L'Oralité Simulée Dans les Échanges Numériques : Entre Spontanéité et Scénarisation

Simulated Orality in Digital Exchanges: Between Spontaneity and Scripting

الشفوية المحاكية في التبادلات الرقمية: بين العفوية والتخطيط المسبق

BAKTACHE Amel *
Université d'Oum El Bouaghi, Algérie, baktache.amel@univ-oeb.dz

Titre du laboratoire de recherche : Didactique, Énonciation, Corpus, Linguistique, Interaction Culturelle

Date de soumission:04/10/2025 date d'acceptation:24/08/2026 date de publication 15/09/2026

******

Resumé:
Cet article explore la manière dont les jeunes francophones de l'université algérienne simulent l'oralité dans leurs échanges textuels sur des plateformes comme WhatsApp, Instagram ou Messenger. À partir d'un corpus authentique anonymisé, il identifie les procédés linguistiques et sémiotiques qui transposent l'oral à l'écrit (abréviations, interjections, émojis, ...). L'analyse, fondée sur un cadre théorique de l'hybridité oral/écrit et une méthode qualitative, met en évidence des fonctions expressives, phatiques, ludiques et identitaires. L'oralité simulée apparaît comme une écriture hybride, à la fois spontanée et stratégiquement stylisée.

Mots clefs: oralité simulée; communication numérique; langage de jeunes; échange en ligne; écriture conversationnelle;

****

Abstract:
This article explores how young French-speakers at the Algerian university simulate orality in their textual exchanges on platforms such as WhatsApp, Instagram, or Messenger. Based on an anonymized authentic corpus, it identifies the linguistic and semiotic processes that transpose spoken language into writing (abbreviations, interjections, emojis, ...). The analysis,

founded in a theoretical framework of oral/written hybridity and a qualitative method, highlights expressive, phatic, playful, and identity functions. Simulated orality appears as a hybrid form of writing, both spontaneous and strategically stylized.
***key words**:* simulated orality; digital communication; youth language; online conversation; conversational writing;

ملخص باللغة العربية:

تستكشف هذه المقالة كيفية محاكاة الشباب الناطقين بالفرنسية في الجامعة الجزائرية للشفوية في تبادلاتهم النصية على منصات مثل واتساب، وإنستغرام، أو ماسنجر. بناءً على مجموعة نصوص أصلية مجهولة الهوية، تحدد المقالة الوسائل اللغوية والدلالية التي تنقل اللغة الشفوية إلى الكتابة (اختصارات، تعبيرات صوتية، رموز تعبيرية، ...). التحليل، المستند إلى إطار نظري يدمج بين الشفوية والكتابة ومنهجية كيفية، يبرز الوظائف التعبيرية، الفاتية، الترفيهية، والهوية. تظهر الفصاحة المحاكاة ككتابة هجينة، تجمع بين العفوية والتنسيق الاستراتيجي.

الكلمات المفتاحية: الشفوية المحاكية؛ الاتصال الرقمي؛ لغة الشباب؛ التبادل عبر الانترنت؛ الكتابة الحوارية؛

Introduction

Dans les interactions numériques, notamment chez les jeunes, on observe l'émergence d'un style d'écriture qui mime l'oralité. Bien que véhiculés par l'écrit, les messages sur WhatsApp, Instagram ou Messenger adoptent des tournures issues de la langue parlée : syntaxe relâchée, onomatopées, rires transcrits, ponctuation expressive, émojis, … Ce phénomène, qualifié d'oralité simulée, questionne les frontières entre oral et écrit, entre spontanéité et scénarisation. Il reflète une forme d'hybridation propre aux échanges numériques, où le message semble dicté par l'instantanéité de la parole tout en étant une production écrite, parfois révisée, souvent stylisée.

Ce brouillage des repères traditionnels a suscité l'intérêt de nombreux chercheurs. Dès les années 1990, Anis (1998) évoquait une « communication entre l'oral et l'écrit » et parlait d'une écriture « née de l'écran » qui « dispute à l'oral le domaine de l'expression spontanée » (p. 269). De leur côté, Ferrara, Brunner et Whittemore (1991) parlaient déjà de conversation écrite, tandis que Crystal (2001) définissait le *netspeak* comme un genre intermédiaire, mêlant traits de l'oral et de l'écrit.

Gadet (1996) proposait d'abandonner la dichotomie stricte oral/écrit au profit d'un continuum discursif, où le numérique s'inscrit entre les deux pôles. Ainsi, les échanges numériques ne relèvent ni entièrement de l'écrit

normatif, ni de l'oral spontané, mais d'un entre-deux langagier qui combine expressivité, familiarité et concision.

Dans ce cadre, notre étude s'intéresse aux procédés par lesquels les jeunes usagers simulent l'oralité à l'écrit. Il peut s'agir de transcrire des prononciations, de signaler des émotions via des émojis, ou encore d'utiliser des structures proches de la conversation orale. Cette oralisation de l'écrit numérique soulève une question essentielle : ces marques sont-elles le fruit d'une spontanéité naturelle, ou bien relèvent-elles d'une mise en scène délibérée ? Comme le souligne Anis (1999), « le partage entre la contamination spontanée et le recours intentionnel à des effets d'oralité est pratiquement impossible à effectuer » (pp. 74-75). Cette ambiguïté entre naturel et stylisation constitue le cœur de notre problématique.

Nous proposons d'explorer ce phénomène à travers un corpus d'échanges écrits authentiques, issus de conversations numériques spontanées. Après avoir posé les repères théoriques sur l'oralité simulée et les spécificités du discours numérique dans une première partie, nous détaillerons notre méthodologie de constitution et d'analyse du corpus (La deuxième partie). La troisième partie présentera les résultats, accompagnés de tableaux de synthèse, en mettant en lumière les fonctions communicatives des procédés observés (expressives, phatiques, identitaires, …). Enfin, nous conclurons sur ce que ces pratiques révèlent des usages langagiers à l'ère du numérique, entre spontanéité affichée et scénarisation stratégique.

1. Cadre théorique

1.1. Hybridation oral/écrit et oralité simulée

Pour éclairer notre étude, il convient de situer l'oralité simulée dans le cadre plus large des relations entre langue orale et langue écrite à l'ère numérique. Les échanges par messagerie instantanée relèvent d'un paradoxe : ils sont émis via un canal écrit (texte affiché à l'écran) tout en adoptant l'allure de la conversation parlée. Cette double nature a conduit les chercheurs à repenser la notion même d'oralité. Déjà Ong (1982) évoquait l'émergence d'une « oralité secondaire » dans les médias modernes, où la communication retrouve certaines caractéristiques de l'oralité traditionnelle tout en étant médiatisée par l'écrit ou la technologie. Dans le cas d'Internet, il est clair que la langue utilisée n'est ni purement orale ni purement écrite, mais combine des éléments des deux modes (Crystal, 2001, p. 28). Crystal propose ainsi l'équation : « Netspeak = écrit + oral + propriétés du médium électronique » (2001, p.28). Autrement dit, la communication en ligne est multimodale et hybride, empruntant à l'écrit sa permanence et sa structure, et à l'oral son interactivité et sa vivacité, tout en exploitant les ressources propres au support électronique (vitesse d'envoi, enrichissements multimédias comme les émojis, etc.).

En linguistique française, plusieurs recherches ont décrit cette hybridation. Anis (1998) parle d'écrit interactif et dialogique, une forme d'écrit qui « tire l'écrit vers l'oral » (Crystal, 2001, cité par Mangenot & Salam, 2010) et permet des échanges quasi synchrones, spontanés, dans un registre familier. Certains auteurs soulignent même que la langue des tchats et textos constitue une nouvelle norme distincte, qu'Anis (1999) qualifie de « norme scripto-conversationnelle ». Cette norme conversationnelle écrite se caractérise, selon lui, par des éléments linguistiques graphiquement manifestés dont la fonction est de réagir promptement à un stimulus, en exprimant non seulement l'information, mais aussi l'attitude émotionnelle de l'usager. On retrouve ici l'idée que l'écrit numérique concurrence l'oral sur le terrain de la réactivité immédiate et de l'expression personnelle spontanée. En ce sens, l'écrit en ligne rompt avec l'écrit standard formel et rejoint des propriétés du discours oral : usage préférentiel du présent, phrases courtes ou incomplètes, ton informel, etc. (Panckhurst, 1999 ; Panckhurst & Bouguerra, 2003). De plus, les contraintes techniques initiales (clavier de téléphone réduit, limitation de caractères SMS, etc.) ont encouragé des simplifications graphiques (abréviations, orthographe phonétique) qui rappellent l'oral non standard, où la prononciation réelle prime sur la norme écrite (Anis, 2001a ; Liénard, 2005). Par exemple, l'ellipse du *« ne »* de négation (« *je sais pas »* au lieu de *« je ne sais pas* ») ou l'usage massif de pronoms de première personne traduisent une proximité avec la langue parlée spontanée (Panckhurst, 1999).

1.2. Oral spontané ou écrit réfléchi

Cependant, qualifier ces échanges de purement « spontanés » serait simpliste. En réalité, le discours numérique s'inscrit dans des pratiques culturelles où l'oralité peut être mise en scène. La conversation tapée laisse, malgré l'instantanéité, un court délai de composition et la possibilité de réviser avant l'envoi, ce qui n'existe pas dans la parole immédiate. Les jeunes utilisateurs exploitent d'ailleurs souvent des codes expressifs bien établis (émojis codifiés, abréviations conventionnelles, tournures à la mode), ce qui suggère une conventionnalisation et parfois une intention stylistique. On parle de « conversationnalisme » (Fairclough, 1992) pour décrire la tendance de nombreux médias écrits (publicité, presse, communication médiatisée par ordinateur (CMC), etc.) à emprunter les codes de la conversation informelle. Sur les messageries, cette conversationnalisation peut être poussée à l'extrême, au point que certains messages ressemblent à des scripts où chaque élément est calibré pour sembler naturel. Par exemple, rallonger un mot (« tropoooo drôle ») ou ajouter un *« lol »* en fin de phrase sont des moyens quasi-rhétoriques de signaler le ton humoristique ou complice du propos. Ces procédés peuvent être utilisés délibérément pour

créer une connivence ou une émotion chez le lecteur, un peu comme un jeu d'acteur par écrit. Ainsi, la conversation numérique évolue dans un espace mixte : à mi-chemin entre l'oral spontané (non planifié, émotif, avec ses « scories ») et l'écrit réfléchi (planifiable, éditable, stratégique).

Marcoccia (2000) notait initialement que la communication médiée par ordinateur semblait calquée sur l'oral spontané, les usagers cherchant à combler l'absence de présence physique en empruntant des caractéristiques de l'oral et en simulant celles qu'ils ne peuvent reproduire (smileys pour les mimiques, etc.). Dans cette veine, Colin et Mourlhon-Dallies (1999) ont parlé de « didascalies électroniques » pour décrire les indications scéniques que représentent les émoticônes ou certaines remarques métacommunicatives insérées dans le texte, un peu comme des indications de jeu permettant au lecteur d'imaginer le ton, l'expression ou le geste qui accompagnerait le propos. Par la suite, l'analyse plus fine de Marcoccia et Gauducheau (2007) sur l'usage des smileys a nuancé l'idée d'une équivalence simple avec l'oral : les émoticônes jouent certes un rôle paralinguistique (indiquer l'émotion, renforcer un sous-entendu), mais leur interprétation dépend fortement du contexte discursif et des conventions partagées entre interlocuteurs (Derks, Bos *&* Von Grumbkow, 2007). Dès lors, l'oralité simulée n'est pas qu'une copie naïve de l'oral, elle fait partie intégrante d'un registre écrit nouveau, avec ses propres codes socio-pragmatiques.

Une question transversale, et objet central de notre étude, concerne donc la part de spontanéité versus la part de scénarisation dans ces procédés d'oralité simulée. D'un côté, on peut soutenir que les jeunes, immergés dès l'adolescence dans ces pratiques, écrivent instinctivement en langage « parlé écrit » sans effort conscient, c'est leur « norme spontanée » de communication numérique (Gadet, 2003). De l'autre, il faut reconnaître que certains effets sont recherchés : l'ironie signalée par un *« ☺ »* ironique, la dramatisation d'un propos par des majuscules (*« JE SUIS CHOQUÉ »* pour exprimer une fausse indignation humoristique), ou l'atténuation d'une critique grâce à un *« lol »* final. Ces choix traduisent une intention de l'émetteur, qui met en scène son message pour orienter la réception. En pratique, comme le souligne Anis (1999), il est souvent impossible de trancher complètement : un même élément peut être à la fois employé spontanément (par habitude d'écriture informelle) et remplir une fonction discursive précise dont le locuteur est plus ou moins conscient. Notre recherche adopte l'hypothèse que l'oralité simulée dans les conversations numériques des jeunes est à comprendre comme un « continuum » entre ces deux pôles (spontanéité et scénarisation) plutôt qu'une dichotomie. Nous tenterons, à partir de données concrètes, d'illustrer cette tension et

d'identifier les usages typiques de l'oralité simulée, ainsi que les raisons pour lesquelles les interactants y recourent.

2. Méthodologie

2.1. Corpus

Pour étudier ces phénomènes, nous avons constitué un corpus d'échanges numériques authentiques (entièrement anonymisés) représentatifs des conversations entre jeunes locuteurs francophones dans un milieu estudiantin algérien. Le corpus se compose d'environ 500 messages extraits de conversations privées sur plusieurs plateformes populaires : WhatsApp (messagerie mobile), Instagram (messagerie instantanée liée aux « *stories* » et publications), et Facebook Messenger. Les participants, âgés de 16 à 22 ans, ont donné leur consentement pour l'utilisation de bribes de leurs conversations à des fins de recherche, avec anonymisation des noms et informations personnelles. Afin de respecter la confidentialité, les exemples présentés ont été légèrement modifiés (noms remplacés, certains contenus sensibles occultés) tout en conservant les caractéristiques linguistiques originales.

2.2. Approche adoptée

Nous avons adopté une approche mixte, quantitative et qualitative. Dans un premier temps, une grille d'analyse linguistique a été élaborée pour recenser tous les procédés d'oralité simulée présents dans le corpus. Parmi ces procédés, nous avons inclus par exemple : les abréviations et orthographes phonétiques (exemple : *« chui »* pour *« je suis »*), l'omission de négations (*« j'ai pas »* au lieu de *« je n'ai pas »*), l'emploi d'interjections propres à l'oral (*« bah, euh, hein, … »*), les onomatopées et expressions de réaction (*« haha, ptdr, lol, … »*), l'usage d'émojis ou émoticônes ☺, les modifications graphiques à visée expressive (lettres répétées, mots en majuscules, ponctuation expressive comme *« !!? »*), etc. Chaque occurrence d'un tel trait a été identifiée et classée selon sa catégorie. Nous avons ainsi pu quantifier la fréquence de chaque type de procédé dans l'ensemble du corpus (voir Tableau 1).

Parallèlement, une analyse qualitative contextuelle a été menée pour chaque extrait contenant des marques d'oralité simulée, afin d'interpréter leur fonction dans l'échange. Cela implique de considérer le co-texte (les messages avant/après), l'intention communicative possible du locuteur et l'effet sur le destinataire. Par exemple, l'ajout d'un *« ☺ »* à la fin d'une phrase peut servir à adoucir le ton (fonction d'apaisement ou de connivence), tandis que l'écriture en majuscules d'un mot isolé traduit généralement une insistance ou une émotion forte (fonction emphatique). Nous avons donc annoté chaque occurrence relevée avec un ou plusieurs rôles pragmatiques possibles (par exemple : expressif/émotif, humoristique,

phatique, signal d'ironie, marque d'identité de groupe, etc.). Ces annotations ont ensuite été synthétisées pour dégager les fonctions principales remplies par l'oralité simulée dans le corpus (voir Tableau 2).

L'étude comprend également des exemples concrets tirés du corpus, présentés sous forme d'extraits de dialogue, afin d'illustrer la réalisation de ces phénomènes dans un contexte conversationnel réaliste. Notre objectif est d'établir une typologie claire des procédés (types, fréquence) et de montrer comment ils contribuent, de façon spontanée ou intentionnelle, au dynamisme communicatif des échanges numériques entre jeunes. Notons que l'analyse est exploratoire et descriptive étant donné la taille modeste du corpus, mais elle s'appuie sur des tendances corroborées par la littérature existante pour assurer la validité externe des observations.

3. Analyse et discussion des résultats

3.1. Procédés d'oralité simulée identifiés

L'analyse du corpus confirme que les jeunes mobilisent un large éventail de procédés linguistiques et graphiques pour imprégner leurs messages écrits d'une oralité apparente. La Tableau 1, ci-dessous, récapitule les principaux types de procédés d'oralité simulée relevés, avec un exemple tiré du corpus pour chacun, ainsi que leur fréquence relative.

Avant de commenter le tableau en détail, considérons un extrait illustratif d'une conversation du corpus :

A : *Bah alors ?? T'es où ? On t'attend* 😅

B : *Désoléééé, j'arrive mtn lol*

Dans cet échange bref, on observe déjà plusieurs marqueurs d'oralité simulée : le locuteur A commence par *« Bah alors »*, interjection typiquement orale exprimant l'impatience ; il utilise une double ponctuation interrogative *« ?? »* pour renforcer le ton interrogatif de *« T'es où ? »* (forme contractée de *« Tu es où »*, très courante à l'oral familier) ; enfin, il ajoute l'émoji « 😅 » (sourire gêné) pour signaler une tonalité humoristique ou indulgente à son reproche. De son côté, B répond *« Désoléééé »* avec des lettres répétées, simulant l'intonation appuyée d'une excuse orale (« dé-so-léééé »), ce qui adoucit ou dramatise son excuse de manière ludique. Il écrit *« j'arrive mtn »*, où *« mtn »* est une abréviation phonétique de *« maintenant »*, typique du texto ; et il conclut par *« lol »*, acronyme bien connu de *« laughing out loud »*, ici employé comme marque d'humour/dérision (rire virtuel). En deux lignes, cet exemple concentre plusieurs techniques de conversationnalisme écrit : connecteurs oraux, langage contracté, indicateurs paralinguistiques (émoji, onomatopée de rire), etc., qui tous contribuent à rendre l'échange plus vécu, spontané et complice.

Tableau 1. Principaux types de procédés d'oralité simulée dans le corpus (avec exemples et fréquences)

Type de procédé	Exemple (tiré du corpus)	Occurrences	Fréquence
Émoticônes/Émojis (signes graphiques d'émotion ou d'attitude)	☺ *(smiley face heureux)*	60	30 %
Marqueurs de rire (onomatopées, acronymes)	*« lol »*, *« mdr »*, *« haha »*	40	20 %
Orthographe phonétique (abréviations, contractions imitant la prononciation)	*« chui pas là »* pour *« je ne suis pas là »*	40	20 %
Interjections et mots oraux (tics conversationnels)	*« Bah ouais, t'as raison »*	30	15 %
Amplifications graphiques (répétitions de lettres, majuscules, ponctuation expressive)	*« C'est troooop bien !!! »*	30	15 %
Total (procédés relevés)	(sur l'ensemble du corpus)	200	100 %

Le Tableau 1 met en évidence que les cinq catégories de procédés d'oralité simulée définies couvrent l'ensemble des phénomènes observés. Au total, nous avons recensé environ 200 occurrences de telles marques dans le corpus. Les émojis/émoticons arrivent en tête (30 % des cas) : ces petits pictogrammes visuels (smileys souriants, cœurs, larmes de rire, etc.) parsèment les messages et jouent un rôle majeur pour compenser l'absence de langage non verbal. Ils fournissent un contexte émotionnel au texte, de façon analogue aux expressions du visage ou au ton de la voix dans une conversation en face-à-face (Derks, Bos & Von Grumbkow, 2007). Leur fréquence élevée témoigne de l'importance qu'accordent les jeunes à exprimer visuellement leurs réactions et à nuancer le sens littéral de leurs mots (par exemple, ajouter « ☺ » pour signaler la bienveillance, ou « 😂 » pour indiquer qu'une phrase est humoristique).

Viennent ensuite les marqueurs de rire (20 % des occurrences). Il s'agit soit d'onomatopées textuelles (*« haha, ahah »* plus ou moins longues), soit d'acronymes comme *« lol »* (*laughing out loud*) ou *« mdr »* (*mort de rire*).

Ces éléments permettent de manifester un rire ou au moins un rire fictif, afin de montrer son amusement ou de ponctuer une plaisanterie. Leur usage dans notre corpus est très courant pour accompagner des blagues, signaler de l'autodérision ou simplement maintenir une atmosphère détendue. On observe que *« lol »* et *« mdr »* tendent à être employés même en l'absence de quelque chose de réellement drôle, un peu comme des particules phatiques venant alléger la conversation ou montrer la connivence (ex. A : *« J'ai raté mon bus lol »*, ici *« lol »* atténue le petit drame du bus raté et invite à ne pas trop le prendre au sérieux). Ce phénomène rejoint l'évolution sémantique de *« lol »*, passée de l'indication franche de rire à un marqueur plus ironique ou phatique (Anis, 2001b).

L'orthographe phonétique et les abréviations représentent également 20 % des occurrences. On y regroupe les altérations de l'écrit destinées à imiter la langue parlée ou à aller à l'essentiel en écriture rapide. Par exemple, écrire *« chui »* ou *« ch'uis »* au lieu de *« je suis »* reflète la prononciation orale rapide [/ʃqi/] en français familier. De même, l'orthographe « *ke »* ou *« koi »* pour *« que/quoi »*, ou l'utilisation de chiffres à la place de mots (*« 6 »* pour *« six »*, *« mdr 2 fou rire »* pour *« mort de rire de fou rire »*), sont autant de stratagèmes graphiques issus du langage SMS (Anis, 2001a). Les abréviations purement scripturales comme *« ptdr »* (*pété de rire*) ou *« dsl »* (*désolé*) entrent aussi dans cette catégorie. Ces procédés traduisent souvent une double motivation : économique (taper moins de caractères, aller plus vite) et identitaire (appartenir à la communauté des « texto-philes » en maîtrisant ces codes). Ils concourent à créer un rythme oral : le message se lit comme il se prononcerait dans une discussion informelle. Par exemple *« T'as fait qoi ojd ? »* (pour *« Tu as fait quoi aujourd'hui ? »*) reproduit quasi phonétiquement la phrase parlée en omettant les lettres muettes ou en contractant les mots.

Les interjections et mots typiquement oraux forment 15 % des occurrences. Ce sont toutes ces petites exclamations et tics de langage familiers qu'on ne s'attend pas à voir dans un texte formel, mais qui émaillent la conversation quotidienne : *« ah, oh, eh, bah, ben, euh, hein, ouais, nan »*, etc. Leur présence dans les messages est un marqueur fort d'oralité simulée, car ils n'apportent souvent pas de contenu informatif en soi mais reproduisent l'effet de la voix. Par exemple, débuter une réponse par *« Euh… »* peut signifier l'hésitation ou la perplexité, comme si l'on « entendait » la personne réfléchir à voix haute ; un *« hein »* en fin de phrase peut solliciter tacitement l'approbation du destinataire (fonction tag question, par exemple *« c'est dingue, hein ? »*). L'interjection *« pff »* peut exprimer un soupir ou l'exaspération, *« arf »* une petite contrariété, etc. Ces éléments sont autant d'indices d'attitude insérés dans le texte, qui rendent l'échange plus vivant

et personnel. Notons aussi l'usage fréquent de *« ouais »* et *« nan »* à la place de *« oui »* et *« non »*, ainsi que de termes familiers comme *« pote »* (ami), *« truc »*, *« machin »*, ou des onomatopées (*« haha, beurk, grr »*), qui tous participent du registre conversationnel jeune.

Enfin, les amplifications graphiques constituent 15 % des cas. Sous ce label, nous incluons les diverses manières d'utiliser la forme visuelle du texte pour simuler des modulations prosodiques ou des gestes. La répétition de lettres à l'écrit (*« tropoooo content »*, *« nooooon »*) est l'équivalent textuel d'un allongement phonétique insistant ou plaintif. Les suites de points de suspension (*« ... »*) imitent des pauses ou créent une atmosphère d'attente/suspense, tandis que les multiplicateurs de ponctuation (*«?! »*, *«!!! »*, *« XD!!! »*) rendent l'intonation plus expressive (question incrédule, exclamation appuyée, rire aux éclats, etc.). L'usage de MAJUSCULES équivaut à « hausser le ton » ou « crier » dans le monde écrit (Yates & Orlikowski, 1992). Par exemple, *« JE SUIS TROP FIER »* en majuscules transcrit l'enthousiasme crié, là où l'oral aurait simplement mis beaucoup d'énergie dans la voix. De même, doubler ou tripler un signe de ponctuation (*« ?? »*, *«!!! »*) renforce la portée de l'intonation de question ou d'exclamation, ce qui serait impossible à rendre avec la ponctuation normative. Ces procédés sont particulièrement créatifs et nombreux dans le corpus, témoignant d'une véritable recherche expressive. Ils montrent comment les utilisateurs compensent l'absence de langage paraverbal (intonation, volume, gestes) par des artifices visuels. On peut y voir une forme de métalangage ludique, où les jeunes jouent avec la matière écrite pour la rendre aussi expressive que la parole, quitte à subvertir les codes graphiques classiques (par exemple l'orthographe ou la ponctuation standard) pour mieux faire passer un sentiment (Anis, 1999 ; Colin & Mourlhon-Dallies, 1999).

Dans l'ensemble, la distribution de ces procédés dans le corpus confirme les tendances relevées par des études antérieures sur le langage des textos et tchats. Nos données soulignent la prépondérance des émojis et des onomatopées de rire, qui apparaissent comme des vecteurs privilégiés d'oralité simulée (simulant les sourires, rires et expressions faciales absents de la communication écrite pure). L'orthographe adaptée à l'oral et les interjections jouent également un rôle clé pour donner une couleur conversationnelle aux échanges. Il est intéressant de noter que certains traits grammaticaux plus subtils de l'oral (comme la simplification de la syntaxe, l'emploi fréquent du présent, ou la surutilisation de « je ») se retrouvent aussi dans le corpus, mais de manière moins saillante pour l'observateur – ils ont été documentés par d'autres chercheurs (Panckhurst, 1999 ; Liénard, 2005) et confirment que la langue des tchats est ancrée dans l'immédiateté

(présent de l'indicatif majoritaire) et la personnalisation du discours (beaucoup de « je » et de marques de subjectivité). Cependant, ces aspects dépassent le cadre de la « mise en scène de l'oral » *stricto sensu* et relèvent plutôt de la conséquence naturelle du contexte conversationnel (échange informel en temps quasi réel).

3.2. Fonctions communicatives et pragmatiques de l'oralité simulée

Au-delà de la forme, il importe de comprendre pourquoi les participants utilisent ces procédés d'oralité simulée. Quelles fonctions remplissent-ils dans l'interaction numérique ? Notre analyse contextuelle a permis d'identifier plusieurs fonctions pragmatiques majeures, présentées dans le Tableau 2 ci-dessous avec une description et des illustrations. Il est à noter qu'une même occurrence peut avoir des fonctions multiples (par exemple, un émoji peut être à la fois expressif et phatique). Néanmoins, pour les besoins de l'exposé, nous distinguons cinq grandes fonctions dominantes.

Tableau 2. Fonctions principales des procédés d'oralité simulée (avec exemples et part d'occurrences)

Fonction communicative	Description	Exemple illustratif	Part approx.
Expressive/ Émotive	Exprimer une émotion, une attitude ou une intensité affective que le texte seul ne véhiculerait pas. Ces procédés servent à montrer ce que ressent ou veut faire ressentir le locuteur (joie, tristesse, colère, enthousiasme…).	*« Merci beaucoup* 😭 *»* (émoji larme pour exprimer une forte gratitude émue) ; *« Trop content!! »* (points d'exclamation et adverbe intensifié pour marquer la joie).	25 %
Phatique/ Interactionnelle	Maintenir le contact, faciliter le flux de la conversation, montrer qu'on est à l'écoute ou inviter l'autre à participer. Ici, l'oralité simulée sert de **rétroaction** ou de **lubrifiant social** dans l'échange, un peu	*« ok* 😉 *»* (émoji clin d'œil adoucissant un accord bref, signale complicité) ; *« lol »* en réponse seule à un message (manifeste qu'on a bien reçu et trouvé amusant ce qui a été dit, sans ajouter de contenu).	15 %

	comme les « oui », « mh-mh » ou le rire d'accompagnement en face-à-face.		
Relationale/ Solidarité	Créer de la connivence, réduire la distance interpersonnelle, affirmer une appartenance commune (générationnelle, amicale). L'emploi d'un registre familier et oral tisse un lien de proximité et de confiance entre les interlocuteurs.	Tutoiement, onomatopées familières (*« pfff »*, *« hein »*), mots d'argot ou verlan partagés (*« Truc de ouf »*, *« wesh »*) qui signalent une culture commune de jeunes. Par exemple *« Franchement t'abuse mdrrr »* (ton amical, *« mdrrr »* prolongé montrant qu'on charrie l'ami sans méchanceté).	20 %
Ludique/ Humoristique	Produire un effet humoristique, jouer avec le langage. L'oralité simulée est ici mobilisée de façon créative pour amuser, surprendre, tourner en dérision. C'est une forme de **mise en scène intentionnelle** pour provoquer le rire ou le sourire.	Usage ironique des majuscules : *« OUPS »* pour feindre la faute grave de façon comique ; Déformations volontaires : *« Meeeerci »* ou *« merki »* (ton humoristique enfantin) ; Insertion d'un émoji inapproprié de façon décalée. Ex : *« Je suis en retard* 🐢😊 *»* (tortue + face hilare pour s'autoparodier sur sa lenteur).	25 %
Identitaire/ Stylistique	Affirmer son identité personnelle ou groupale à travers un	Un adolescent peut parsemer son texte de *« wesh »* ou *«*	15 %

	style d'écriture marqué. Certains choix d'oralité simulée reflètent un **signe distinctif** (conscient ou non) du locuteur : niveau de langue, origine sociolectale, personnalité extravertie, etc. Cela recoupe la fonction de solidarité, mais à un niveau plus individuel ou communautaire (style propre, codes « jeunes »).	*gros »* s'il appartient à une sous-culture urbaine spécifique, adoptant ainsi un **ethos** identifiable. De même, l'usage systématique d'émojis colorés et de points d'exclamation peut refléter une personnalité joviale et enthousiaste. Ces choix renforcent la présentation de soi telle que souhaitée dans l'échange.	

Les pourcentages indiqués dans la colonne de droite donnent une idée approximative de la proportion d'occurrences du corpus où chaque fonction était à l'œuvre de façon prédominante. On constate que les fonctions expressive et ludique/humoristique sont en tête (autour de 25 % chacune des cas). Cela signifie qu'une large part des marques d'oralité simulée servent avant tout à extérioriser des émotions (positives ou négatives) et à jouer avec le discours pour le rendre plus léger ou drôle. Ce résultat est cohérent avec la nature même des échanges informels de jeunes amis : l'objectif principal est souvent de partager des ressentis et de passer un bon moment, plus que de transmettre des informations factuelles denses.

La fonction phatique/interactionnelle est présente dans environ 15 % des cas, ce qui est notable. Elle recouvre toutes les situations où un élément d'oralité simulée est là pour assurer la continuité de l'échange ou synchroniser les interlocuteurs. Par exemple, répondre simplement par *« haha »* ou *«* 😂 *»* à un message humoristique de l'ami, c'est une manière de dire *« j'ai reçu ton message, il m'a fait rire, continue »*. De même, débuter une question par *« Dis, … »* ou ponctuer une phrase de *« hein »* sollicite l'attention ou la confirmation de l'autre, jouant le rôle de facilitateur d'interaction. Ces éléments, bien qu'apparemment anodins, sont cruciaux pour reproduire à l'écrit l'allure dynamique d'une conversation. Sans eux, le texte risquerait de paraître froid ou abrupte. Leur présence contribue donc à l'fluidité conversationnelle (au lecteur, ils donnent l'impression que le

dialogue « coule » de façon naturelle, presque comme s'il écoutait un échange oral).

La fonction relationnelle/solidarité (environ 20 % des occurrences) est également fondamentale. Elle renvoie au lien social et à la complicité que le style oral permet de construire. En adoptant un langage relâché et empreint d'oralité, les jeunes abaissent la formalité et manifestent une proximité. Par exemple, utiliser un surnom affectueux, répéter une blague interne avec *« mdrrr »*, ou dire *« ouais tkt »* (pour *« t'inquiète »*) crée une atmosphère de camaraderie. Ce registre commun renforce le sentiment d'appartenance au même groupe d'amis ou à la même génération, un point souligné par Liénard (2005) qui y voit un aspect de « construction identitaire virtuelle ». Dans notre corpus, on observe que chaque conversation tend à développer ses propres petits codes langagiers (récurrence de certaines expressions fétiches, émojis privilégiés, etc.), ce qui cimente la cohésion du groupe. La scénarisation peut intervenir ici par le choix délibéré d'employer tel code partagé pour faire appel à la connivence de l'autre (un clin d'œil culturel, une référence connue, etc.).

La fonction ludique/humoristique (25 % des cas) mérite une attention particulière car elle incarne clairement la dimension de scénarisation intentionnelle. Faire rire ou sourire par écrit demande généralement une certaine mise en forme du message. Les jeunes excellent à ce jeu, transformant souvent leurs messages en « performances miniatures ». Par exemple, l'exagération orthographique (surdose de voyelles, etc.) est fréquemment utilisée pour caricaturer une réaction. Dans une conversation de notre corpus, un participant annonce *« J'ai eu mon examen »*, l'autre répond *« BRAAAAAVOOOOO 👏👏 »* avec une ribambelle de lettres et d'émojis d'applaudissement (mimant de façon théâtrale un tonitruant applaudissement, clairement pour l'effet comique et jubilatoire). On voit là une orchestration consciente du message : l'émetteur aurait pu dire juste *« bravo »*, mais il choisit de mettre en scène sa félicitation comme s'il faisait un spectacle. De même, l'ironie textuelle passe souvent par l'ajout de marqueurs non standards pour être comprise. Par exemple, écrire *« Génial… 🙄 »* (avec des points de suspension et l'émoji yeux au ciel) permet de signaler une ironie ou une contrariété voilée, évitant ainsi tout malentendu sur le ton. Sans ces indices, le lecteur pourrait prendre *« génial »* au premier degré. L'oralité simulée sert donc ici de mise en scène du second degré.

Enfin, la fonction identitaire/stylistique (15 %) recoupe partiellement la fonction relationnelle, mais il s'agit plus de l'expression de soi que de la relation à l'autre. Elle se manifeste dans le corpus par des usages idiosyncrasiques ou liés à un sociolecte particulier. Par exemple, un jeune peut parsemer ses messages d'expressions verlan (*« laisse tomber, c'est*

chanmé » pour *« c'est excellent »*), signifiant par là son appartenance à un certain milieu urbain et son appropriation d'un style « jeunesse ». Un autre au contraire pourra toujours bien orthographier mais ajouter beaucoup d'émojis fleuris, reflétant une personnalité extravertie et chaleureuse. Chaque locuteur développe ainsi son style communicatif numérique, et l'oralité simulée en fait partie intégrante : c'est un outil de personnalisation du discours. Dans un sens, on peut parler d'auto-scénarisation : l'individu projette l'image de lui-même qu'il souhaite donner dans la conversation, en modulant son langage. Cette image peut être celle du « bon pote drôle » qui met des *« xptdr »* partout, ou du « jeune branché » qui utilise les dernières abréviations à la mode, etc. Bien sûr, une grande part de cela est intériorisée (ce n'est pas forcément calculé consciemment à chaque message), mais le résultat n'en est pas moins une cohérence stylistique observable dans la durée.

3.3. Spontanéité ou scénarisation ? Une frontière floue

L'examen de ces fonctions montre que l'oralité simulée remplit des rôles variés, nécessaires au bon déroulement et à la richesse expressive des échanges numériques. Mais qu'en est-il de la tension centrale entre spontanéité et scénarisation ? À la lumière de nos résultats, il apparaît que cette frontière est effectivement floue et contextuelle.

Beaucoup de procédés identifiés (notamment les abréviations, l'absence de majuscules en début de phrase, les *« ouais/tu sais/hein »* en plein milieu de phrases, etc.) semblent être devenus de véritables « réflexes » d'écriture chez les jeunes, au point qu'ils les emploient sans y penser, tout simplement parce que c'est ainsi qu'on « parle » sur ces plateformes. Cette spontanéité scripturale se manifeste par exemple dans la rapidité de réponse et la cohérence collective : au sein d'un même groupe, tout le monde adopte peu ou prou le même niveau de langage relâché, de sorte que c'est la norme par défaut. En ce sens, l'oralité simulée est le registre spontané naturel de ces échanges, ce qui confirme l'idée d'une évolution linguistique où l'écrit peut être aussi peu planifié et aussi expressif que l'oral.

Cependant, il suffit d'examiner certaines séquences précises pour percevoir la couche de scénarisation qui peut se superposer. Par exemple, lorsqu'un participant envoie délibérément un mème ou un message truffé d'exagérations comiques, on reconnaît une mise en scène intentionnelle. De même, le recours à tel émoji au lieu d'un autre (choisir 😉 plutôt que ☺ pour donner un sous-entendu taquin) relève d'un choix réfléchi, parfois quasi-rhétorique. Les jeunes utilisateurs développent ainsi une véritable compétence pragmatique dans l'oralité simulée, sachant quels outils langagiers utiliser pour quel effet. On peut parler d'écriture stratégique, notamment lorsqu'il s'agit d'éviter les malentendus (par exemple, ajouter «

😁 » après une pique pour bien marquer qu'elle est amicale) ou de soigner son image sociale (montrer qu'on est drôle, poli, cool, etc., à travers son style d'écriture). Cette compétence témoigne d'une scénarisation sous-jacente : l'émetteur anticipe la réception de son message et l'ajuste en conséquence, ce qui est une démarche propre à la communication réfléchie.

Néanmoins, même ces stratégies finissent par être intériorisées et devenir naturelles. Un utilisateur habitué à toujours mettre des smileys de politesse le fera spontanément sans avoir l'impression de manipuler son message. C'est là que réside la difficulté mentionnée par Anis (1999) : la contamination spontanée et le recours intentionnel s'entremêlent inextricablement. Notre étude confirme qu'il est rarement possible de dire d'un trait donné « il est 100 % spontané » ou « 100 % mis en scène ». La plupart du temps, il est un peu des deux.

Par exemple, l'interjection *« bah »* en début de message est souvent un automatisme, calqué sur la langue parlée (spontanéité). Cependant, on a relevé un cas où, après plusieurs échanges tendus, un des interlocuteurs a délibérément utilisé *« bah »* pour atténuer un désaccord (*« Bah je trouve pas, moi… »* au lieu de *« Je ne trouve pas »* sec). Ici le *« bah »* a clairement une intention adoucissante, donc une fonction pragmatique consciente, fruit d'une adaptation stratégique au contexte de désaccord (signe de scénarisation). On voit que la même forme peut relever de ces deux logiques selon la situation.

En définitive, ce que révèlent ces résultats, c'est que l'oralité simulée est à la fois un symptôme de la spontanéité de la conversation écrite (on s'exprime librement, sans formalisme, en « parlant » avec les doigts) et un outil de scénarisation du discours (on utilise les possibilités de l'écrit pour enrichir, styliser et orienter l'échange). L'un n'exclut pas l'autre, au contraire ils se renforcent : plus un groupe manie ces codes spontanément, plus il développe en fait un « répertoire sophistiqué » de moyens d'action communicationnelle. C'est en cela que la conversation numérique des jeunes peut être vue comme une performance collective, certes naturelle en apparence, mais sous-tendue par des conventions et des techniques partagées.

Nos observations rejoignent ainsi l'idée que la conversation écrite en ligne est un genre à part entière, avec ses normes et sa rhétorique implicite. Si l'on emprunte la métaphore théâtrale, on pourrait dire que les jeunes se livrent dans les chats à une improvisation (spontanéité) sur une trame de fond commune et avec des accessoires préétablis (codes d'oralité simulée), ce qui revient finalement à une sorte d'improvisation dirigée (forme élémentaire de scénarisation). Ce qui importe pour eux, c'est que le résultat soit un échange vivant, chaleureux et efficace. À cet égard, l'oralité simulée apparaît comme

un ingrédient indispensable pour donner du souffle et de la chaleur humaine à la communication numérique froide. Que cela se fasse spontanément ou par calcul importe moins que la réussite globale de l'interaction.

Conclusion

L'étude consacrée à l'oralité simulée dans les échanges numériques des jeunes met en lumière la complexité de ces formes discursives contemporaines. Nous avons montré que les conversations par messagerie instantanée intègrent une large palette de procédés linguistiques et graphiques empruntés à l'oral : syntaxe relâchée, interjections, abréviations phonétiques, onomatopées de rire, émojis, ponctuation expressive… Ces marques, loin d'être marginales, structurent désormais le registre de la communication numérique informelle. Leur fréquence élevée, notamment celle des émojis et marqueurs de rires, révèle leur ancrage dans les usages quotidiens.

Sur le plan fonctionnel, l'analyse a permis de cerner les multiples rôles que ces procédés remplissent : expression émotionnelle, maintien du lien social, mise en scène ludique de soi, création de connivence, et parfois affirmation identitaire. Ces fonctions confirment que l'oralité simulée n'est pas un simple reflet mécanique du langage parlé, mais bien un mode expressif autonome, adapté aux contraintes et possibilités de l'écrit numérique.

L'un des apports majeurs de cette étude est d'avoir exploré la tension entre spontanéité et scénarisation. D'un côté, les formes observées témoignent d'une écriture intuitive, influencée par les codes de l'oral et guidée par l'urgence conversationnelle. D'un autre, leur usage récurrent et cohérent suggère une forme de stratégie discursive, consciente ou implicite. Les jeunes utilisateurs développent ainsi une compétence langagière qui combine naturel et calcul stylistique, leur permettant de produire des messages qui paraissent spontanés tout en étant subtilement construits.

Ces observations rejoignent les travaux d'Anis (1999), pour qui la frontière entre intention et réflexe dans l'usage des marques d'oralité est difficile à établir. Elles confirment également l'effacement progressif de la dichotomie entre oral et écrit à l'ère numérique : le discours électronique s'inscrit dans un continuum, où l'écrit adopte les atours de l'oral sans perdre sa spécificité. Ce brouillage des genres est emblématique des mutations actuelles du langage, façonnées par les technologies de la communication.

Sur le plan linguistique et sociolinguistique, cette recherche invite à poursuivre l'exploration de ces pratiques, notamment en élargissant le corpus à des contextes variés (groupes d'âge, situations d'énonciation, dialectes…). Elle ouvre aussi la voie à une réflexion sur l'émergence de nouvelles normes langagières en ligne, potentiellement appelées à se stabiliser.

Enfin, à mesure que les technologies évoluent (GIF, stickers, intelligence artificielle conversationnelle, messages vocaux), les moyens d'exprimer l'oralité à travers l'écrit se diversifient. Mais derrière ces outils, demeure la créativité des locuteurs qui, en humanisant leurs échanges numériques, affirment leur besoin d'émotion, de présence et d'interaction. L'oralité simulée, oscillant entre naturel et artifice, apparaît ainsi comme un marqueur clé de la communication numérique contemporaine.

Bibliographie

1. Anis, J. (1998). *Texte et ordinateur : L'écriture réinventée ?*. De Boeck Université.
2. Anis, J. (1999). Chats et usages graphiques. Dans J. Anis (Éd.), *Internet, communication et langue française* (pp. 71-90). Hermès.
3. Anis, J. (2001a). *Parlez-vous texto ?*. Le Cherche Midi.
4. Anis, J. (2001b). « LOL » : Un nouveau sigle et son évolution. *Communication et langage*, *128*, 97-104.
5. Colin, J.-Y., & Mourlhon-Dallies, F. (1999). Des didascalies sur l'Internet ?. Dans J. Anis (Dir.), *Internet, communication et langue française* (pp. 13-29). Hermès.
6. Crystal, D. (2001). *Language and the Internet*. Cambridge University Press.
7. Derks, D., Bos, A. E. R., & Von Grumbkow, J. (2007). Emoticons and Social Interaction on the Internet: The Importance of Social Context. *Computers in Human Behavior, 23*(1), 842-849.
8. Fairclough, N. (1992). Linguistic and Intertextual Analysis Within Discourse Analysis. *Discourse & Society, 3*(2), 193-217.
9. Ferrara, K., Brunner, H., & Whittemore, G. (1991). Interactive Written Discourse as an Emergent Register. *Written Communication, 8*(1), 8-34.
10. Gadet, F. (1996). Une distinction bien fragile : Oral/écrit. *Tranel, 25*, 13-27.
11. Gadet, F. (2003). *La Variation sociale en français : Nouvelle édition revue et augmentée*. Ophrys.
12. Liénard, F. (2005). Langage texto et langage contrôlé : Description et problèmes. *Lingvisticae Investigationes, 28*(1), 49-60.
13. Mangenot, F., & Salam, P. L. (2010). Quelles normes langagières dans les échanges pédagogiques en ligne ? Une étude de cas. Dans O. Bertrand & I. Schaffner (Dirs.), *Quel français enseigner ? La question de la norme dans l'enseignement/apprentissage* (pp. 53- 72). Les Editions de l'Ecole polytechnique.
14. Marcoccia, M. (2000). La représentation du non-verbal dans la communication écrite médiatisée par ordinateur. *Communication & Organisation, 18*, 265-274.
15. Marcoccia, M., & Gauducheau, N. (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*, 139-153.
16. Ong, W. J. (1982). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. Methuen.

17. Panckhurst, R. (1999). Analyse linguistique assistée par ordinateur du courriel, Dans J. Anis (Dir.), *Internet, communication et langue française* (pp. 55-70). Hermès.
18. Panckhurst, R., & Bouguerra, T. (2003). Aspects linguistiques des échanges synchrones en français langue maternelle : Analyse de stratégies de communication par courriel. *ALSIC, 6*(1), 29-48.
19. Yates, J., & Orlikowski, W. (1992). Genre of Organizational Communication: A Structurational Approach to Studying Communication and Media. *Academy of Management Review*, *17*(2), 299-326.