

Autour de la transposition des signifiés dans la communication numérique

Les Soundmojis en question

Regarding the Transposition of Signifieds in Digital Communication

The Question of Soundmojis

Khadidja RAHMANI ^{*}, Dr Salim KHIDER ²

^{*}₁ – Auteur correspondant, Laboratoire SEPRADIS, Université Mohamed Khider Biskra (Algérie), khadidja.rahmani@univ-biskra.dz

² – Laboratoire SEPRADIS, Université Mohamed Khider Biskra (Algérie),
s.khider@univ-biskra.dz

Date de soumission : 22.11.2023 – Date d'acceptation : 09.12.2023 – Date de publication : 01.02.2024

Résumé — Cet article est la version écrite d'une communication orale s'inscrivant dans le cadre du colloque international qui s'est tenu les 05 et 06 décembre 2022 à l'Université Mohamed Khider Biskra (Algérie), sous la thématique consacrée à *La littérature numérique : modes de présentation et modalités de réception*. À travers ce travail, nous cherchons à explorer la nature multimodale et technosémiotique d'un nouveau type d'emojis dit *Soundmojis*. En approfondissant nos connaissances sur ce type de corpus, cette étude jette les bases pour des recherches futures prometteuses qui pourraient contribuer à éclairer des aspects cruciaux de ce phénomène technodiscursif contemporain.

Mots-clés : *Soundmojis, littérature numérique, multimodalité, pratiques discursives, technosémiotique.*

Abstract — This article is the written version of an oral communication part of the international conference which was held on December 5 and 6, 2022 at the Mohamed Khider Biskra University (Algeria), under the theme devoted to *Digital Literature : Modes of Presentation and Methods of Reception*. Through this work, we aim to explore the multimodal and technosemiotic nature of a new type of emojis known as Soundmojis. By deepening our knowledge of this type of corpus, this study lays the foundations for promising future research that could help shed light on crucial aspects of this contemporary techno-discursive phenomenon.

Keywords: *Soundmojis, Digital Literature, Multimodality, Discursive Practices, Technosemiotic.*

« J'entends par émotion un choc brusque, souvent violent, intense, avec augmentation ou arrêt des mouvements : la peur, la colère, le coup de foudre en amour, etc. En cela, je me conforme à l'étymologie du mot "émotion" qui signifie surtout mouvement [...] » (Ribot, 1905, p. 67).



Introduction

Ce travail tend à s'homogénéiser dans le cadre de notre recherche doctorale qui porte sur *l'analyse de la construction du sens dans les productions multimédiatiques*.

L'absence du corps humain dans *l'interaction Chat* en ligne, notamment sur les réseaux sociaux, peut avoir un effet significatif sur la qualité des échanges entre les participants. Il devient ardu, voire impossible, d'exprimer ou de percevoir des émotions qui sont généralement transmises à travers des modalités d'énonciation spécifiques ou qui portent des significations implicites, sans avoir un véritable face-à-face avec l'internaute-récepteur. C'est précisément ce vide qui est comblé par l'utilisation fréquente des *émoticônes* et, plus récemment, par ce qu'on appelle les *Soundmojis*. À travers ce travail, nous cherchons à explorer la nature techno-sémiotique de ce corpus multimodal natif d'Internet.

Aujourd'hui, les Nouvelles Technologies de l'Internet ont pu développer considérablement la communication ; de fait, un tournant numérique incontournable s'est établi. Ainsi, l'écriture et la production à l'ère du numérique ont engendré des opérations originales, des nouvelles formes d'interactions et de pratiques communicationnelles. En outre, les plateformes de communication et les réseaux sociaux sont devenus de plus en plus performants grâce à l'émergence des techno-genres discursifs et à des phénomènes communicatifs inédits liés à la *multimodalité*.

Internet est le lieu du *multimédia*, affirme Marie-Anne Paveau ; il s'agit de l'une des grandes évolutions apportées par Internet à la littéracie, aux systèmes d'écriture et aux productions sémiotiques (2017, p. 305). Le terme *multimédia* est souvent compris comme le synonyme privilégié de *numérique*, or Bouchardon et Al. (2011) précisent qu'il renvoie plutôt à l'écriture des productions issues d'une « *manipulation conjointe de textes, images et sons sur un même support* » (Bouchardon & al., 2011, §1). Ces productions représentent techniquement une

« nouvelle économie des signes sur l'espace de l'écran [...] caractérisée par l'intégration de systèmes expressifs appartenant à plusieurs formats, image, texte et son, dans le même média » (Auray, 2004, p. 97).

D'ailleurs, cette économie de signes explicite le caractère simultané et indistinguable des composants hétéroclites. Nicolas Auray insiste dans ses propos sur le fait qu'il s'agit d'une intégration dans laquelle aucun des éléments composants n'est extractible ou observable séparément des autres, et non pas d'une simple coprésence ou d'une cohabitation qui impliquerait l'autonomie des composants.

1. Dimension technosémiotique des pratiques discursives numériques

Dans les pratiques d'écriture numérique, l'appareil technologique apporte une dimension technologique aux manifestations discursives numériques. Dans cette perspective, l'accent a surtout été mis sur les phénomènes communicatifs se manifestant sur les différents espaces du Web 2.0. Ce Web dit social est une révolution de l'univers en ligne qui a permis de connecter les individus entre eux et de multiplier les interactions à l'aide des productions discursives natives d'Internet : **désormais, tout usager peut devenir le producteur de son propre contenu**. D'après l'analyse du discours numérique de Marie-Anne Paveau, une

production discursive native d'Internet est « *une co-constitution du langagier et du technique* » (2017, p. 65) voire des « *composites* » s'agissant de formes *technolangagières*, *technomots*, *technogenres* de discours (Paveau, 2017, p. 65). Ainsi, les marques expressives de l'écriture sur les espaces numériques vont au-delà du signifié linguistique, vers des unités significatives qui peuvent être appréhendées comme des équivalents visuels aux formes paraverbaux et non verbales de l'oral, et, comme elles, peuvent faire l'objet d'interprétation – citons ici à titre d'exemple *la ponctuation*, *les capitales*, *les italiques*, voire *les émoticônes*.

La proposition de nouveaux concepts composés avec le préfixe « **techno-** » se justifie par l'implication de la dimension technologique dans la configuration et la production de ce type de discours (Bourdache, 2022, p. 238). Une *analyse technosémiotique* serait, par la suite, cette prise en compte des dispositifs techniques dans l'analyse des signes et de la construction du sens. Ce terme a été naturalisé et repris par les chercheurs qui travaillent actuellement sur le Web 2.0. En effet, d'une part,

« la sémiotique questionne en particulier les phénomènes d'énonciation (interdiscursivité, polyphonie, ironie, implicite) tels qu'ils s'expriment dans les systèmes sémiotiques (textes, images, sons) auxquels il est possible de recourir dans le dispositif techno-éditorial considéré » (Julliard, 2015, p. 191).

D'autre part, elle s'avère particulièrement pertinente pour éclairer ces différents aspects, tout en faisant appel à d'autres savoir-faire afin de bien accomplir sa mission – notamment informatiques –, et saisir les conditions matérielles d'élaboration des textes dans des environnements numériques variés et différents. Ainsi la sémiotique devient une « *technosémiotique* » (Julliard, 2015).

2. Les Soundmojis : une pratique technodiscursive sur la sphère socio-numérique

2.1. La sphère socio-numérique : le Web 2.0

Dans les années 1980-1990, l'utilisation du Web 1.0 – également appelé *Web statique* – se caractérisait par un flux d'information unilatéral. Les internautes consultaient les informations mises à disposition par les concepteurs ou les administrateurs de sites, souvent appelés « *Webmasters* ». À cette époque, en dehors des courriels et des listes de diffusion, il y avait peu de moyens d'interaction sur les sites et de partage d'opinions ou d'informations complémentaires. La seule façon de partager des informations était de créer son propre site web.

Au début des années 2000, une évolution majeure s'est produite : de nouveaux types de sites ont émergé, marquant le début d'une nouvelle forme de communication sur Internet, à savoir les *blogs*, les *forums*, les *wikis* et les *réseaux sociaux*. Les internautes ont alors un rôle actif dans la construction d'Internet en contribuant effectivement au contenu – les Webmasters ne sont plus les seuls détenteurs de l'information sur les sites (voir **Fig. 1** en annexes).

D'autres types de sites ont pareillement encouragé le partage de documents, d'images, de vidéos, etc. C'est cette forme de communication sur Internet qui a été nommée Web 2.0. Il s'agit donc d'un **Internet social** (où les internautes peuvent interagir entre eux), **participatif** (car tout le monde peut contribuer à la création du contenu) et également d'une **intelligence collective**, chacun apportant sa contribution à la connaissance commune – cependant, un

des inconvénients majeurs de ce Web réside dans la véritable fiabilité des contenus (Barriere & al., 2011, p. 16).

Selon Nicolas Tregan, « l'expression Web 2.0 désigne l'ensemble des techniques et des fonctionnalités qui ont permis de rendre les contributions sur Internet plus simples et plus interactives » (2023). Le Web 2.0 n'est pas seulement un endroit de lecture mais également d'activité. Marie-Anne Paveau souligne aussi son caractère interactif qui « repose sur l'interaction multi-agents (c'est le Web des réseaux sociaux et du partage multimédiatique) » (2017, p. 15). En effet, ce sont les cinq grandes firmes américaines dominant le marché numérique que l'on appelle les GAFAM, qui ont fait émerger un tournant numérique où certaines pratiques ont pris la forme virtuelle sur des objets à support écranique via des logiciels ou des applications du Web 2.0.

2.1.1. Les réseaux sociaux numériques (RSN)

Nous désignons par communication numérique (*Digital Communication*) cet échange d'informations, de paroles ou d'opinions entre les internautes sur les différentes plateformes que fournit la Technologie ; spécialement les réseaux sociaux numériques (RSN). Considérée comme pratique discursive qui s'inscrit dans un contexte numérique spécifique, la communication numérique offre un corpus susceptible d'analyse incluant des outils techno-langagiers impliqués dans l'élaboration de ces discours.

Les réseaux sociaux numériques (RSN) constituent un vrai phénomène qui a envahi la vie des internautes depuis quelques années. Il s'agit de sites permettant aux internautes de constituer des réseaux sociaux, d'échanger des informations, des photos, des vidéos et parfois de jouer. Ces réseaux ne sont accessibles que sur inscription ; les informations qui y sont publiées par les membres ne sont donc visibles que par les personnes inscrites au réseau. Dans cette logique, de nombreux paramètres de sécurité permettent de rendre les informations plus au moins privées. Il s'agit en particulier de deux types de réseaux sociaux : les réseaux personnels tels *Facebook* pour les États-Unis et une grande partie de l'Europe, *Orkut* au Brésil, *QQ* en Chine... et les réseaux professionnels comme *Viadeo* pour le monde francophone ou *LinkedIn* à visée plus internationale.

Parmi les réseaux sociaux les plus fréquentés par les socionauts, nous citons *Facebook* ou récemment *Metavers*. Son application, dite *Messenger*, est une application de messagerie instantanée qui permet aux utilisateurs de *Facebook* de communiquer en temps réel. Elle a été lancée en 2011 en tant que fonctionnalité distincte de l'application principale de *Facebook*, offrant une plateforme dédiée à l'envoi des messages-texte, des photos, des vidéos et des liens. L'application *Messenger* permet également d'effectuer des appels vocaux et vidéo, ainsi que le partage des Médias. L'application prend également en charge le partage de GIF animés et d'émoticônes.

L'ensemble de ces fonctionnalités font de l'application *Messenger* de *Facebook* un outil polyvalent performant au service de la communication numérique.

2.2. Dimension plurisémiotique des Soundmojis

Les *Soundmojis* sont des *emojis sonores*. C'est l'intégration des effets sonores dans un emoji – par exemple l'emoji des mains qui applaudissent est associé au son d'applaudissement (voir **Fig. 2** en annexes). Il s'agit donc d'une *création plurisémiotique*.

Les *Soundmojis* se retrouvent à l'interface utilisateur de *Facebook Messenger*, ainsi, le socionaute n'aura plus besoin de compétences informatiques pour les manipuler. Internet permet une sorte de combinaison encore plus diversifiée des médias, permettant une présentation hétéroclite et engageante de l'information en facilitant la manipulation et la transmission de plusieurs unités significatives. Cependant, la surcharge pragmatique-sémiotique peut rendre difficile la consommation de contenu.

3. La multimodalité numérique

Le terme « *multimodalité* » est constitué du morphème « *multi-* » (qui signifie plusieurs) et de « *modalité* » (qui fait référence à différents modes d'expression). Ainsi, ce concept renvoie à la pluralité des modes qui se manifestent au niveau des unités de sens. Il est difficile de retracer son origine, car l'idée de combiner différents modes de communication pour faciliter l'interaction et la compréhension est présente depuis longtemps tant dans nos interactions sociales que dans notre interaction avec les technologies numériques.

Par ailleurs, la **communication humaine** est une activité complexe et multimodale dans son acception la plus large, prenant en compte aussi bien les travaux de recherche menés en sciences du langage sur l'**oral** (Colletta, 2004) ; sur la **gestuelle** (Cosnier & al., 1982 ; McNeill, 1992) ; en **analyse conversationnelle** (Mondada, 2005) ; la **sémiotique sociale** (Kress & Van Leeuwen, 2001) ou encore de la **communication médiée par ordinateur** (Develotte & al., 2011) et de l'**analyse du discours numérique** (Paveau, 2017 ; Amoyal & al., 2022 §2).

On attribue au linguiste et psychologue Michael A. K. Halliday, l'introduction de ce terme pour la première fois dans le domaine de la linguistique et de la sémiotique dans les années 1970. Dans son ouvrage *Language as Social Semiotic* (1978), Halliday a exploré la modalité selon laquelle le langage pouvait être considéré comme l'un des nombreux systèmes sémiotiques utilisés par les gens pour communiquer et créer du sens. De même Halliday s'est intéressé à la façon qui fait que ces différents modes interagissent et se complètent dans la communication. Il a souligné, à ce propos, l'importance de prendre en compte non seulement le langage verbal, mais aussi d'autres aspects non verbaux et visuels afin de comprendre la communication et l'expression humaine. À ce titre, le chercheur britannique utilise le terme « *multimodal* » pour décrire la coexistence de différents modes de communication, tels que le langage, les images, les sons et les gestes, au sein d'un système sémiotique (Halliday, 1978).

Depuis lors, le concept de multimodalité s'est étendu au-delà de la linguistique et de la sémiotique, gagnant en importance dans divers domaines (*sciences du langage, sciences cognitives, la communication, et l'informatique*). C'est initialement Halliday qui a introduit le terme en jetant les bases de son utilisation dans le contexte académique. Puis le terme a été popularisée par des chercheurs tels que Gunther Kress et Theo Van Leeuwen dans les années 1990. Kress et Van Leeuwen ont développé une approche théorique pour analyser la communication visuelle, mettant l'accent sur la manière dont les images et le texte s'entrelacent

moyennant la transmission des significations complexes. Leur travail, énormément influencé par les idées de Halliday, a aidé à établir l'idée que la communication ne se limitait pas au langage verbal seul, mais qu'elle impliquait également l'utilisation d'autres modes sémiotiques, tels que les images et les gestes, etc.

Dans le contexte d'Internet et des technologies de communication avancées, le concept de multimodalité est de plus en plus **central** et **complexe** :

- **Central** car il joue un rôle essentiel en particulier en tant qu'approche de communication qui intègre différents modes de médias numériques. La multimodalité numérique permet de créer des expériences personnalisées en fonction des préférences et des capacités de chaque internaute en offrant différentes manières d'accéder à l'information (*article, podcasts, réalité virtuelle, etc.*) transmise et reçue par le biais de multiples modalités telles que le texte, l'image, l'audio et la vidéo.
- **Complexe** car la multiplication effrénée des outils de production et de diffusion numériques donne exigence à des compétences qui vont au-delà du couple lire/écrire. Désormais, une alphabétisation ou autrement dit une éducation médiatique s'avère nécessaire pour développer des compétences essentielles « *de citoyenneté numérique* » qui permettront aux individus d'accéder, d'analyser, d'évaluer et de créer des contenus médiatiques (Hobbs & Frost, 2003). Cela englobe la compréhension et l'utilisation des différents médias de communication, tels que la télévision, la radio, les journaux, les magazines, Internet, les médias sociaux, les jeux vidéo et bien d'autres.

Dans son *Multimodality : a Social Semiotic Approach to Contemporary Communication* (2010), Gunther Kress affirme que la communication demeure intrinsèquement un travail sémiotique (2010, p. 32), où la construction du sens se fait par la manipulation de diverses ressources sémiotiques multimodales qui servent à produire un artefact portant un message X reçu et interprété ensuite par le(s) récepteur(s). Parallèlement dans les environnements numériques, le concepteur du message (*Sign-Maker*) se retrouve face à des outils et moyens encore plus complexes mais possibles. L'objectif d'une littératie médiatique serait ainsi d'autonomiser les sujets pour naviguer de manière efficace dans le paysage médiatique.

Conclusion

Les *Soundmojis* apportent, par leur dimension acoustique, une nouvelle valeur audio-visuelle aux interactions numériques. Désormais, le socionaute est en mesure de s'exprimer plus explicitement par le biais d'un *emoji sonore*. C'est justement cette économie de signes qui attire notre attention dans les pratiques techno-discursives. Soulignons que, comme beaucoup d'autres manifestations techno-discursives, le *Soundmojis*, extrait de son contexte numérique, perd sa nature technographique et sa dynamique sémantique – par conséquent, seule son inscription dans son contexte d'énonciation permet de déceler leur charge pragmatique.

Bien que les *émoticônes* soient généralement considérés comme simple extension accessoire au langage verbal (*textos*), et les *Soundmojis* en tant que complément sonore, ils deviennent une pratique saisissante. En effet, il semble que l'homme ne cesse de chercher le moyen

le plus efficace de s'exprimer ; il invente, pour répondre à ce besoin, des formes d'écriture qui favorisent l'utilisation des signes iconiques semblables à des pratiques de communication très anciennes.

En approfondissant nos connaissances sur ce type de corpus, notre modeste « analyse » nous incite à jeter les bases pour des recherches futures prometteuses qui pourraient contribuer à éclairer des aspects cruciaux de ce phénomène techno-discursif ; celui des *Sound-mojis*.

Références

- 1 – AMOYAL, M. ; CAPPELLINI, M. ; COMBE, C. et *al.* (2022). « Multimodalité(s) dans les interactions humaines ». *TIPA – Travaux interdisciplinaires sur la parole et le langage*, n° 38. <http://journals.openedition.org/tipa/5167>
- 2 – AURAY, N. (2004). Sosies et avatars dans les jeux : entre écriture et image. L'image Socie, *L'brignal et son double*, 1er colloque international ICONÉ-IMAGE, Sens, Musées de Sens.
- 3 – BARRIERE, I. ; ÉMILE, H. ; GELLA, F. (2011). *Les TIC, des outils pour la classe*. PUG.
- 4 – BOUCHARDON, S. ; CAILLEAU, I. ; CROZAT, S. et *al.* (2011). « Explorer les possibles de l'écriture multimédia », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 2, n° 12, pp. 11-24. <https://doi.org/10.3917/enic.hso3.0002>
- 5 – BOURDACHE, A. (2022). « La pratique de l'analyse du discours numérique en Algérie. Etat des lieux et éléments bibliographiques ». *ALTRALANG Journal*, vol. 4, n° 1, pp. 235-262. <https://www.asjp.cerist.dz/en/article/196107>
- 6 – DEVELLOTTE, C. ; PAVEAU, M.-A. (2017). « Pratiques discursives et interactionnelles en contexte numérique. Questionnements linguistiques ». *Langage et société*, vol. 2-3, n°s 160-161, pp. 199-215. <https://doi.org/10.3917/ls.160.0199>
- 7 – HALLIDAY, M. (1978). *Language as Social Semiotic*. London: Edward Arnold.
- 8 – HOBBS, R. ; FROST, R. (2003). « Measuring the acquisition of media-literacy skills ». *Reading Research Quarterly*, Vol. 38, N° 3, pp. 330-355.
- 9 – JULLIARD, V. (2015). « Les apports de la techno-sémiotique à l'analyse des controverses sur Twitter ». *Hermès, La Revue*, n° 73, pp. 191-200. <https://doi.org/10.3917/herm.073.0191>
- 10 – KRESS, G. (2010). *Multimodality : a social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.
- 11 – PAVEAU, M.-A. (2017). *L'analyse de discours numérique*. Paris : Hermann.
- 12 – RAHMANI, K. (2020). *Étude de la pluri-sémioticité texte-image dans les mêmes numériques (cas de l'image macro) sur le Web 2.0*. Mémoire de Master (sous la direction de Charefeddine Amel), Université Mohamed Khider Biskra (Algérie).
- 13 – RIBOT, Th. (1905). *La Logique des sentiments*. Paris : Félix Alcan. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k55446226#>
- 14 – TREGAN, N. (2023). « Savez-vous ce qu'est le Web 2.0 ? », *In Unow* [Blog], catégorie : le coin des experts. Consulté le 17 septembre 2022 sur <https://www.unow.fr/blog/le-coin-des-experts/web-2-0-definition/>

Annexes

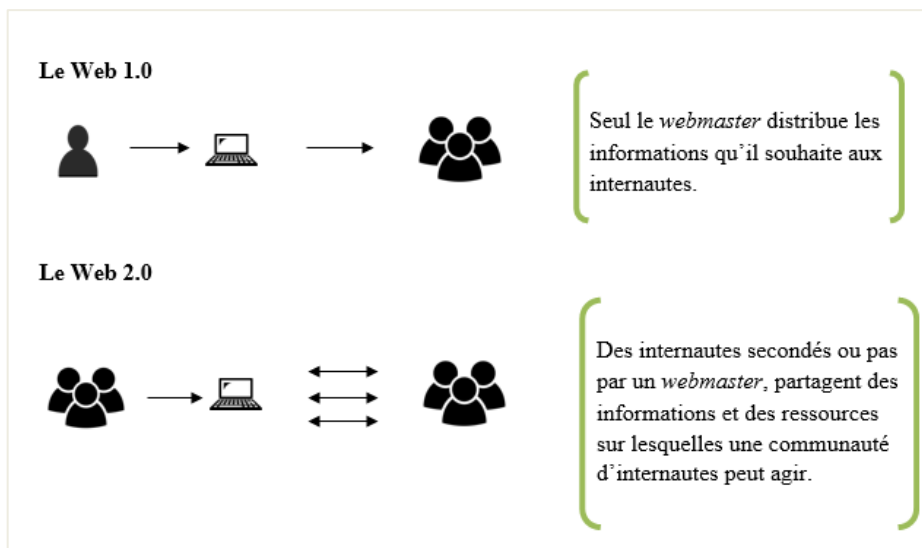


Figure 1 – Web 1.0 vs Web 2.0 (Rahmani, 2020, p. 20)

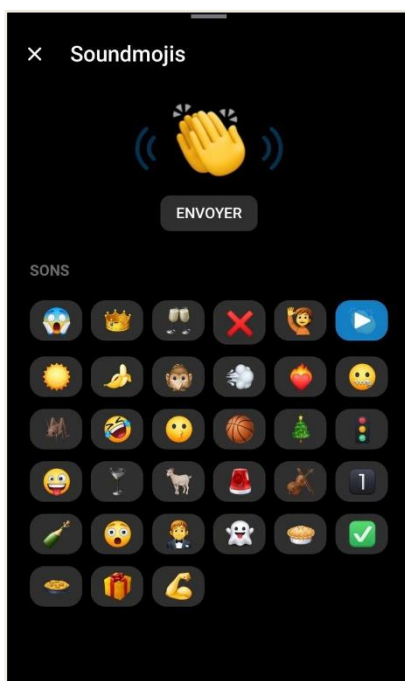


Figure 2 – Capture faite à partir de la bibliothèque des Soundmojis le 01/10/2022

Pour citer cet article

Khadidja RAHMANI, Salim KHIDER, « Autour de la transposition des signifiés dans la communication numérique : les *Soundmojis* en question », *Paradigmes*, vol. VII, n° 01, janvier 2024, p. 101-108.