

Paulina Lorenz

Exemples de l'identité langagière des cybernautes : rébus et jeux graphiques dans le chat

Acta Universitatis Lodzianis. Folia Litteraria Romanica 10, 79-86

2015

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Paulina Lorenz

Université de Lodz
michlor1@yahoo.fr

EXEMPLES DE L'IDENTITÉ LANGAGIÈRE DES CYBERNAUTES : RÉBUS ET JEUX GRAPHIQUES DANS LE CHAT

“Chat Group Language Identity: Analysis of Rebus and Graphic Games in Chatrooms”

SUMMARY – The object of this paper is to analyze the lexicon of the chat conversations which is characterized by the great feeling of wanting to belong to the chat group community. The identity and crypto-recreational functions of the chat are visible through the analyzed phenomena like truncation with apocope, clipping and syncope, loans from English and also the creation of rebus and graphic games. All this constitutes a real transgression of the conventional orthography, at the same time that allows a great pleasure playing with the language. It really represents a new way of transcribing words using less space, that is better adapted to the principles of time and space saving. These rebus and graphic games are a particular case of identity expression by the chat users. The recreational aspect of this language allows the community to develop and enrich it continuously.

KEYWORDS – chat language, lexicon, texting language, cybercommunity

RÉSUMÉ – Cet article a pour objectif d'analyser les conversations chatiennes en français, en espagnol et en polonais afin de montrer le caractère identitaire de la cybercommunauté. Le caractère crypto-ludique des conversations est observable à travers différents procédés utilisés dans les discours de chat tels que la troncation, les jeux graphiques, ainsi que les rébus. Par ailleurs, ces pratiques linguistiques constituent une transgression langagière par rapport au langage standard. En somme, l'analyse des discours chatiens produits dans trois langues vise à mettre en évidence à la fois l'universalité de certains procédés, ainsi que l'aspect identitaire du cybergroupe.

MOTS-CLÉS – langage du chat, lexique, langage SMS, cybercommunauté

1. Introduction

Les espaces de bavardage appelés « chats » constituent l'une des innovations les plus populaires d'Internet¹. Le fonctionnement du chat, sa nature et son nouveau caractère sont intéressants à la fois pour les sociologues et les linguistes. De nos jours, l'intérêt pour les canaux de discussions augmente dans le milieu des linguistes dans la mesure où les chats présentent de nombreux mécanismes linguis-

¹ Cf. Anis (2000 et 2003), ainsi que Lorenz (2009) qui présentent des analyses montrant le caractère récent de ce type de communication écrite. Précisons que les analyses linguistiques de Anis constituent le cadre théorique de notre typologie des phénomènes présents dans le chat. Celui-ci est complété par les travaux sur la variation linguistique de Gadet (2007), ainsi que par les analyses des fonctions langagières décrites par Goudaillier (2001) à propos des usages linguistiques du *français contemporain des cités*.

tiques. L'importance de l'interaction qui se réalise à travers le langage pendant une conversation virtuelle est évidente ; elle constitue la base de la réalité sociale et comme le note Francisco Yus (2007 : 177) le langage est l'un des éléments inhérents à la communauté virtuelle. Il joue un rôle essentiel dans le développement de la communauté en question. Le langage n'est pas uniquement un instrument de transmission des idées, il est à l'origine de la création de l'identité des personnes. Son usage permet de créer notre personnalité et de nous différencier des autres.

Dans le chat, l'identité de son usager se manifeste entre autres par le recours à une sorte de code secret utilisant différents moyens, tels que les troncations (apocope, aphérèse, syncope), les anglicismes, et surtout les rébus et les jeux graphiques. Ces procédés lexicogéniques, tout en constituant une preuve de la créativité lexicale des chateurs, remplissent en même temps une fonction identitaire et emblématique importante. Il en sera question dans la présente étude où nous fondons notre analyse sur l'exemple des chats français, espagnol et polonais. Précisons que le corpus a été rassemblé à partir des trois sites de chats suivants : *yahoo.fr* pour le français, *yahoo.es* pour l'espagnol, et *interia.pl* pour le polonais. Ces trois sites sont des chats publics, c'est-à-dire ouverts à tous, et présentent deux possibilités de discussion : la discussion publique via le canal ouvert à tous les chateurs, et la discussion privée se déroulant de façon confidentielle entre les chateurs du canal. Notre corpus présente uniquement des conversations publiques car il nous est impossible d'accéder aux conversations privées.

2. Procédés identitaires des chateurs

Différents types de procédés identitaires peuvent être observés dans le chat. De ce fait, nous analyserons les phénomènes de troncation, avant d'examiner les anglicismes ainsi que les rébus et les jeux graphiques.

2.1. Troncation

Nous distinguons trois procédés de troncation : l'apocope, l'aphérèse et la syncope².

2.1.1. Apocope

Le phénomène de raccourcissement des mots propre au langage courant consistant à oraliser l'écrit est l'un des buts visés par les chateurs. De plus, tron-

² Notons que Goudaillier (2001) décrit précisément ces procédés linguistiques dans les pratiques langagières du français contemporain des cités.

quer permet d'économiser la place occupée dans le discours qui ne doit pas dépasser sept lignes sur l'écran de l'ordinateur. Les exemples qui suivent illustrent l'apocope dans les corpus des chats des trois langues analysées.

En français, *biz* (bisous), *cam* (caméra), ou *vac* (vacances) montrent des coupures après consonnes ; les exemples *pseudo* (pseudonyme), *sympa* (sympathique), ou *re* (rebonjour) montrent des coupures effectuées après voyelles.

En espagnol, on relève presque uniquement des exemples de coupures après voyelles comme dans *se pue* (se puede ; il se peut), *funci* (funcionarios ; fonctionnaires), *pa* (para ; pour), ou *na* (nada ; rien). Seul *super* (supermercado ; supermarché) a pu être identifié pour les coupures après consonne.

En polonais, on observe également des coupures après consonnes comme dans *nar* (na razie ; à bientôt), *Aleks* (Aleksandrów ; le nom de la ville polonaise), ou *komp* (komputer ; ordinateur) ; mais aussi des coupures après voyelles comme dans *dowi* (dowidzenia ; au revoir), *spoko* (spokojne ; tranquille), ou *cze* (cześć ; salut).

2.1.2. Aphérèse et syncope

L'aphérèse et la syncope sont moins répandues dans le corpus analysé, mais occupent une place non négligeable dans le langage des chateurs.

2.1.2.1. Aphérèse

Le phénomène d'aphérèse est identifiable dans les corpus des trois langues étudiées. En français, on relève des termes coupés après consonnes comme dans *net* (internet), ou *touze* (partouze), ainsi que des coupures après voyelles comme dans *blème* (problème), *jour* (bonjour), ou *lut* (salut).

En espagnol, on observe des termes coupés après voyelles comme dans *jomío* (hijo mío ; mon fils) ou *jamía* (hija mía ; ma fille)³, ainsi que des termes coupés après consonnes comme dans *tas* (estás ; tu es), *net* (internet), ou *ta luek* (hasta luego ; à bientôt).

De la même manière, le polonais présente des exemples de coupures après voyelles comme dans *bry wieczór* (dobry wieczór ; bonsoir), ainsi que des coupures après consonnes comme dans *net* (internet).

Notons que les aphéreses sont moins nombreuses en polonais que dans les deux autres langues étudiées. Par ailleurs, l'aphérèse *net* (internet) est présente dans les trois langues, et nous pouvons affirmer qu'il s'agit là d'un terme universel dans la mesure où il provient de l'anglais.

³ Notons que dans ces cas, l'aphérèse engendre une agglutination graphique des deux termes de la séquence standard.

2.1.2.2. Syncope

Le phénomène de syncope n'a pu être relevé que de façon ponctuelle dans les chats français, espagnol et polonais. En français, nous observons *mci* (merci), en espagnol, on distingue *tos* (todos), et en polonais, on relève *człoku* (człowieku ; homme, vocatif), *nastki* (nastolatki ; adolescentes).

Les particularités lexicales citées consistent à supprimer des parties des mots sans en altérer la compréhension. Les chateurs ont recours à la troncation, un phénomène ancien qui est entré dans le langage courant ; phénomène connu et récurrent permettant une économie de temps et d'espace. Parmi les procédés d'abréviation cités, l'apocope est la plus privilégiée par les chateurs.

2.2. Anglicismes

Dans les discours chatiens, on relève des mots provenant de différentes langues et parlers, mais le phénomène le plus saillant consiste à emprunter ou à adapter la terminologie technique anglophone. Comme le constate Anis (2000 : 67), ce phénomène n'a rien d'étonnant dans la mesure où les environnements des logiciels sont en anglais. À titre d'exemple, les fragments de chats ci-dessous évoquent les référents propres à ce milieu :

(1) Bon, je **lag** moi (*to lag* : subir un décalage dû à un temps de réponse trop long)

(2) carobis70: ne **flood** pas stp fan2oujdiaplaya meme si ça me fait très plaisir (*flooder* : le fait d'envoyer une telle quantité de messages dans un canal ou une boîte à lettres, que celui ou celle-ci sera saturé(e) et deviendra inutilisable)

(3) histoire de me faire **kicker** (*to kick* : expulser du serveur)⁴

(4) Flavien76 : dsl mon pc **beug** (le bug est un défaut de logique dans un programme informatique engendrant des dysfonctionnements et des pannes).

Par ailleurs, les anglicismes sont utilisés à différentes occasions dans les discours des chateurs : formules de salutation (*hello, bye*), formules de politesse (*sorry*), ou encore termes vulgaires (*shit, F**K*), ou de registre courant (*hot, ok, cool, kiss, miss, mister, new, top, etc.*).

2.3. Rébus et jeux graphiques

En langue des chateurs, il est possible d'observer les diverses innovations qui résultent d'une envie de jongler avec la langue. L'aspect ludique permet à chacun de jouer avec les règles et les codes langagiers.

⁴ Jacques Anis (2000 : 67)

2.3.1. Rébus

Les rébus à déchiffrer selon une nomenclature particulière illustrent la fonction ludique de l'écriture. Ce phénomène consiste à écrire un mot ou une partie d'un mot dont la prononciation est identique ou semblable à la prononciation de la séquence écrite de façon normée. Les rébus se créent par un code de chiffres, de lettres, et même des signes graphiques propres au milieu d'Internet⁵. En voici deux cas :

a) Les rébus créés par un code de lettres + chiffres :

kwa29 (quoi de neuf) ; *Yakelk1* (il y a quelqu'un) ; *A2MI* (à demain) ; *GF1* (j'ai faim) ; *5pa* (sympa) ; *2sow* (dwusów ; un moteur de petite capacité) ; *a100do* (haciendo ; gérondif du verbe hacer ; faire) ; *dormi2* (dormidos ; endormis) ; *CT-BiIR* (c'était bien hier) ; *D100* (descends) ; *2day* (today) ; *CUL8R* (see You later) ; *CU2MI* (see You demain).

Les trois derniers exemples sont des rébus à base anglaise, excepté *CU2MI* qui mélange l'anglais (*CU*) et le français (*2MI*).

b) Les rébus créés par un code de lettres + signes graphiques :

a+ (à plus ; comme formule de salutation) ; *pa pa @ll* (salut tout le monde) ; *tod@s* (todos, todas ; tous, toutes) ; *amig@s* (amigos, amigas ; amis, amies) ; *en+* (en plus).

Par ailleurs, certains rébus ne contiennent que des signes graphiques, comme dans l'exemple *@+* (*à plus*).

Francisco Yus (2001 : 144) appelle ce phénomène « sustituciones léxicas » (remplacements lexicaux). Étant donné que la nouvelle forme de transcription du mot occupe moins de place, elle s'adapte mieux à l'exigence de dire vite et d'écrire d'une façon rapide. Il est intéressant de noter que ce phénomène est très répandu dans les chats anglais, étant donné que la langue anglaise est plus appropriée dans sa phonétique pour les substitutions de ce type. Les internautes trouvent un plaisir à jouer avec les possibilités qu'offrent des signes écrits qui, comme le note Yus (2001 : 145) paraît compenser un possible effort afin de déchiffrer les signifiés cachés par la combinaison de lettres, chiffres et graphies propres au milieu informatique.

2.3.2. Jeux graphiques

Parmi les jeux graphiques, on peut identifier des mécanismes de représentations graphiques imitant la prononciation d'une langue étrangère à celle qui est utilisée, ainsi que l'utilisation de divers smileys.

2.3.2.1. Mécanismes graphiques

Les conversations virtuelles ne sont pas privées de jeux graphiques qui sont très présents dans le corpus polonais où l'anglais est utilisé afin de jouer avec la norme orthographique polonaise. Le phénomène le plus saillant consiste à trans-

⁵ Cf. Anis (2004 : 104–106)

crire les mots polonais à l'anglaise. Dans le premier cas, le son [u] est écrit à l'aide du graphème « oo », ce qui sert aussi à suggérer la prononciation anglaise des mots en question :

noodly (nudy ; ennuis) ; *jesoo* (Jezu ; Jésus) ; *joosh* (już ; déjà).

Il est à noter qu'un exemple de ce type a été retenu dans le corpus français, à savoir *kikoo* pour « coucou », où le scripteur utilise le graphème anglais « oo » à la finale du lexème à la place du digramme⁶ français « ou ». Cela introduit un effet à la fois ludique et stylistique renforçant le caractère à la fois relâché et populaire de ce type d'écrits. Remarquons que le scripteur a également utilisé un procédé de *réduction graphique* avec *variante phonétique*, pour reprendre les termes d'Anis (2003), consistant à remplacer le digramme français « ou » prononcé [u] par le graphème « i » prononcé [i] de façon à renforcer l'aspect identitaire de la communication par ce même effet de relâchement linguistique.

Dans le deuxième cas, il est question de présenter le phonème polonais [ʃ] par le graphème « sh » : *mash* (masz ; tu as) ; *tesh* (też ; aussi) ; *l.u.k.a.s.h.* (Łukasz ; Lucas).

De même, il est fréquent de relever des emprunts à l'anglais transcrits à la manière polonaise avec des simplifications graphiques : *baj* [bai] < bye, [bai], salut ; *orajt* [orait] < all right, [ɔ:lraɪt], d'accord ; *helol* [helow] < hello, [hel'əʊ], salut ; *kaman* [kaman] < come on, [kʌm on], allez ; *siarap* [s'arap] < shut up, [ʃʌt ʌp], tais-toi ; *fenks* [fenks] < thanks, [θæŋks], merci ; *szit* [ʃit] < shit, [ʃɪt], merde ; *plis* [plis] < please, [pli:z], s'il te plaît.

Parmi les exemples retenus, il est possible de relever deux homophones : *baj* [bai] < bye, [bai], et *szit* [ʃit] < shit, [ʃɪt], merde. Les séquences phoniques citées présentent strictement la même prononciation en anglais et en polonais.

2.3.2.2. Smileys (ou émoticônes)

Nous pouvons observer l'utilisation de smileys (de l'anglais *to smile*, sourire) par les chateurs. Ces signes représentent les émotions exprimées par le visage lors d'une conversation orale, et sont ainsi une source importante d'informations non-verbales dans le chat.

La base est simple : les « : » pour les yeux, le « - » pour le nez, le « (» pour la bouche triste et le «) » pour la bouche en sourire. À partir de là, les internautes puisent dans chaque signe qu'offre le clavier pour réinventer sans cesse de nouveaux visages, à lire horizontalement et à 90 degrés.

⁶ Précisons que nous reprenons la terminologie de Catach (1995) pour l'analyse des graphèmes du français.

Voici les smileys les plus utilisés sur le chat :

:-) (Sourire, joie)
 :-((Tristesse)
 :-D (Rire)
 :-DDD (Rire aux éclats)
 ;-) (Clin d'œil)
 :-> (Sourire malicieux)
 :-O (Cri)
 :-o (Surprise)
 :-| (Indifférence)
 :'((Pleurs)

3. Conclusion

Le lexique des conversations chatiennes se caractérise par un grand sentiment d'appartenance au cybergroupe. La fonction identitaire et crypto-ludique du milieu du chat se manifeste entre autres à travers les phénomènes analysés tels que la troncation avec apocope, aphérèse et syncope, les emprunts à l'anglais aussi bien que la création de rébus et de jeux graphiques. Ceux-ci constituent une transgression de l'usage standard de la langue, et expriment un certain plaisir de jouer avec la langue. Ces procédés représentent une nouvelle forme de transcription des mots qui occupe moins de place. Ainsi, ces transcriptions s'adaptent mieux à l'exigence de l'économie en temps et en espace. Les rébus et les jeux graphiques sont un cas particulier de l'expression identitaire des chateurs. Ils s'amuse avec la langue quel que soit leur âge, et réinventent les mots et les expressions afin de se créer une identité propre.

En somme, les salons de bavardage nous offrent une idée novatrice de l'emploi de la langue : elle est adoptée par une majorité d'utilisateurs, quels que soient le milieu ou le sexe. Elle n'est plus réservée aux adolescents mais bien au cyberspace dans son ensemble. Enfin, le côté ludique de la langue engendre une évolution et un enrichissement permanent.

Références bibliographiques

- Abramczuk Jakub, in Re : internet- społeczne aspekty medium, Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006
- Anis Jacques, « L'écrit des conversations de l'Internet », *Le Français aujourd'hui*, n°129, Paris, Armand Colin, 2000, p. 59–69
- Anis Jacques, « Communication électronique scripturale et formes langagières : chat et SMS », Actes des Quatrièmes Rencontres Réseaux Humains / Réseaux Technologiques (31 mai et 1er juin 2002), Université de Poitiers, 2003
- Anis Jacques, « Les abréviations dans la communication électronique (en français et en anglais) », *Écritures abrégées (notes, notules, messages, codes...)* : L'abréviation entre pratiques spon-

- tanées, codifications, modernité et histoire, N. Andrieux-Reix et al. (dir.), Paris/Gap, Ophrys, 2004, p. 97–112
- Catach Nina, *L'orthographe française : L'orthographe en leçons : un traité théorique et pratique*, 3e édition, Paris, Armand Colin, 1995/2008
- Dejond, Aurélia, *Cyberlangage*, Bruxelles, Racine 2006
- Gadet Françoise, *Le français populaire*, Paris, P.U.F., collection « Que sais-je ? », 1992
- Gadet Françoise, *La variation sociale en français*, 2e édition, Paris/Gap, Ophrys, 2007
- Goudaillier Jean-Pierre, *Comment tu tchatches ! Dictionnaire du français contemporain des cités*, 3e édition, Paris, Maisonneuve et Larose, 2001
- Lorenz Paulina, *Langage secret de la cybercommunauté tchatienne*, Łódź, Leksem, 2009
- Yus Francisco, *Virtualidades reales. Nuevas formas de comunidad en la era de internet*, Alicante, Universidad de Alicante, 2007