés à des pratiques sociales qui engagent des normes d'activité et de communication générales, il est également essentiel d'en relever la complexité et la diversité pour saisir les transformations permanentes de YouTube. Les discours de trois concepteurs du site YouTube.com mettent en évidence, au-delà de leurs différences, que des théories de l'innovation circulantes sont à la base de son succès, bien qu'une confusion soit faite entre la construction du site et les raisons de ce succès. Enfin, l'analyse des trois premières versions des pages-écrans du site YouTube.com permet à HEUGUET de relever la manière dont YouTube s'est spécifié jusqu'à devenir un véritable média entre un dispositif de stockage, un dispositif de publication et un dispositif médiatique, par lesquels un réglage continu a lieu entre promesses formulées et prétentions inscrites dans ses pages. Innovation et transformation sont ainsi les maîtres mots de YouTube.

La seconde partie de l'ouvrage, *Nouvelles modalités et nouveaux visages du collectif* (pp. 149-259), est composée de cinq contributions. Dans la première, Driss ABLALI et Brigitte WIEDERSPIEL analysent la question de l'immédiation dans la pratique des personnes en situation de souffrance. (*Effets de la temporalité numérique sur la parole des sans-voix*, pp. 151-168). À partir des échanges des souffrant-e-s avec les volontaires d'une association de prévention contre le suicide *via* un tchat, les auteurs examinent ce discours par rapport au média utilisé, à la praxis de ces personnes et au temps numérique qui ressort du média utilisé. Les caractéristiques du tchat, média écrit synchrone, portent sur une logique dialogale d'échanges verbaux et égalitaires réciproques, bienveillants, dans l'anonymat, au sein d'une temporalité, de contraintes rythmiques et d'écriture qui le distinguent d'autres modes d'écrits numériques, tels que la messagerie. En s'inspirant de la temporalité musicale, les auteurs montrent que l'immédiateté du tchat génère un effet multi-niveaux qui se répercute sur la relation entre leurs utilisateur-trice-s, sur la modulation de normes linguistique, rhétorique et stylistique, et sur l'acquisition d'un savoir-faire technique.

Le forum numérique consacré au jeu vidéo de stratégie en temps réel *StarCraft2* fait l'objet de l'étude de François LAURENT et Sylvie PÉRINEAU-LORENZO, qui visent à démontrer que les échanges de ce forum relèvent d'un « tropisme de la surenchère » (*Le tropisme numérique de la surenchère : le cas du forum StarCraft2*, pp. 169-197). Ils identifient les facteurs qui participent à cette surenchère. Le premier – la situation de communication – est propice à l'entropie et le « désordre » est surtout représenté au niveau de la longueur des textes et du laconisme argumentatif, l'anonymat y étant de mise. Le deuxième, le discours de l'expertise, est caractérisé par six strates de style langagier du forum et par le type de prédication sémantique, organisée autour du débat. Le troisième facteur est constitué par le forum comme pratique culturelle médiatique formant le plan de l'expression, là où le tropisme de la surenchère figure entre le plan d'expression médiatique et le discours forumistique, sur le plan du contenu. Le quatrième facteur, représenté par les pratiques, les rôles actantiels et les attractions thématique-rhématiques, souligne que des références stéréotypées et externes, par l'ajout de nouveaux contenus, ainsi que, dans chaque camp, la présence d'agonistes – dont les *trolls* sont les plus fréquents – contribuent à témoigner d'un tropisme de la surenchère.

Dans la troisième contribution de ce volet, intitulée *Habemus Præsidentem. Parcours sémiotique d'une annonce médiatique sur un réseau social numérique* (pp. 199-222), Hugues CONSTANTIN DE CHANAY et Julien THIBURCE examinent, à partir d'un corpus d'écrans Facebook et d'une émission de soirée électorale sur France 2, l'annonce médiatique du résultat du second tour de

l'élection présidentielle de 2017 en France en termes de configuration médiatique, à la télévision et sur Facebook, pour se pencher sur les remédiations de cet événement par les posts Facebook. Si la soirée électorale télévisée souligne une hybridité de la scène médiatique, qui comprend également des réactions verbales engendrant une remédiation, les médiations sur Facebook mêlent la remédiation de la nouvelle à partir d'une immédiatité de la soirée à la télévision et la médiation de l'effet de la connaissance de l'identité présidentielle exprimée par l'auteur du post. Quant aux remédiations *via* Facebook, la médiation y apparaît aussi comme pratique sociale qui engendre trois modes d'« action » symboliques – le mode du « dire », du « montrer » et du « faire » –, par lesquels les auteurs constatent une polysémioticit  des  nonc s des posts. Pour autant, ils rel vent qu'aucune rem diation d' nonc s ne contient l'annonce *Habemus Præsidentem*, bien que tout le monde en soit au courant et en parle   travers une parole collective.

Erik BERTIN et Jean-Maxence GRANIER s'int ressent aux m mes, objets de la culture num rique et formes discursives diffus es   travers une op ration  nonciative d'imitation et de distinction, dont la valeur culturelle est qualifi e de m diocre (*Les m mes : s miotique d'un objet de la culture num rique*, pp. 223-242). L'apport de la s miotique permet aux auteurs de cat goriser les m mes et les formes de la r p tition qui les concernent. Un m me pr sente une s quence prototypique pourvue d'un potentiel de saillance qui d cro t au fur et   mesure que l'objet num rique devient connu, mais il fait  galement l'objet de possibles variations. Celles-ci peuvent relever d'alt rations s miotiques par rapport   un « sch me formel pr d fini » repr sent  par la forme linguistique et/ ou visuelle fig e, mais les m mes sont  galement caract ris s par un  l ment d clencheur commun qui rompt un  quilibre, d tournant de son cours initial une structure de sens pr visible. Quant   la r p tition, le s me constitutif du m me affecte aussi bien le plan de l'expression que celui du contenu : si un m me prend sens   l'int rieur d'une s rie (gr ce   la variation), sur le plan du contenu, la r p tition du m me le distingue d'une reproduction. Par ailleurs, cette it rativit  accumulant des variantes est ouverte et potentiellement infinie, mais aussi inachev e ; elle appelle, par ailleurs, l' nonciataire   s'y engager. Tout cela est d montr  par un exemple, « BBC Dad », par lequel les auteurs rappellent que la dimension sociotechnique d'internet permet l'acc l ration et l'amplification des m mes.

La derni re contribution de cette section, qui cl t  galement le volume, porte sur *Wikip dia*, que S mir BADIR et Nicolas COU GNAS con oivent comme un objet s miotique (*Qu'est-ce que Wikip dia ? L'approche s miotique devant un « objet scientifique non identifi  »*, pp. 243-259). Leur analyse souligne tant les aspects qui permettent d'inscrire cet objet culturel et textuel au sein des encyclop dies que ceux par lesquels il s'en diff rencie en termes de sp cification ou de distanciation. En tant qu'encyclop die, le savoir de *Wikip dia* est li  au m dia qui fait exister son contenu et par lequel il est diffus . Ce savoir n'est ni innovant, ni expert, ni scientifique de premi re main, mais il est appropriable et compr hensible pour une communaut  large,   laquelle on pr sente un corpus de savoirs vaste. Ses aspects sp cifiques, qui le distinguent d'une encyclop die, consistent en sa diffusion enti rement en ligne, en une h t rog n it  de sujets, en une repr sentation h t rog ne du savoir due aux liens hypertexte pr sents dans le corps du texte, mais  galement en une homog n it  s miotique de police, taille, images, sons, films, et en une accessibilit  libre. De par l'ensemble de ses traits distinctifs, *Wikip dia* est une pratique num rique, un forum et une plateforme de r seau social encyclop dique autour d'un nombre limit  de discours, dont le but est une explicitation de la doxa plut t qu'une vulgarisation au sens strict. Or, m me si *Wikip dia* se distingue d'autres encyclop dies par une neutralit   pist mique, par la consensualit  comme valeur  pist mique, par le culturalisme des contenus et par une authentification discursive, les auteurs concluent que le genre encyclop dique d velopp  par *Wikip dia* se rapproche de celui des autres encyclop dies.

Au-delà des spécificités de chaque contribution, l'approche sémiotique qui a été développée au sein de *Sociabilités numériques* permet, via de nouvelles formes de communication qui relèvent de collectivités spécifiques, de souligner les transformations du lien social – qui sont le résultat de ces médiations numériques – et de constater que les formes du collectif qui émergent sont caractérisées par la diversité, mais aussi par la labilité. Tout cela justifie la préconisation de nouvelles catégories visant la sémiotisation des sociabilités numériques émergentes.