Les interactions numériques sont-elles des interactions conversationnelles ?

Une réflexion à partir du cadre théorique d'analyse des interactions verbales

Cristina Vela Delfa
Université de Valladolid

1 Introduction

Délimiter le concept d'interaction numérique, c'est le rapprocher d'autres concepts similaires tels que la communication assistée par ordinateur (Herring 2001) ou la communication technologique (CMT) que Giammtteo, Gubitosi et Parini (2017 : 13) définissent comme le produit de l'interaction entre intervenants qui se fait principalement par le biais de textes écrits et résulte de la négociation établie par des réseaux informatiques ou la technologie mobile. Il apparaît clairement que ces approches mettent l'accent sur la médiation technologique car, dans une large mesure, c'est elle qui est responsable de certaines propriétés qui distinguent les interactions numériques des autres environnements de communication. Cependant, la communication sur Internet n'est pas un ensemble homogène mais plutôt un ensemble varié et multiforme évoluant aussi vite que la technologie elle-même.

Par conséquent, il n'est pas facile de délimiter le concept de *discours numérique* au moyen de propriétés intrinsèques à sa nature discursive. Cette difficulté est accentuée par le fait que le discours numérique couvre de plus en plus de besoins sociaux, prenant la forme d'un large éventail de genres discursifs, ce qui rend hasardeuse toute tentative de classification (Mourlhon-Dallies 2004, Marcoccia 2003, Labbe et Marcoccia 2005). Dans le discours numérique, les dispositifs-ordinateurs, téléphones intelligents ou tablettes- et les applications –réseaux sociaux, outils de *micro-blogging*, messagerie électronique, entre autres- restreignent les possibilités et les potentialités des commu-

nications au regard des paramètres spatio-temporels, la hiérarchie entre interlocuteurs et le type de données pouvant être échangées (Vela Delfa et Cantamutto 2015).

Dans ce travail, nous nous intéressons aux genres conversationnels qui se caractérisent par leur construction collaborative, le changement des voix (par l'alternance des tours de parole) et la négociation collective du sens. Les interactions numériques manifestant des caractéristiques similaires, nous nous demandons dans quelle mesure les échanges qu'elles entretiennent peuvent être considérés comme des interactions verbales conversationnelles authentiques.

Pour être plus concrets, nous allons centrer notre attention sur *WhatsApp*, et indirectement sur les réseaux sociaux tels que *Twitter* ou *Facebook*. *WhatsApp* est le paradigme des applications de messagerie instantanée, utilisées pour l'échange de messages privés et directs entre deux interlocuteurs ou des groupes plus larges. Il permet l'échange de textes écrits, d'emojis, d'archives audiovisuelles et d'autres ressources multimodales. Actuellement, c'est l'application la plus utilisée pour des conversations électroniques, lorsque les participants montrent un fort engagement à participer à l'interaction. Sa capacité à stocker des messages permet également leur utilisation en asynchrone ; la configuration même de l'application génère un sentiment de continuité qui imite le flux conversationnel. Mais, en même temps, elle offre la possibilité de gérer en parallèle différentes interactions, ce qui favorise la simultanéité temporelle. L'unité minimale de participation au réseau serait le message court en tant que type de texte de l'environnement numérique ayant une forte orientation dialogique.

La question à laquelle nous tentons de répondre dans cet article est de savoir dans quelle mesure ces environnements favorisent des interactions verbales authentiques, comprises comme une succession d'échanges, coopératifs qui se développent dans l'immédiat. Nous tâcherons d'apprécier également dans quelle mesure ils manifestent un style communicatif qui leur est propre.

Pour atteindre notre objectif, nous avons organisé notre travail en trois parties. Dans la première, nous essayons de répondre à la question « Qu'entend-on par interactions numériques ? », dans la seconde, nous abordons la structure et l'organisation des interactions numériques et, enfin, dans la troisième, nous proposons quelques conclusions et pistes de réflexion.

2 Qu'entendons-nous par interactions numériques ?

Les réflexions sur les interactions numériques ont évolué au fil des décennies : depuis les postures qui se demandaient si elles pouvaient être considérées réellement comme interactions jusqu'à celles, très optimistes qui, à l'instar de Doueihi (2010), soutiennent que l'interaction est à la base de toute la culture numérique.

En adoptant une perspective plus large, nous définirons l'interaction comme un type d'activité de communication réalisé par deux participants ou plus qui s'influencent mutuellement, dans un échange d'actions et de réactions verbales et non verbales (Kerbrat-Orecchioni 1990-1994). De ce point de vue, force est de reconnaître que la culture numérique est en réalité une culture de l'interaction car c'est essentiellement un réseau d'actions et de réactions verbales et non verbales entre ses participants. Tou-

tefois, nous devons admettre que la médiation technologique redéfinit certaines des restrictions que Goffman (1967) prenait en compte dans sa définition de l'interaction. Pour lui, l'interaction est une rencontre de communication dans laquelle l'expérience partagée d'un temps et d'un espace est indispensable. En revendiquant l'interaction comme objet d'étude de la sociologie, Goffman accorde le primat à l'analyse de l'interaction en face-à-face, c'est à dire en présentiel, en opposition aux interactions à distance ou différées.

Vu sous cet angle, il convient de se demander si, en effet, dans les échanges numériques, il se produit de véritables rencontres communicatives selon la définition Goffmanienne. À proprement parler, dans la communication électronique, les participants ne partagent pas de coordonnées spatio-temporelles ; mais ne sommes-nous pas en droit de nous poser la question de savoir si le réseau n'implique pas l'actualisation d'un espace et un temps partagés, dans ce que l'on a pendant longtemps désigné comme un monde virtuel ?

Nous pensons qu'il est juste d'affirmer que la médiation technologique met en place, de par sa nature, une explosion de nouveaux environnements où la rencontre communicative est vécue. C'est du moins le sentiment des participants des réseaux sociaux, tels que Facebook, Instagram, Twitter, et cela transparaît même dans leur langage, lorsqu'ils disent « être » dans le réseau social.

Nul doute que ces environnements ont redéfini certains paramètres qui conditionnent l'essence même de l'interaction. Prenons, par exemple, la dimension temporelle, élément fondateur de la structure de l'interaction. Dans les interactions numériques, la projection linéaire du temps dans la structure est brisée d'une certaine manière par des phénomènes tels que la fragmentation temporelle – processus d'interaction générés à partir d'unités temporelles successives mais non contiguës – et la multi-simultanéité – qui renvoie, quant à elle, à des situations dans lesquelles certains participants sont impliqués simultanément dans plusieurs processus d'interaction. Cette manière autre de concevoir la présentialité dans la communication numérique permet une plus grande maîtrise de son développement et ouvre la voie à de nouvelles structurations de ses unités qui seraient difficilement admissibles dans les échanges verbaux face-à-face.

Ainsi, la *multi-simultanéité temporelle* rend possible une *multi-simultanéité structurelle* qui apparaît clairement lorsqu'un échange est morcelé et réparti sur différentes applications et, par conséquent, en différentes séquences discursives. Tel serait le cas d'un SMS faisant suite à un commentaire réactif par messagerie instantanée. Dans de telles circonstances, la cohésion discursive s'interrompt et la cohérence s'établit à partir d'un modèle textuel réticulaire comprenant autant de nœuds que d'espaces d'échange. En effet, les unités constituant un échange ne maintiennent pas nécessairement une continuité spatiale puisqu'ils peuvent être réalisés dans des applications différentes, ce qui a pour conséquence que la relation de continuité est à reconstruire par les interlocuteurs.

La multi-simultanéité est alors favorisée par l'intégration d'applications comme l'environnement offert par *Facebook* où sont combinées, d'une part, l'activité sur le mur, interface principale des échanges, et d'autre part, l'interaction réalisée dans des es-

paces privés comme la messagerie directe ou la messagerie instantanée. À ce sujet, il s'avère très intéressant de réfléchir sur l'influence que le design des interfaces exerce sur la transition, sur les genres et la manière selon laquelle ce design intervient dans la configuration des processus de cohésion discursive. Par exemple, *Facebook*, au cours de son évolution, a su établir une relation de contiguïté entre les messages directs asynchrones et la messagerie instantanée synchrone, en stockant les interventions générées dans l'une et l'autre modalités dans une continuité structurelle. Il en résulte qu'une même structure linéaire mêle des unités de nature énonciative très différente avec des imbrications contextuelles très variées.

Il convient de souligner que la notion sociologique d'interaction, transposée par la suite en linguistique, comporte une certaine polysémie. Dans les ouvrages, le terme interaction et, par extension, interaction verbale, répond généralement à deux usages différents, quoique complémentaires ; 1) processus d'influence réciproque qu'exercent entre eux les participants d'un échange communicatif quelconque ; 2) objet qui se définit par la présence et l'exercice de ce jeu de réactions. On retrouve ce statut polysémique du terme chez Kerbrat-Orecchioni :

> Le terme d'« interaction » désigne d'abord un certain type de processus (jeu d'actions et réactions), puis par métonymie, un certain type d'objet caractérisé par la présence massive de ce processus : on dira de telle ou telle conversation que c'est une interaction (verbale), le terme désignant alors toute forme de discours produit collectivement, par l'action ordonnée de plusieurs « interactants ». Kerbrat-Orecchioni (1998 : 55).

À partir de la polysémie décrite ci-dessus, l'interaction verbale devient un mode de relation et un type d'événement discursif qui émerge comme objet d'étude de la linguistique interactionnelle. L'interaction verbale est définie comme une forme de discours produit collectivement par l'action coordonnée de plusieurs interlocuteurs, résultat d'un processus d'interaction. L'activité linguistique sert non seulement au développement et à la réalisation de la plupart des interactions sociales, mais constitue, elle-même, le résultat d'un processus d'interaction. Les conduites verbales sont dès lors elles-mêmes conçues comme formes d'action (d'où le terme d'action langagière), à la fois spécifiques (en ce qu'elles sont sémiotiques) et en interdépendance avec les actions non langagières. (Bronckart, 1987 : 11).

Les approches interactionnistes de l'étude du langage mettent l'accent sur l'analyse des usages oraux quotidiens spontanés car la conversation familière est l'activité communicative la plus représentative en termes de mécanismes linguistiques propres à l'interaction. De ce point de vue, de nombreux travaux se sont penchés sur la possibilité d'identifier des séquences de conversation véritables dans les environnements numériques. C'est ainsi que Martín Gascueña (2016) réfléchit à la possibilité d'appliquer les quatorze propriétés par lesquelles Sack, Schegloff et Jefferson (1974) caractérisent la conversation quotidienne à un type d'interaction numérique, à savoir, les échanges communicatifs au moyen de l'application de messagerie instantanée WhatsAp. L'auteure arrive à la conclusion que la conversation par *WhatsApp* appartient à l'environnement quotidien ; celle-ci possède généralement un registre informel familier et présente également la quasi-totalité des propriétés par lesquelles l'analyse

conversationnelle caractérise la conversation. Elle reconnaît cependant des différences significatives par rapport à la conversation orale présentielle, notamment en ce qui concerne le canal et les coordonnées spatio-temporelles...

Cette approche comparative a déjà été abordée par Herring (1999) qui ouvrait une ligne de réflexion intéressante, axée sur des différences de nature structurelle. Elle se demandait si le discours numérique ne pouvait pas être typifié comme fragmentaire, incohérent et de cohésion déficitaire ; mais aussi comment ces aspects-là conditionneraient le développement des processus d'interaction. Ses conclusions ont mis en lumière qu'effectivement les interactions numériques présentaient un degré élevé de troubles de la contiguïté, des chevauchements multiples et un manque de cohérence et de continuité dans le développement des sujets ; mais que, malgré cela, les interlocuteurs avaient le sentiment d'être plongés dans un processus d'influence mutuelle et de construction conjointe du discours, comme le démontraient certaines marques textuelles. L'auteure soulignait que c'était précisément pour cette raison que les utilisateurs appréciaient ce type d'interactions et les utilisaient de manière naturelle et continue.

3 Structure, unités et organisation dans les interactions numériques

Dans cette deuxième partie nous allons présenter certaines particularités structurales manifestées par les interactions numériques en ce qui concerne la délimitation d'unités et leur organisation. Pour ce faire, nous allons illustrer nos réflexions sur des fragments extraits de deux réseaux sociaux : *WhatsApp* et *Facebook*.

L'observation de ces deux réseaux sociaux nous permet de nous centrer sur certains phénomènes structuraux importants pour comprendre le fonctionnement des interactions numériques.

Le premier phénomène a trait à la configuration des tours de parole et de leur alternance dans les interactions numériques. La notion de tour de paroles et d'alternance de tour constitue le noyau fondateur de la méthodologie de l'analyse de la conversation. Une conversation est définie comme un ensemble successif de tours de parole occupés par différents locuteurs. Il s'ensuit qu'il est crucial de comprendre comment cette alternance se produit pour savoir ce qu'est une conversation et son fonctionnement. Sack, Schegloff et Jefferson (1974) dénombrent trois composantes essentielles qui décrivent le système d'alternance de tours : 1) les procédés de construction du tour qui renvoient au type d'unités pouvant composer un tour 2) les procédés au service de l'alternance de tours ou mécanismes qui indiquent les points de transition pertinents entre les tours, 3) Les règles d'allocation des tours qui servent à coordonner la transition entre les tours en minimisant les chevauchements et les silences. Les règles d' allocation des tours de parole sont réparties en deux types de sélection des prochains locuteurs : soit le locuteur en place sélectionne le prochain locuteur, soit le(s) locuteur(s) s'auto-sélectionne(nt).

Qu'en est-il des environnements numériques ? En observant ce qui se passe dans les interactions par *WhatsApp*, on s'aperçoit que, bien qu'elles paraissent des échanges

successifs et coordonnés de tours de parole représentés de manière linéaire sur l'écran, une étude plus approfondie met à jour d'importantes divergences. La première difficulté que nous rencontrons réside dans l'identification de l'unité de tour elle-même. La majorité des travaux en la matière soutiennent que dans les interactions numériques un tour correspond à chacune des émissions publiées, c'est-à-dire, chaque contribution publiée après avoir appuyé sur la touche Entrée. Cependant, cette définition ne nous donne pas de piste sur la question fondamentale qui expliquerait le système de prise de tour d'une conversation. À quel moment un interlocuteur a-t-il réellement le tour de paroles ? Dans les interactions numériques nous sommes confrontés au problème suivant : le locuteur détient-il le tour au moment de la publication de son intervention à l'écran ou dès l'instant même de la rédaction ? En l'absence de retour d'informations, nous devrions être enclins à penser que la détention du tour ne devient véritablement notoire que lorsque la contribution est publiée à l'écran. Mais, même sur les applications telles que Facebook ou WhatsApp, qui renseignent sur le processus d'écriture des interventions, nous observons que la détention du tour n'est réellement visible qu'à la publication à l'écran, car, lors du processus d'écriture d'une intervention, le principe d'auto-sélection peut être utilisé à tout moment, ce qui générerait un chevauchement effectif.

Dès lors, la question qui se pose est de savoir si les chevauchements représentent une exception comme l'affirme Yus (2011) ou si, au contraire, ils peuvent être tenus pour une tendance habituelle de ce type d'échanges. Notre point de vue est que les chevauchements ou prise de parole simultanée constituent la règle générale.

La multiplication de chevauchements est directement liée à la gestion des changements d'interlocuteur. Il convient donc d'identifier les marques réelles employées pour signaler les zones de transition. Comme nous l'avons dit précédemment, dans les systèmes de messagerie instantanée, les participants sont généralement informés du moment où les autres participants écrivent leurs contributions, mais également du moment où ils s'arrêtent de les écrire pour les publier à l'écran. A priori, ces signaux serviraient à marquer les zones de transition entre les tours, bien qu'ils soient complétés par d'autres stratégies verbales explicites pouvant être orientées à la fois pour indiquer l'intérêt de conserver le tour et l'intention de le céder. L'emploi de points de suspension en est un exemple car il peut servir à indiquer que le tour n'est pas terminé, bien qu'il ait été publié à l'écran. De même que l'utilisation de certains émoticônes tels que le baiser sert à signaler la fin d'une intervention. Il est également possible d'établir des stratégies appellatives directes comme marques explicites d'hétéro-sélection.

Cependant, grâce à la persistance textuelle du texte face à l'évanescence de l'oralité, l'auto-sélection s'érige en principe d'alternance des tours dominants. Les interlocuteurs peuvent publier à l'écran à tout moment puisqu'ils savent que leur intervention y restera le temps qu'il faut pour être lue. D'ailleurs, ils peuvent écrire pendant que d'autres interventions sont publiées car elles resteront disponibles après pour lecture. C'est ce qui amène Razola (2009) à affirmer que les intervenants jouissent d'une complète liberté d'intervention. Dans la communication synchronique médiatisée par ordinateur, on ne rivalise pas pour la possession du tour mais plutôt pour occuper une place concrète dans la succession d'interventions.

Or, si le tour n'est effectif qu'à sa publication à l'écran, les très longues interventions courent le risque de perdre leur pertinence dans les environnements conversationnels à fort taux de participation, voire même de ne pas être reconnues par les participants. C'est pour éviter cette fâcheuse circonstance que les interlocuteurs ont développé des stratégies conversationnelles compensatrices telles que, entre autres, la fragmentation de l'intervention, c'est-à-dire, son morcèlement en différents tours, publiés de manière indépendante à l'écran.

L'une des principales conséquences du chevauchement et de la fragmentation des interventions est la rupture de la contiguïté linéaire des paires adjacentes. Les tours de commencement et les réactifs se retrouvent souvent séparés par des interventions relatives à d'autres échanges. Pour reconstruire la continuité thématique, il faut se passer de l'enchaînement linéaire au profit du principe de pertinence. C'est la raison pour laquelle Fornel (2004) affirmait que ces échanges modifient le fonctionnement des paires adjacentes : les premiers membres de la paire ne sélectionnent pas le tour suivant, mais un tour suivant.

Pour atténuer les conséquences négatives de cette situation, particulièrement accentuée dans les interactions de groupes de plus de deux participants, la conception des nouvelles versions de WhatsApp incorpore la possibilité de recréer la contigüité linéaire des paires adjacentes au moyen du rappel du tour auquel l'on souhaite réagir.

Dans les réseaux sociaux comme *Facebook*, une séquence thématique serait formée par une intervention de commencement et les commentaires qui s'y rapportent. Lorsqu'une séquence accumule beaucoup de réactions, les plus anciennes sont occultées. De la sorte, la progression thématique est interrompue. Dans ces conditions, comment les paires adjacentes sont-elles formées ? On rompt la linéarité des séquences qui se transforment du coup en réticules, c'est-à-dire, en un ensemble de fils thématiques qui se développent en parallèle, tendant à renverser la publication initiale. Pour rompre cette tendance, l'application permet d'insérer des échanges latéraux à partir de la réponse à un commentaire réactif.

Les chevauchements et les ruptures des paires adjacentes peuvent provoquer la perte d'intérêt des interlocuteurs qui rabaissent leur engouement conversationnel quand ils constatent la suspension ou l'interruption de certaines séquences thématiques. Pour récupérer cet engouement, les applications ont ajouté la fonction appellative dans leur design au moyen du @ suivi du nom du destinataire de l'intervention. Cautin-Epifani (2015) désigne ce procédé par les termes d'*hyperlien appellatif*. Il est abondamment employé dans les réseaux sociaux publics ou de grande audience. Par exemple, sur Facebook, il est possible d'insérer un hyperlien qui permet une notification directe à l'interlocuteur à qui l'on souhaite adresser l'intervention.

Tous ces phénomènes nous conduisent à chercher à savoir si le modèle d'unités proposé par l'analyse des interactions est valable pour aborder les interactions électroniques. Rappelons que, dans la plupart des approches (Roulet 1991, Kerbrat-Orecchioni 1990), la conversation s'articule en cinq niveaux, organisés hiérarchiquement et entretenant une relation d'inclusion et de subordination. Une distinction est faite entre unités dialogiques, à savoir, interaction, séquence, échange et unités monologales : interven-

tion et acte de langage. Alcántara Plá (2014), en confrontant le modèle des unités de discours avec la structure des conversations numériques, conclut, avec quelques réserves toutefois, que celui-ci est approprié pour comprendre la dynamique des genres du discours numérique interactionnel.

Les changements les plus importants concernent la conformation de l'unité d'intervention qui, comme nous l'avons vu, peut subir une séparation par rapport au changement d'unité, précisément à cause des fragmentations constantes. L'intervention, comme passage entre le monologue et le dialogue, acquiert, dès lors, une dimension très particulière dans ces environnements conversationnels, d'autant plus qu'elle permet à l'utilisateur d'orienter sa construction vers des schémas en synchronie ou en asynchronie. Ainsi, les interlocuteurs qui optent pour la rédaction d'interventions plus longues dans les échanges n'ayant pas l'accessibilité synchronique de leurs interlocuteurs, peuvent inclure, à l'intérieur d'un tour, des zones d'ouverture et de fermeture et opter pour des unités d'information multiples donnant lieu à de très longs messages qui s'éloignent du dynamisme conversationnel.

Une autre unité dont la nature se trouve profondément modifiée dans les interactions électroniques est l'unité maximale, c'est-à-dire, l'interaction. Pour pouvoir examiner ces modifications, l'analyse des séquences d'ouverture et de fermeture devient intéressante.

Pour clore ce réexamen de la structure de la conversation, nous voudrions nous attarder un tant soit peu sur les séquences d'ouverture et de clôture de l'interaction. L'observation des pratiques sur *WhatsApp* nous permet de distinguer d'un côté, les schémas conversationnels qui conservent les salutations et les prises de congé et de l'autre, ceux qui omettent ces séquences d'ouverture et de clôture d'intervention. À la différence de ce qui a lieu dans les interactions orales, celles des environnements numériques n'étant pas des activités dans lesquelles l'attention est soutenue encore moins exclusive, il n'est pas étrange que ces séquences soient laissées suspendues dans le temps jusqu'à ce que les participants s'impliquent pleinement dans l'échange.

De même, l'expérience du temps en continuité et la connexion constante des participants génèrent un flux constant d'échanges qui ne nécessitent pas de fermeture effective de l'interaction. Ce sont ces phénomènes qui conduisent Alcántara Plá (2014) à affirmer que les interactions numériques présentent des limites diffuses.

Par exemple, *Facebook*, dans l'évolution de son interface, a établi une relation de contiguïté entre messages directs asynchrones et messagerie instantanée synchrone, stockant les interventions générées dans l'une et l'autre modalité en continuité structurelle. Le résultat est que la même structure linéaire mélange des unités de nature énonciative très différentes, ayant des imbrications contextuelles également très différentes. Il s'agit là d'une des principales caractéristiques identifiantes du discours numérique : la manière particulière dont il construit sa nature temporelle. Facebook semble avoir ainsi métaphorisé la manière dont le discours numérique a estompé les frontières entre les pôles de la dichotomie synchronie / asynchronie, à partir de modèles intégrateurs qui exigent et réclament un temps continu. Dans un tel environnement, un nouveau facteur pertinent s'impose : le degré d'accessibilité des interlocuteurs qui,

à de nombreuses reprises, doivent répartir leur attention entre les interactions en co-occurrence.

4 Conclusion

Après ce rappel des principaux phénomènes structuraux qui caractérisent les interactions électroniques, nous sommes en mesure de tirer quelques conclusions. Premièrement, il ressort que, sous une apparente linéarité, les interactions électroniques manifestent un système de gestion des tours très particulier qui accorde la priorité au maintien du rythme conversationnel par rapport à d'autres aspects structuraux, tels que, les règles d'allocation des tours. De la sorte, le chevauchement loin de constituer un phénomène marginal reste la norme, tout particulièrement, dans les interactions impliquant plus deux interlocuteurs et à des moments où il existe une forte implication dans les échanges et où le rythme de participation est rapide. Dans ces conditions, la nature même du tour et la construction de ses limites s'en trouvent altérées. La fragmentation des interventions devient une stratégie efficace pour assurer la présence conversationnelle des interlocuteurs et partant, la possession du tour.

Cette fragmentation constante des tours rompt la continuité entre les paires adjacentes, puisqu'elle permet l'incrustation d'interventions appartenant à d'autres échanges, se développant en parallèle, dans la même interaction. Dans ce sens, la notion de séquence latérale acquiert une dimension particulière dans les interactions électroniques car la persistance du texte écrit permet sa prolifération, et le développement de marques telles que la reproduction automatique par citation de fragments antérieurs, rend sa gestion viable.

Tel qu'évoqué dans les pages précédentes, dans les interactions électroniques, une intervention ne sélectionne pas l'intervention suivante, mais sélectionne une intervention suivante qui peut apparaître séparée de la précédente au moyen d'interventions relatives à d'autres échanges. Dès lors, les procédures de cohérence linéaire des interactions sont profondément modifiées : la reconstruction de la cohérence thématique et du lien de continuité entre les membres des différents échanges et séquences est le résultat d'une activité interprétative des interlocuteurs ; le rapport de pertinence entre les mouvements initiatifs et réactifs composant les paires se recompose à partir du *principe de pertinence* (Sperber et Wilson 1986).

En résumé, il est clair que l'intervention accentue son caractère informatif et s'affranchit de la notion de tour puisqu'elle brouille ses frontières. Une contribution à un échange peut être divisée à l'écran en autant de contributions distinctes que l'utilisateur estime nécessaires. En définitive, nous considérons que sur les 14 propriétés proposées par Sack, Schegloff et Jefferson (1974), les conversations électroniques en redéfinissent au moins trois, celles qui affectent les chevauchements : a) généralement, un seul participant parle à chaque fois ; b) des chevauchements peuvent se produire mais ils sont brefs ; c) les transitions entre les tours, sans chevauchement ni silences, sont fréquentes.

Tout cela nous invite à proposer la nécessité d'éviter la perspective comparative qui conduit à analyser les interactions numériques à partir de modèles proposés pour des

conversations face-à-face. La nature écrite de ces échanges leur confère une spécificité qui nécessite des descriptions tout aussi spécifiques.

Bibliographie

Alcántara Plá, Manuel (2014). « Las unidades discursivas en los mensajes instantáneos de wasap » in *Estudios de Lingüística del Español,* 35, 223-242.

Bronckart, Jean-Paul (1987). « Interactions, discours, significations. », in *Langue française* 74, 29-50.

Cautín-Epifani, Violeta (2015). « Virtual power an address forms in computer.mediated discourse : an expliratory study in a virtual communicative network », in *Forma y Función* 28.1, 55-78.

Doueihi, Milad (2010). *La gran conversión digital*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Fournel, Michel (2004). « Fondements conversationnels et sociolinguistiques de la communication électronique », in *Colloque international sur La communication électronique : Approches linguistiques et anthropologiques*, École des Hautes Études en Sciences sociales, Paris, 5-6 février.

Gascueña, Rosa Martín (2016). « La conversación guasap », in *Pragmática Sociocultural/Sociocultural Pragmatics* 4.1, 108-134.

Giammatteo, Mabel, Alejandro Parini, Patricia Gubitosi (2017). *El español en la red,* 1-332.

Goffman, Erving (1967). *Interaction ritual : essays on face-to-face interaction* , Oxford, England : Aldine.

Herring, Susan (1999). « Interactional Coherence in CMC », in *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4, 4. [http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/herring.html{]}

Herring, Susan (2001). « Computer-mediated Discourse », in Schiffrin, D., Tannen, D. Hamilton, H. (edit.). *The Handbook of Discourse Analysis*, Oxford, Massachusetts, Blackwell, 612-634.

Kerbrat-Orecchioni, Catherine (1990). *Les interactions verbales , T.I,* Paris, Armand Collin.

Kerbrat-Orecchioni, Catherine (1994). *Les interactions verbales, T. III* , Paris, Armand Collin.

Kerbrat-Orecchioni, Catherine (1998). *La notion d'interaction en linguistique : origines, apport, bilan*, in *Langue Française*, 117, 51-67.

Labbé, Hélène, Michel Marcoccia (2005). « Communication numérique et continuité des genres : l'exemple du courrier électronique », in *Texto !* 10.3.

Marcoccia, Michel (2003). « La communication médiatisée par ordinateur : problèmes de genres et de typologie", in *Journée d'études : les genres de l'oral*, Université Lumière, Lyon 2.

Mourlhon-Dallies, Florence (2004). « Communications électronique et genres discursives », in *Colloque international sur La communication électronique : Approches linguistiques et anthropologiques,* École des Hautes Études en Sciences sociales, Paris, 5-6 février.

Razola Mayor, Bárbara (2009). *Las interacciones entre estudiantes en el aula de lenguas y en los entornos pedagógicos multimedia : convergencia, divergencia y potencialidad*, Tesis Doctoral : Universidad de Alcalá.

Roulet, Eddy (1991). « Vers une approche modulaire de l'analyse de discours » In *Linguistique française,* 12, 53-81.

Schegloff, Emanuel, Gail Jefferson, Harvey Sacks (1974). « A simplest systematics for the organization turn-taking for conversation » in *Language* 50.4, 696-735.

Sperber, Dan, and Deirdre Wilson (1986). *Relevance : Communication and cognition*. vol. 142. Cambridge, MA : Harvard University Press.

Vela Delfa, Cristina, Lucía Marina Cantamutto (2015). « Problemas de recogida y fijación de muestras del discurso digital », in *Chimera, 2*.

Yus, Francisco (2011). *Ciberpragmática*, John Benjamins Publishing Company.