

Typologie des formes de produsage : vers un arrière-plan conceptuel et méthodologique pour l'analyse du discours numérique

Tipologia das forma de produsage: por um plano conceitual e metodológico para a Análise do Discurso Digital

Typology of forms of produsage: towards a conceptual and methodological background for the analysis of digital discourse

Manar Alomran¹

Université de Technologie de Troyes, LIST3N / Tech-CICO
manar.alomran@utt.fr

RÉSUMÉ : L'objectif de cet article est de renouveler certains outils d'analyse conceptuels et méthodologiques pour la conduite de recherches en analyse du discours numérique. Pour atteindre cet objectif, l'étude adopte une perspective pluridisciplinaire, recourant aux domaines de l'analyse de la communication et des discours numériques, de l'analyse de la participation en ligne et de la sociologie des usages. La méthodologie adapte une « approche techno-pragmatique » prenant appui sur la méthode de *l'observation ethnographique en ligne*. Les terrains d'investigation correspondent à plusieurs types d'espace de discussion en ligne asynchrones : forums de discussion, plateformes de questions-réponses, Facebook, etc. Les conclusions synthétiques découlant de la revue de littérature et les observations persistantes des terrains d'investigation ont amené à élaborer une typologie synthétique des genres de participation en ligne, laquelle présente une grille d'analyse sur deux plans, *conceptuel* et *méthodologique*. Après l'exposition de cette grille d'analyse, une application d'elle à un petit corpus d'étude issu de l'espace de discussion communautaire « Reddit » sera effectuée afin de traduire les apports des outils d'analyse élaborés à travers cette grille.

Mots-clés : Participation en ligne ; Formes d'engagement ; Discours numériques ; Outils d'analyse.

RESUMO: O objetivo deste artigo é renovar algumas ferramentas de análise conceituais e metodológicas para a realização de pesquisas em análise do discurso digital. Para atingir este objetivo, o estudo adota uma perspectiva pluridisciplinar, recorrendo aos campos da comunicação digital e análise do discurso, análise da participação online e sociologia dos usos. A metodologia adapta uma "abordagem tecno-pragmática" baseada no método de *observação etnográfica online*. Os campos de investigação correspondem a vários tipos de espaços assíncronos de discussão online: fóruns de discussão, plataformas de perguntas e respostas, Facebook, etc. As conclusões sintéticas da revisão bibliográfica e as observações persistentes dos campos de investigação levaram à elaboração de uma tipologia sintética dos tipos de participação online, que apresenta uma grade de análise a dois níveis, conceitual e metodológico. Após a exposição desta grade de análise, uma aplicação da mesma a um pequeno corpus de estudos do espaço de discussão

¹ Doctorante en sciences de l'information et de la communication, laboratoire LIST3N, équipe Tech-CICO.

comunitário “Reddit” será realizada a fim de traduzir as contribuições das ferramentas de análise desenvolvidas através desta grade.

Palavras-chave: Participação online; Formas de envolvimento; Discursos digitais; Ferramentas de análise.

Introduction

La nouvelle matérialité discursive en communication numérique lance des défis à l'analyse des corpus de discours numériques. En effet, les échanges *via* les espaces de discussion en ligne sont en particulier plurisémiotiques et instrumentés. Cela à son tour, comme le soutiennent de nombreux chercheurs dans la littérature francophone et internationale, confronte le chercheur à renouveler/adapter certains outils conceptuels et méthodologiques adéquats pour la conduite de recherches en analyse du discours numérique. En fait, innover dans le domaine de l'analyse du discours numérique exige au préalable de tenir compte de ses spécificités. En nous référant à l'ouvrage de Michel Marcoccia en 2016, nous avons noté que les spécificités des discours numériques découlent des contraintes techniques (discussions instrumentées/ délinéarisées, plurisémiotiques et investigables) et des facteurs situationnels (possibilité du recours au pseudonymat ou anonymat, processus de conversationnalisation et de contextualisation). Il apparaît d'ailleurs que l'instrumentation et la plurisémiocité sont parmi les spécificités qui influencent fortement les formes participatives dans les dispositifs sociotechniques. Par exemple, la délinéarisation², qui découle de l'instrumentation des discours numériques, permet de produire diverses formes d'engagement qui équivalent à différents niveaux de participation (produire un hyperlien ou cliquer sur « partager » par exemple).

Par ailleurs, nous avons pu constater que les discours numériques ne sont qu'une manifestation d'une activité plus large que l'on peut appeler « participation en ligne » et avancer ainsi que « l'analyse du discours numérique » relève de « l'analyse de la participation en ligne ». Cependant, les méthodes d'analyse dans ces deux domaines d'étude, qui se croisent parfois, ne sont pas tout à fait identiques : le premier s'intéresse en particulier à traiter les données d'analyse selon une approche technolinguistique interactionniste (PAVEAU, 2017) ; le second vise souvent à étudier les données selon une approche de nature ethnographique (BARATS, 2016) et sociologique (PROULX, 2020 ; CARDON, 2019). De plus, il s'est avéré qu'analyser la participation à des « activités » en ligne implique d'observer les pratiques des internautes. Alors, afin de développer des concepts issus de la linguistique (énonciative, interactionniste et/ou pragmatique) et d'avoir une méthode d'analyse qualitative pertinente pour les études empiriques portant sur des corpus numériques, il nous a semblé nécessaire, d'une part, de revenir sur la notion de participation en ligne ainsi que sur ses concepts périphériques

² La délinéarisation, trait spécifique à l'énoncé numérique natif, consiste en l'intervention d'éléments cliquables dans le fil du discours, qui dirigent le lecteur-scripteur d'un fil source vers un fil-cible, instaurant une relation entre deux discours (par exemple un hashtag ou un hyperlien) (BOUCHARDON, 2011).

(comme l'engagement), et, d'autre part, de mener une observation persistante des modalités de participation à des discussions numériques dans différents types de plateformes (forums de discussion, sites de questions-réponses, réseaux sociaux). Ce positionnement de recherche de nature épistémologique en plus de celle ethnographique vise à redéfinir certaines stratégies méthodologiques pour pouvoir traiter pragmatiquement certaines dimensions des corpus numériques de différents types de plateformes sur le web social.

Pour atteindre notre objectif d'étude, cet article tente de dégager les synthèses suivantes. Tout d'abord, donner succinctement un aperçu des spécificités des discours numériques qui influent fortement sur les pratiques discursives/ langagières et sur les formes d'engagement en contexte numérique. Ensuite, à partir d'une revue de littérature, revenir sur la notion de participation en ligne pour la développer au prisme du domaine d'étude en plein essor « l'analyse du discours numérique ». Après avoir précisé la méthodologie adaptée dans cette étude, il s'agira de présenter une typologie synthétique des genres de participation à des espaces de discussion en ligne qui présente une grille d'analyse sur deux plans, *conceptuel* et *méthodologique*. Enfin, nous tâcherons d'appliquer cette grille d'analyse à un petit corpus d'étude issu de l'espace de discussion en ligne « Reddit », dans le but de mettre en évidence la manière dont cette grille pourra être utilisée dans une perspective diachronique (étude longitudinale).

1. Apports théoriques et conceptuels

Nous aborderons dans ce premier volet de l'article deux points. Tout d'abord, nous ferons état des deux spécificités des discours numériques, l'*instrumentation* et la *plurisémicité*, qui s'avèrent influencer fortement les formes participatives. Nous nous pencherons ensuite sur la notion de participation en ligne pour comprendre ce qu'est « participer à des discussions numériques » dans le but d'identifier certains concepts périphériques de cette notion lesquels s'avèrent fondateurs de l'analyse du discours numérique. A partir des synthèses qui auront été dégagées dans ce volet théorique et conceptuel, nous viserons à élaborer des outils d'analyse interdisciplinaires pertinents pour l'analyse du discours numérique.

1.1. Spécificités des discours numériques influençant fortement les formes participatives

Comme nous l'avons suggéré ci-avant, l'instrumentation et la plurisémiocité des discours numériques s'avèrent parmi les spécificités qui lancent en particulier des défis à l'analyse des corpus de discours numériques. Pour tenir compte de ces spécificités, les parties suivantes en font état.

1.1.1. Discours instrumentés

Marcoccia (2016, p. 87) indique que la communication numérique écrite est un exemple d'activité instrumentée dans la mesure où elle est formatée en partie par les dispositifs technologiques qui la rendent possible. Il fait l'hypothèse que les discours numériques écrits et certaines de leurs propriétés peuvent être en partie déterminés par l'environnement technologique dans lequel ils ont été produits. En effet, de nombreuses caractéristiques des écrits numériques sont liées à l'exploitation des fonctionnalités bureautiques et numériques. Dans cette optique, le terme « technodiscours » proposé par Paveau (2017) reflète de plus l'importance de l'environnement technologique dans le discours numérique. Cette auteure propose ce terme pour rendre compte du fait que la production langagière et discursive est intrinsèquement liée à des outils technologiques. Par exemple, produire des éléments délinéarisés (un hyperlien), jouer sur la valeur typographique (écrire en capitale) ou utiliser les signes de ponctuation pour composer des émoticônes (comme :-)) que les logiciels bureautiques transforment automatiquement en smiley graphiques (☺). Pour cela, Marcoccia (2016) suggère que pour saisir les spécificités de l'écriture numérique, il ne faut pas négliger le fait que, dans une situation de communication numérique, écrire est une activité supportée par divers logiciels, combinant les fonctionnalités bureautiques les plus communes aux fonctionnalités spécifiques du dispositif de communication (messagerie, tchat, plateforme de réseau social, etc.). Les éléments cliquables par les énoncés de geste³ (cliquer sur *like* ou *vote positif* par exemple) présentent aussi un bon exemple sur l'instrumentation des discours numériques. Ce type d'énoncés permet d'ailleurs d'effectuer une forme de participation respective des

³ Les énoncés de geste constituent des manifestations phatiques, formulant de l'émotion ou signifiant une approbation et de nombreuses autres significations contextuelles. Les énoncés de geste liés aux technosignes ont en effets des significations variées et implicites, qui ne saisissent qu'à partir du contexte de la communication (PAVEAU 2017, p. 46).

interactions en ligne qui correspond à une certaine forme d'engagement, un certain niveau de participation et un certain type de participant (voir *infra* le tableau 1).

1.1.2. Discours plurisémiotiques

Les discours numériques se caractérisent par une très grande hétérogénéité, à la fois d'un point de vue énonciatif (les sources des éléments constitutives du discours) et sémiotique (les codes appartenant à ces éléments) (MARCOCCIA, 2016, p. 92).

D'un point de vue énonciatif, les signes se distinguent par trois types, à savoir les *signes produits par l'internaute responsable du discours*, les *signes produits par d'autres internautes*, et les *signes produits par le système*. Ces trois types de signes sont par ailleurs de diverses natures : textuel, iconique, technologique, etc.

Le premier type de signes renvoie au discours que l'internaute a produit. Celui-ci en postant un discours numérique peut produire du texte pour communiquer avec son/ses destinataire(s) (un message, ou un post par exemple). Il peut aussi indexer son propre discours (comme un hashtag avec Twitter), utiliser des images, des graphiques, des pictogrammes, de la vidéo ou du son comme élément de son discours. Ainsi, dans les discours numériques, l'utilisateur peut produire un matériau sémiotique *homogène* (un message uniquement textuel) ou *hétérogène* (une vidéo déposée sur YouTube, commentée par un message contenant des émoticônes et des liens hypertextuels par exemple).

De plus, Paveau (2019) mobilise le principe de composition, un des principes de fonctionnement qui caractérisent les discours numériques natifs, afin de rendre compte de la nature structurellement hétérogène des éléments technolangagiers. En effet, le terme *composite* décrit le résultat de co-constitution du langagier et du technologique dans les discours numériques natifs. Parmi les productions composites, le *technographisme*, terme qu'elle envisage et aborde dans son article en le définissant comme « composite de texte et d'image fixe ou animée ». Il s'agit par exemple d'images macro⁴ (image 1), d'images incrustées de textes (image 2, 3), de pancartes numériques (image 4).

⁴ Les images macro sont de type de mèmes.

Image 1 - Image-macro



Source : Groupe Facebook *J'apprends le français canadien*, 28.06.2022.

Image 2 - Image incrustée de texte



Source : Compte LinkedIn de la page *J'ai un pote dans la com*, 25.06.2022.

Image 3 - Image incrustée de texte



Source : Compte Twitter du Président de la République, 09.07.18.

Image 4 - Pancarte numérique issue d'une manifestante à Paris, 06.06. 2020



Source : "Je n'aime pas qu'on me dise 'black'" : pourquoi, en France, le mot "noir" reste tabou, article de Charlotte CAUSIT, publié sur le site France Télévisions, le 12 juin 2020.

Plus précisément, Paveau définit le technographisme comme une production plurisémiotique associant texte et image dans un composite multimédiatique natif d'internet, produit par des outils et des gestes technologiques et entré dans les normes des discours numériques natifs. Ici il convient de signaler que *Multimédiatique* signifie issu d'une « manipulation conjointe de textes, images et sons sur un même support » (BOUCHARDON et al., 2011, p. 12). Paveau choisit l'élément *graphisme* pour englober le geste de tracer (dessin ou image) et le geste d'écrire (texte). Le technographisme apparaît ainsi un double composite : il est technodiscursif (technologie et langage) et verbo-ictonique (langage et image). Il manifeste la dimension multimédiatique de la littératie en ligne (c'est-à-dire les systèmes d'écriture et les productions sémiotiques) en présentant un assemblage de différents codes dans des réalisations intrinsèquement et simultanément plurisémiotiques (BOUCHARDON et al., 2011).

Revenons aux types de signes traités par Marcochia (2016) d'un point de vue énonciatif. Le deuxième type concerne le discours produit ou « déposé » par un utilisateur qui peut donner accès à des discours produits par d'autres sources énonciatives, par le biais des procédés de citation ou de renvoi. Ces discours cités, reportés ou retransmis par le responsable du discours (la citation du message auquel on répond dans un courrier électronique ou le message redirigé, par exemple), peuvent être eux aussi très variés d'un point de vue sémiotique : du texte, des images fixes ou animées, etc.

Le dernier type de signes relève des informations sur le discours et son responsable. C'est-à-dire, les informations apportées par le système sur les messages produits par les utilisateurs et destinées à aider le lecteur et à « contextualiser » l'échange communicatif (identification de l'auteur d'un message, de son adresse, de la date d'envoi du message, etc.). C'est ce que l'on appelle le *péritexte* d'un message. Le discours numérique écrit peut en outre contenir de nombreux signes servant de *liens* vers d'autres documents. Sur Facebook, c'est le cas des zones cliquables « statut », « afficher d'autres commentaires », « photos », « vidéos », « (nombre) j'aime », « (nombre « commentaires », etc. (MARCOCCIA, 2016).

Ainsi, il faut noter que dans les dispositifs d'interactions en ligne, le matériau sémiotique peut être homogène ou hétérogène : il s'agit d'un matériau sémiotique homogène lorsque les discours comprennent uniquement des textes (comme c'est le cas de la twittérature et de nombreux blogs littéraires ou poétiques par exemple). En revanche, il peut être considéré un matériau sémiotique hétérogène (matériau plurisémiotique) quand les discours contiennent des données très variés, tels que des textes, images fixes ou animés (gif), graphiques, pictogrammes, technographismes, son, vidéo, etc. C'est le cas, par exemple, d'une vidéo ou image déposée sur Facebook, commentée par message comprenant des émoticônes et des liens hypertextuels.

Il convient de désigner que la plurisémiotité des données est le cas le plus courant dans les échanges en ligne. De même, elle est considérée par Marcochia (2016) et Paveau (2019) comme un trait des discours numériques. Voilà pourquoi ces auteurs indiquent que l'hétérogénéité énonciative et sémiotique des discours numériques doit être prise en compte lorsque l'on analyse des situations de communication numérique écrite.

Cependant, il faut signaler, comme l'indique Marcochia, que le degré de la plurisémiotité des données n'est pas identique dans les différents types de plateformes numériques. Par exemple, les forums de discussion n'offrent pas de matériau sémiotique très hétérogène parce que les discussions y sont essentiellement textuelles avec un environnement technologique relativement simple. En revanche, Facebook représente une complexité sémiotique du fait qu'il favorise des fils de discours contenant des pratiques plurisémiotiques.

1.2. La notion de « participation numérique » : descriptions, réflexions et synthèses

Le terme « participation » est employé et décrit dans différentes perspectives sociétales (philosophique, politique, économique, marketing, etc.). Cependant, le plus souvent, les études sur ce terme ne proposent pas de définitions synthétiques, et certaines descriptions peuvent dépasser l'objet de définir ce qu'est « participer à des discussions numériques ». Pour cela, dans le but d'élaborer des outils d'analyse adéquats à l'étude des corpus de discours numériques, nous décrirons dans cet article les aspects définitoires qui semblent pertinentes pour appréhender la notion de participation numérique ainsi que ses concepts périphériques (comme forme d'engagement, niveau de participation, etc.) dans une contextualisation linguistique interactionnelle.

1.2.1. Qu'est-ce qu'est « participer à des discussions numériques » ?

Participer pour Webster et Hackley (1997), c'est « prendre part ou partager avec d'autres (dans une activité, une entreprise, etc.) ». Wenger (1998) fait référence à la participation comme « un processus de prendre part et de maintien de relations avec les autres ». Dans leur essai consacré à la question de participation, C. Goodwin et M. H. Goodwin (2004, p. 222) estiment que « le terme de participation fait référence à des actions démontrant des formes d'implication réalisées par les participants au sein des structures de discussion en évolution ». Particulièrement avec le terme « formes d'implication », cette définition semble pertinente pour caractériser ce qu'est la participation dans une plateforme de discussion en ligne. Melucci (1989, p. 174) relie le terme « participation » à l'idée d'appartenance à un système ou à une communauté : « la participation signifie à la fois prendre part, autrement dit, agir de sorte à promouvoir les intérêts et les besoins d'un acteur, tout comme appartenir à un système, en s'identifiant aux « intérêts généraux de la communauté ». De même, Hrastinski (2009) en explorant le sens de la participation selon plusieurs chercheurs (par exemple WENGER, 1998 ; JALDEMARK et al., 2006), constate que sa définition pourrait être décrite comme une appartenance à une communauté du fait que participer et se sentir attaché à un groupe est un aspect central du sens de la communauté.

Il est à noter à partir de ces réflexions que participer à des discussions numériques a trois dimensions : l'implication dans une discussion, le maintien de relations et l'appartenance au groupe en ligne.

Les recherches les plus récentes, comme celles de Carpentier (2016) et Proulx (2020), relient la notion de participation numérique au pouvoir d'agir (voir *infra*). Dans son essai destiné à redonner à la notion de participation une pertinence pour les études sur les médias et sur la communication, Carpentier précise que le noyau définitionnel de cette notion est le lien étroit existant entre participation, pouvoir et prise de décision d'une part et sa distinction des deux concepts « accès » et « interaction » d'autre part, lesquels apparaissent comme des conditions préalables à elle. Proulx souligne aussi la condition de l'accessibilité pour le processus de participation numérique qu'il relie également au pouvoir d'agir.

Ces constats montrent que la participation en ligne implique effectivement l'accès et le pouvoir d'agir des utilisateurs. Toutefois, d'après plusieurs chercheurs, l'accès à un espace de discussion en ligne n'apparaît pas uniquement comme condition préalable à la participation, mais peut être considéré comme une forme de participation en ligne dont le niveau diffère de celle incarnée par le pouvoir d'agir des utilisateurs sur l'espace numérique. Ces propos nous ont amenée à soutenir que la participation à des espaces de discussion en ligne ne se restreint pas uniquement à agir ou réagir.

1.2.2. Participer à des discussions numériques n'est pas forcément synonyme de parler ou d'écrire

A la suite du théoricien de l'éducation Wenger (1998), Hrastinski (2009) constate que la participation se produit à la fois au niveau personnel et social puisque notre engagement avec le monde est social sans impliquer parfois des interactions avec les autres. Ainsi, il précise que l'on peut participer socialement même à des moments où on n'est pas engagé dans une conversation avec quelqu'un. De plus, dans son approche microsociologique des comportements, Goffman (1987) montre que les individus assistant à un espace public, même s'ils n'y participent pas activement (par actions ou prise de parole, par exemple), sont considérés comme des participants du fait que leur présence exerce une certaine influence sur la participation du locuteur qui est conscient de leur accessibilité. Alors, le caractère collectif des espaces de discussion en ligne constitue au sens de Goffman « un cadre de participation » où les relations et les idées non seulement se construisent, mais s'exposent aux yeux de tous les autres dont la présence peut influencer la participation.

D'ailleurs, un bon nombre de chercheurs, comme Hrastinski (2009), Audran et Garcin (2011), considèrent l'accès à une plateforme numérique comme une forme de participation du

fait que les usagers, même s'ils étaient *lurkers*⁵, en accédant aux contenus des autres sur la plateforme et en en profitant, effectuent une forme d'engagement. Dans ce contexte, Proulx (2020, p. 18) souligne que si le « geste participatif » n'entraîne aucun contrôle effectif sur la situation c'est qu'il ne s'agit que d'un engagement de surface dans des dispositifs préexistants, et par conséquent, d'une forme superficielle de participation. Il apparaît donc que la lecture des usagers *lurkers*, considérés comme « bénéficiaires passifs » (HRASTINSKI, 2009 citant ROMISZOWSKI ; MASON, 2004), englobe l'engagement et la réflexion. A ce propos, Antin et Cheshire (2010) constatent de manière plus précise qu'avoir accès à un dispositif permet aux individus la lecture qui, elle-même, constitue une forme de participation *périphérique* par laquelle ces individus, gagnant leur entrée, peuvent évoluer vers une participation plus active sur un dispositif donné (Wikipédia ou forum de discussion par exemple). Le participant apparaît alors dans la première phase de son parcours de participation au sein d'une plateforme numérique comme un « bénéficiaire » (consommateur), et c'est bien ce qui lui permet d'être par la suite (dans l'avancement de son parcours de participation avec le temps sur la plateforme) un « producteur de contenus » (PROULX, 2020, p.22).

Ces constats nous permettent de noter deux points.

Premièrement, il s'avère que « l'accès » n'est pas seulement un processus préalable à la participation, mais il constitue aussi une forme d'engagement correspondant à un niveau de participation *périphérique*, et qu'il aboutirait à une autre forme d'engagement équivalente à un autre niveau de participation plus haut (voir *infra* le tableau 1). Deuxièmement, il apparaît que le participant dans son parcours sur un type de plateforme numérique asynchrone passe implicitement par une « phase préliminaire » qui s'incarne par *l'accès* à la plateforme où, en bénéficiant des contenus partagés par les autres, il apprend les codes de la communauté sur cette plateforme. Nous pouvons qualifier l'utilisateur dans cette phase par « bénéficiaire pré-novice » ou bien « bénéficiaire-débutant » (voir *infra* le tableau 1). Dès qu'il commence à produire des pratiques qui se manifestent sur le plan sémiotique, il entre dans la phase où il est novice, et continuerait par la suite à avancer dans d'autres phases où il serait habitué, expert, etc. Alors, dans les espaces de discussion en ligne, différentes phases de participation s'avèrent existées dans le parcours du participant : la phase d'entrée sur la plateforme, qui elle-même inclut une phase préliminaire, la phase de montée en expérience, laquelle peut contenir plusieurs

⁵ Le terme « *lurkers* » renvoie au public invisible qui n'intervient pas. Un participant de type *lurker* fait partie du public silencieux d'internet qui consomme de l'information sur un espace de discussion numérique sans y participer activement.

étapes. Les résultats exposés dans le dernier volet de cet article permettront d'examiner/approuver ces constats.

Ces réflexions nous amènent par ailleurs à classer la participation à des espaces de discussion en ligne en deux genres, à savoir, « passive » et « active ». Le premier genre relève de la forme d'engagement incarnée par le processus d'accès ; le second de la participation effective, c'est-à-dire celle qui suppose que l'agent puisse intervenir ultimement et de manière significative dans la situation réelle concrète (effectuer un énoncé de geste, un énoncé verbal, un partage d'une publication, etc.). C'est ce second genre de participation active qui concerne la notion de participation en ligne reliée au pouvoir d'agir des utilisateurs.

1.2.3. La participation en ligne dans son sens fort est caractérisée par le pouvoir d'agir

Nous avons vu plus haut que le fait de s'engager dans des dispositifs par leur accessibilité sans avoir aucun contrôle qui contraint fortement les choix des réponses possibles renvoie à un type de participation superficielle dont la forme d'engagement se manifeste seulement par l'accès au dispositif sociotechnique. La forme « participation » entendue au sens fort implique davantage que cet engagement de surface dans des dispositifs préexistants (PROULX, 2020, p. 22 citant ZASK, 2014, p. 11) ; participer suppose que l'individu prenne part à la situation de façon telle qu'il puisse éventuellement modifier cet état des choses par ses gestes contributifs (PROULX, 2020). Voilà pourquoi Proulx estime que le participant apparaît au début comme un « bénéficiaire », et c'est bien ce qui lui permet d'être par ailleurs un « contributeur ». D'ailleurs, plusieurs chercheurs (LAVE ; WENGER, 1991 ; PREECE et al., 2004) affirment que l'accès à la plateforme permet la lecture, laquelle offre aux nouveaux arrivants l'occasion d'apprendre davantage sur leur environnement en ligne. Lave et Wenger précisent que les individus qui entrent dans de nouvelles communautés de pratique, ont tendance à acquérir des connaissances et une expérience de tâches relativement simples qui sont néanmoins importantes pour le système sociotechnique. C'est donc la participation passive manifestée par les activités simples de navigation et de recherche de contenu qui conduit les utilisateurs au fil du temps à effectuer des formes de participation active. La notion de participation dans son sens fort qui concerne le pouvoir d'agir renvoie alors à l'idée de production ou plus précisément à la forme « contribution » qui, selon Licoppe, Proulx et Cudicio (2010), n'est pas entendue dans un sens abstrait et général, mais consiste plutôt en un geste, un acte ou une transaction.

Ainsi, il devient évident que la forme « contribution » concerne « la participation active », c'est-à-dire les gestes participatifs qui se voient, s'entendent, ou s'observent concrètement sur l'espace de discussion en ligne.

Ces propos nous ont conduite à estimer d'ailleurs que les deux termes « participation » et « contribution », même s'ils peuvent se voir comme synonymes dans le langage courant, renvoient à une distinction de nature dans le monde de la communication numérique. En effet, les contributions correspondent forcément au genre de la participation « active », c'est-à-dire à des formes d'engagement de type « visibles » sur l'espace public participatif. En revanche, les participations peuvent correspondre aux deux genres de la participation, à savoir « passive » et « active », et donc à des formes d'engagement de type « invisibles » et « visibles ». Dans ce sens, « contribution » se limite à la production de pratiques techno-discursives et/ou technolangagières ; « participation », quant à elle, s'étend aux différentes formes d'engagement allant d'un ordre croissant de l'accès (participation passive) à la publication d'un message initiatif (participation active).

Alors, « participation » inclut « contribution » ; ayant une signification plus large, le terme « participation » peut remplacer celui de « contribution » dans tous les contextes, mais ce n'est pas le cas dans l'inverse. Il en va de même pour les noms d'agents « participant » et « contributeur » : « contributeur », qui est reconnu dans la littérature comme un usager actif (comme un *produser*, voir *infra*) ne peut pas renvoyer à l'usager *lurker*, qui est selon la perspective de Goffman (1987) un participant.

A partir de ce qui procède, il faut bien noter que la participation numérique s'articule en deux genres distincts : *passive* et *active* ; le second genre qualifié de *contribution*, peut correspondre à plusieurs formes participatives allant d'un ordre croissant de la production des énoncés de gestes à des messages initiatifs. Ces remarques amènent à prévoir que la participation aux discussions numériques a plusieurs niveaux.

1.2.4. La participation en ligne est perçue comme un produsage

La notion de participation, dans son sens fort qui équivaut à la « contribution », amène naturellement au mot-valise anglais « produsage ». Ce mot a été proposé par le chercheur australien Axel Bruns en 2008, à partir d'une hybridation des termes *production* et *usage*, pour fédérer l'ensemble des réflexions analytiques concernant les différentes manières empruntées par les usagers d'Internet afin de produire activement des contenus sur le Web. Proulx (2020) précise que ce mot renvoie à l'idée de « *user-generated content* » (UGC), c'est-à-dire les

contenus produits et publiés activement sur le Web par ses usagers. Le produsage décrit le fait que dans une communauté collaborative en ligne, la frontière entre producteur et usager de contenus s'efface ; l'internaute cumule les deux fonctions et devient un agent hybride : un « produire ». Le concept de produsage met donc en évidence le nouveau rôle actif tenu par les usagers dans l'univers numérique, remplaçant une vision périmée de consommateurs passifs liée davantage au monde des anciens médias. Ainsi, le produsage permet l'invention de nouveaux usages en même temps qu'une amélioration continue des contenus existants, à partir des affordances techniques du web :

In collaborative communities the creation of shared content takes place in a networked, participatory environment which breaks down the boundaries between producers and consumers and instead enables all participants to be users as well as producers of information and knowledge – frequently in a hybrid role of producer where usage is necessarily also productive. Producers engage not in a traditional form of content production but are instead involved in produsage – the collaborative and continuous building and extending of existing content in pursuit of further improvement [...]. The produsage process itself is fundamentally built on the affordances of the technosocial framework of the networked environment, then, and here especially on the harnessing of user communities that is made possible by their networking through many-to-many communications media (BRUNS, 2007, en ligne).

En fait, comme le soutient Paveau (2017, p. 264), la notion de produsage possède des points de convergence avec le courant de mise en forme sociale de la technologie (*Social shaping of technology*) et la théorie de l'acteur-réseau (LATOUR, 2006). Dans cette optique, la technologie n'est pas pensée comme un support, mais comme une donnée négociable et flexible que les usagers peuvent s'approprier, investie d'un sens social. Il existe une relation mutuelle entre la technologie et ses usagers, ce qui rend les évolutions de la technologie codépendantes et même constitutives de la vie sociale, au contraire d'une conception qui verrait l'évolution technologique de manière linéaire et autonome (ABBATE, 1999 ; ZITTRAIN, 2008 ; PAVEAU, 2017 ; CARDON, 2019). Dans les univers discursifs numériques, Paveau (2017) indique que les locuteurs élaborent des formes discursives et en prolongent d'autres à partir des possibilités techniques des espaces d'écriture en ligne (sites, blogs, plateformes de réseaux sociaux). Ils semblent alors à la fois *utilisateurs* de formats techniques prescrits par les programmes informatiques et *créateurs* de formes discursives à partir de ces mêmes formats, intégrés à leurs gestes d'écriture en ligne. L'exemple le plus représentatif du produsage est le hashtag, proposé par un usager de la plateforme de microblogging Twitter (PAVEAU, 2017, p. 265). Ainsi, la notion de produsage est particulièrement féconde pour analyser les discours

natifs de l'internet, en particulier les discours produits sur les réseaux sociaux numériques (PAVEAU, 2017).

Ces réflexions mettent en évidence que le discours numérique n'est qu'une manifestation d'une activité plus large que l'on peut appeler « participation en ligne », et donc, comme nous l'avons signalé au début de cet article, que « l'analyse du discours numérique » relève de « l'analyse de la participation en ligne ».

Avant de clore cette revue de littérature, nous proposons certains termes qui peuvent être utilisés comme quasi-synonymes de « participer à des discussions numériques », même si la diversité des formes d'engagement empêche de prétendre à une définition réellement exhaustive de ce terme. « Participer à des discussions numériques » peut signifier être engagé, s'impliquer, se manifester, collaborer/coopérer/s'entraider, se sociabiliser/maintenir des relations, et *produser*.

2. Méthodologie et terrains de recherche

Pour élaborer des outils d'analyse dont le but est de traiter pragmatiquement certaines dimensions des corpus numériques, nous nous appuyons sur la méthode de « l'observation ethnographique en ligne ». L'ethnographie en ligne renvoie à l'émergence d'un nouveau courant de pensée qui considère l'expérience incarnée de la chercheuse et du chercheur comme une source de connaissance valable (HINE, 2020, p.80). Celle-ci relève en fait de l'immersion du chercheur dans son terrain de recherche. L'ethnographie en ligne n'a pas de modèle unique ; elle est plurielle, regroupant une diversité d'approches faisant d'un espace en ligne l'objet ou le terrain de l'enquête (*Ibid.*, p.79). Une de ses approches est celle de *l'autonetnographie*, qui se définit comme une forme d'observation fondée sur la recherche, l'observation non participante (ou *lurking*) et la prise de notes réflexive (HINE, 2020, p. 92 citant KOZINETS ; KEDZIOR, 2009). Nous adoptons cette approche de l'autonetnographie parce qu'elle nous semble pertinente pour alimenter des visées théoriques susceptibles de baliser un arrière-plan conceptuel et méthodologique dans notre domaine d'appartenance, l'analyse du discours numérique. Ainsi, pour atteindre notre objectif d'élaboration d'outils d'analyse, nous prenons appui sur notre prise de note réflexive qui s'incarne dans les synthèses dégagées à partir de notre revue de littérature, et nous effectuons une période d'observation préalable et systématique des différentes formes participatives et des différentes manières à travers

lesquelles les utilisateurs interagissent dans les espaces de discussion en ligne, période axée sur notre connaissance des terrains de recherche concernés dans cette étude.

Pour le terrain d'investigation dans notre présente étude, il est principalement le web 2.0 (appelé aussi web social ou web conversationnel), saisi à partir des plateformes populaires : Facebook, Twitter, forums de discussion et plateformes de questions-réponses. Notre propre observation des quatre réseaux tient plus de « l'observation flottante » que de l'enquête proprement dite, mais il suffit à notre objectif d'élaboration d'outils d'analyse pour le discours numérique qui peuvent être d'ailleurs utilisés dans une perspective diachronique. Cependant, même si nous ne travaillons pas dans cette étude à partir d'un corpus visant une systématisation des résultats sur un plan empirique, nous procédons à appliquer nos outils d'analyse à un petit corpus d'étude issu d'un espace de discussion en ligne, à savoir « Reddit », afin de mettre en évidence la pertinence de ces outils d'analyse élaborés.

Ici, nous tenons à souligner que l'ethnographie en ligne repose surtout sur les données fournies par des personnes contribuant activement, ce qui veut dire qu'elle ne tient pas compte des formes d'engagement des participants de type *lurkers* qui lisent du contenu en ligne sans publier eux-mêmes des messages. Cependant, comme la plupart des plateformes numériques (telles que le forum de discussion « Doctissimo », le site communautaire « Reddit » ou la plateforme de questions-réponses « Quora ») permettent de savoir la date d'adhésion de ses usagers, il est possible de déterminer la période où un usager est un « bénéficiaire-débutant », c'est-à-dire quand il est consommateur passif au début de son parcours sur la plateforme, et cela par comptabiliser la période de temps entre la date d'adhésion et celle de la première contribution.

3. Résultats : élaboration d'outils d'analyse interdisciplinaires

Dans ce dernier volet de l'article, il sera question de présenter les résultats, lesquels s'incarnent dans les outils d'analyses élaborés par appui sur notre positionnement de recherche de natures épistémologique et ethnographique. Nous procéderons à présenter ces résultats en deux temps. Dans un premier temps, nous exposerons une typologie synthétique des genres de participation numérique balisant un arrière-plan conceptuel et méthodologique pour l'analyse du discours numérique. Dans un deuxième temps, nous appliquerons cette typologie à un petit corpus d'étude (sur un plan empirique) pour prouver la pertinence des outils d'analyse élaborés dans cette étude.

3.1. Les modalités de participation en ligne : vers une approche techno-pragmatique-interactionniste

Notre positionnement de recherche de nature épistémologique outre celle ethnographique nous a permis de dégager de nouvelles synthèses dans une perspective pluridisciplinaire recourant en particulier au domaine de l'analyse du discours numérique et d'identifier certaines notions fondatrices de ce domaine d'étude telles que *produsage*, *genres de participation numérique* ou *formes d'engagement*. Ce qui nous a amenée en fin de compte à élaborer une typologie des genres de participation numérique (ci-après) qui articule les différentes formes d'engagement et de participation qui se produisent en contexte numérique. Il s'agit plus précisément d'une typologie synthétique des genres de participation numérique selon les formes d'engagement, les formes participatives, la nature des interactions, les niveaux de participation, les visées pragmatiques et les types de participants.

Située dans une approche techno-pragmatique-interactionniste, cette typologie présente une grille d'analyse rassemblant les différentes formes d'engagement observables dans le recours par les participants à des outils qui permettent plusieurs degrés d'implication. Ces derniers vont, d'un ordre croissant, de la participation passive « la lecture » à la participation active « la contribution », passant par les autres degrés d'implication comme les énoncés de geste. La grille d'analyse incarnée par cette typologie fonctionne sur deux plans, *conceptuel* et *méthodologique*. Pour le plan conceptuel, la grille d'analyse regroupe les différentes formes d'engagement par rapport aux différents concepts périphériques respectifs de la participation à des discussions numériques. Sur le plan méthodologique, cette grille pourra être utilisée dans une perspective diachronique (étude longitudinale), ce qui permettra de saisir la manière dont la participation d'un individu évolue dans le temps dans un espace de discussion en ligne asynchrone donné, et donc de ressortir une typologie des parcours des participants.

Tableau 1 - Typologie des genres de participation à des espaces de discussion en ligne selon les formes d'engagement, les formes participatives, la nature des interactions, les niveaux de participation, les visées pragmatiques et les types de participants

Genres de participation	Formes d'engagement	Formes participatives	Nature des interactions	Niveaux de participation	Visées pragmatiques	Types de participants
Passive	Accès	Lecture, consultation des pages	Muette	Périphérique	Cognition	-Bénéficiaire-débutant -Bénéficiaire- <i>lurker</i>
Active (contribution)	Réaction par simple clic sur un presse-bouton (« j'aime » par exemple).	Énoncés de geste	-Phatique -Implicite	Superficiel	Approbation ou désaccord	Contributeur-évaluateur
	Commentaire (message réactif)	-Émojis - Émoticônes	Non verbale	Moyen	-Relationnelle	Contributeur-interlocuteur
		Lien	Délinéarisée		Indexation	
		Énoncés verbaux	Discursive	Fort	-Apport d'information -Polémique	
		Technographismes	Technodiscursif et verbo-iconique		Expression humoristique	
	post (message initiatif)	Énoncés verbaux	Discursif	Central	-Appel à contribution (question) - Critique/opinion	Contributeur-posteur
		Lien	Délinéarisée		Présentation de soi -Illustration du verbal partagé	
		-Photos/images	Iconique		-Exposition -Expression -Humour	
		-Technographisme -Remix/vidéos	- Technodiscursif et verbo-iconique - Multimédiatique		Diffusion	Contributeur-pseudo-posteur
	Partage (partager une publication)					

Pour le genre de participation « passive », nous tenons à désigner que même si ses traces (nombre de *lu* sur les contributions par exemple) peuvent être perçues, il est difficile, voire impossible, de rendre compte de l'accès des participants *lurkers* aux plateformes du fait que la forme d'engagement effectuée par *l'accès* ne peut pas être captée par les analystes/ethnographes. Ce qui constituerait une certaine limite dans la conduite de recherches en terrains de discours numériques. Toutefois, cette lacune peut être comblée si les concepteurs et les développeurs des sites incorporent des systèmes techniques qui prennent en compte l'activité d'utilisation générale mesurée par les pages consultées, comme c'est le cas dans certains services gamifiés par des systèmes de badges (Sharetribe⁶ par exemple).

⁶ Sharetribe (<<https://www.sharetribe.com/>>) est un service international d'échange de pair à pair qui propose son offre de services à diverses organisations.

Il convient de désigner que les types de participants « bénéficiaire-débutant » et « bénéficiaire-*lurker* » qui, tous les deux, ne produisent pas de gestes contributifs lors de leur accès aux contenus échangés sur une plateforme donnée, renvoient ici à une distinction de nature. « Bénéficiaire-débutant » représente le nouvel arrivant à la plateforme, qui est dans la phase préliminaire où il apprend les codes de la communauté discursive sur la plateforme adhérente récemment. Rappelons ici que dans notre revue de littérature abordée plus haut, en montrant que participer à des discussions numériques n'est pas forcément synonyme de parler ou d'écrire, nous avons supposé la majorité des participants passer par une phase préliminaire pour des visées cognitives avant d'intervenir.

« Bénéficiaire-*lurker* », quant à lui, renvoie à l'utilisateur qui, ayant accès à la plateforme, se contente de consommer/lire les contenus sans modifier la situation d'énonciation par l'envoi de formes d'engagement visibles, qu'il soit débutant, novice ou habitué (peu importe la phase de son parcours de participation). Alors, un participant de type « bénéficiaire-débutant » est restreint aux utilisateurs qui sont relativement nouveaux sur une plateforme, « bénéficiaire-*lurker* » s'étend à ceux avancés dans leur parcours sur celle-ci.

3.1.1. Application des outils d'analyse élaborés à des données de discours numériques

Après avoir présenté nos outils d'analyse dans la grille d'analyse exposée ci-avant, nous procédons maintenant à l'application de cette grille à un petit corpus d'étude afin de prouver sa pertinence et de mettre en évidence la manière dont elle peut être utilisée. Le corpus d'analyse correspond à des données participatives de dix participants récoltées dans l'espace de discussion communautaire « *Reddit*⁷ ». Le but est d'analyser les données dans une perspective diachronique afin de comprendre la manière dont la participation des énonciateurs aux discussions numériques évolue dans le temps, et de saisir par conséquent les tendances dans l'évolution du parcours du participant sur cet espace.

Le Tableau 2 ci-dessous expose les deux premières formes d'engagement distinctes adoptées par dix usagers suite à leur adhésion à la plateforme *Reddit*. Il indique les dates de la production des formes d'engagement par rapport à la date d'adhésion de leurs producteurs. Cela

⁷ *Reddit* peut être défini comme un agrégateur de contenu déterminé par la communauté de ses utilisateurs et en même temps, comme une collection massive de forums où les utilisateurs peuvent partager des nouvelles, poser des questions, commenter des publications, répondre à des questions posées, mais aussi voter (pour ou contre) pour les contenus partagés. Cette plateforme est divisée en sous-communautés appelées *subreddits*, gérées par des modérateurs, correspondant à plusieurs langues européennes telles que l'anglais, le français, l'espagnole, etc. Les données analysées dans cette étude sont issues principalement des *subreddits* francophones.

a pour de vérifier la présence de la phase préliminaire censée exister dans les parcours des participants dans les espaces de discussion en ligne. Cependant, comme les forums nécessitent une inscription préalable ou un mot de passe pour *consulter* les messages sont considérés comme des espaces privés, aussi bien par les membres que par les comités d'éthique de la recherche (CER) (LATZKO-TOTH ; PROULX, 2016), nous avons opté pour une modification des deux premiers initiaux des pseudonymes des contributeurs dont les données sont analysées ici. D'ailleurs, même si les acteurs contribuent à la plateforme sous un pseudonyme qui les rend anonymes par rapport à leur véritable identité civile, il est possible de les retrouver dès lors qu'un pseudonyme est indexé sur la plateforme.

Tableau 2 – Aperçu des types d'activité des participants en termes de genres des 1^{ère} et 2^{ème} formes d'engagement distinctes sur la plateforme « Reddit »

Participant	Membre depuis	Date de la 1 ^{ère} forme contributive	Forme d'engagement	Date de la 2 ^{ème} forme contributive	Forme d'engagement	Phase préliminaire
Exman_larve	18/04/2018	05/05/2018 :	Commentaire	-	-	18 jours
Odpakaro	05/04/2022	05/04/2022 :	Commentaire	07/04/2022	Partage	0 jour
Chnn06	04/07/2017	18/12/2018 :	Commentaire	14/10/2020	Post-vidéo	1 an 5 mois
Jdraoke-Johnny	27/07/2021	06/09/2021 :	Commentaire	29/01/2022	Post	41 jours
DootherCornemuse	09/11/2019	06/01/2020 :	Commentaire	11/11/2020	Post	58 jours
OphgaY	31/05/2019	01/06/2019 :	Commentaire	20/06/2019	Post-technographisme	1 jour
Sdph0u	15/05/2020	16/05/2020 :	Commentaire	03/06/2020	Post-vidéo	1 jour
AnugDjoudy	30/06/2021	28/07/2021 :	Commentaire	-	-	28 jours
Adrly-Mercaves	26/08/2018	14/11/2018 :	Post	01/02/2020	Commentaire	80 jours
beinchenping	07/08/2019	05/11/2019 :	post	17/03/2022	Commentaire	90 jours

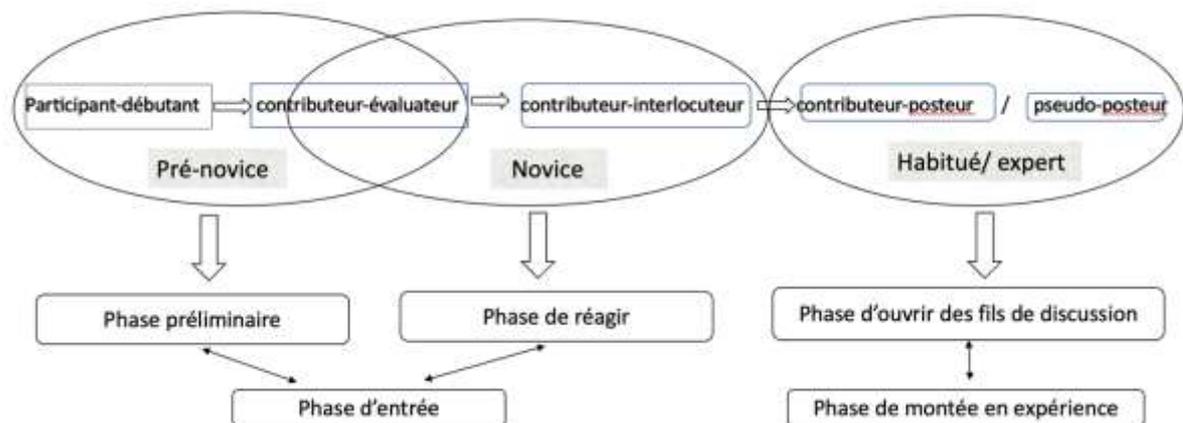
Au vu des résultats du Tableau 2 ci-dessus, la phase préliminaire supposée exister dans le parcours du participant sur un espace de discussion en ligne s'avère présente pour la majorité des contributeurs : 90 % des contributeurs dans l'échantillon passent par cette phase en étant des participants de type « bénéficiaire-débutant » où ils consomment de l'information et apprennent les codes de la communauté avant de passer à la phase de participation active (la contribution). Néanmoins, une disparité dans la durée de cette phase existe entre les différents contributeurs : un jour chez 20 % des contributeurs, une quinzaine de jours chez 10 %, entre un et deux mois chez 30 %, entre deux et trois mois chez 20 %, un an et demi à peu près chez 10 %.

Observons que les contributeurs dont la première forme d'engagement visible sur la plateforme est un « post/message initiatif » sont parmi les usagers dont la phase préliminaire

est la plus longue généralement, et relativement plus longue que ceux dont la première forme d'engagement est un « commentaire/ message réactif ». D'ailleurs, ces contributeurs, qui constituent 80 % de l'échantillon du corpus, mettent le plus souvent un certain temps à produire la forme d'engagement « post » dans l'histoire de leur parcours sur la plateforme. Prenons par exemple l'utilisateur nommé *Jdraoke-Johnny*. Le Tableau 2 montre qu'il existe 41 jours entre sa date d'adhésion à la plateforme et la date de sa première contribution de la forme d'engagement « commentaire » *contre* six mois à peu près entre sa date d'adhésion et la date de sa première contribution de la forme d'engagement « post ». Cette disparité en termes de types de formes d'engagement par rapport à l'histoire du participant sur la plateforme s'applique à la plupart des usagers, comme cela figure dans le Tableau 2. En nous référant d'ailleurs à la grille d'analyse (Tableau 1 ci-avant), nous pouvons dire que sur « Reddit », la majorité des contributeurs (80 % ici) commence leur parcours de contribution avec un niveau de participation « fort » pour des visées pragmatiques « apport d'information », « indexation » ou « polémique » ; et que dans cette phase-ci, les participants correspondent alors à ceux de type « contributeur-interlocuteur ».

D'après ces observations, nous déduisons que, sur la plateforme « Reddit », la forme d'engagement « post » s'accomplit normalement par les usagers qui sont habitués/experts (les plus anciens) ou du moins qui sont plus ou moins avancés dans le parcours de contribution. Il s'avère ainsi que le mode de participation sur « Reddit » évolue dans le temps comme le montre la figure suivante⁸ :

Figure 1 - Tendances dans l'évolution du parcours du participant sur *Reddit*



⁸ La phase préliminaire dans la figure où l'utilisateur est considéré comme « contributeur-évaluateur » désigne que celui-ci produit dans cette phase des énoncés de gestes (votes positifs ou négatifs sur la plateforme *Reddit*).

Cette brève étude d'un petit corpus de discours numériques a pour fonction de mettre en évidence une des manières dont les outils d'analyse élaborés dans cette étude peuvent être utilisés pour l'analyse de certaines dimensions des corpus de discours numériques, en particulier dans une perspective diachronique. Cette dernière met l'accent sur la nature *techno-pragmatique du discours*, c'est-à-dire un aspect qui s'intéresse aux modalités de participation à des discussions numériques en termes de types d'activité que les usagers font. Il faut alors noter que la grille d'analyse élaborée dans cette étude peut être appliquée de façon plus approfondie à des corpus de discours numériques, par exemple, pour déterminer les tendances dans le recours des participants durant leur parcours de participation sur une plateforme numérique donnée à certaines formes participatives (avec des pourcentages précis), telles que « liens », « technographismes », « vidéos », etc.

Conclusion : vers une contextualisation sociétale des discours numériques

Nous avons cherché dans cette étude à élaborer des outils d'analyse interdisciplinaires pour traiter certaines dimensions de corpus de discours numériques. Il apparaît que les discours numériques ne sont qu'une manifestation d'une activité plus large que l'on peut appeler « participation en ligne ». Voilà pourquoi, après avoir abordé les deux spécificités, l'instrumentation et la plurisémiocité, qui influent fortement sur les formes participatives, nous sommes revenue sur la notion de participation en ligne en essayant de la développer au prisme du domaine d'étude de l'analyse du discours numérique. Notre appréhension de ce qu'est « participer à des discussions numériques » nous a permis d'identifier certains concepts fondateurs dans le domaine d'étude concerné et d'élaborer par conséquent une typologie synthétique des genres de participation numérique qui présente une grille d'analyse sur deux plans, conceptuel et méthodologique, et qui apporte ainsi un appui pour l'analyse des formes participatives dans les espaces de discussion en ligne. Nous avons opté pour l'application de cette grille d'analyse à un petit corpus de discours numériques afin de mettre en lumière la manière dont cette grille peut être utilisée, en particulier dans une perspective diachronique, sans entrer dans les détails des formes participatives que l'on peut analyser en s'appuyant sur cette grille.

Avant de clore cette étude, nous tenons à souligner un point qui mérite d'être pris en compte dans les enjeux épistémologiques de l'analyse du discours numérique. Les chercheurs qui étudient les discours numériques ont tendances à s'intéresser uniquement aux processus

communicationnels au sein des espaces d'interactions en ligne ; à n'observer que la dimension langagière/discursive des dispositifs sociotechniques en négligeant le rôle de ceux-ci pour favoriser la participation à des discussions en ligne et pour classer les participants. Par exemple, si on analyse le discours numérique dans « Doctissimo » ou dans « Reddit », on est confronté à la première vue à une hiérarchisation des participants manifestée par des badges numériques ou des karmas que les systèmes attribuent aux participants. Sans entrer dans le détail de la définition des deux termes en italique, nous soulignons que cette hiérarchisation relève d'un phénomène dit de « gamification » (HAMARI, 2017 ; PITT et al., 2021), laquelle consiste à incorporer dans les dispositifs des « systèmes de badges » ou « systèmes de réputation » dans le but d'orienter le comportement des utilisateurs, d'accroître leur engagement et leur performance sur le dispositif. Alors, pour rendre compte de manière plus précise de l'écologie des discours numériques, il apparaît nécessaire de plus d'observer la manière dont les systèmes suscitent la participation à des discussions numériques tout en hiérarchisant les participants, ce qui à son tour exigerait de revenir sur les méthodes d'analyse d'interaction homme-machine (HCI en anglais).

La position de cette étude attache autant d'importance aux discours qu'aux autres formes participatives tout en tenant compte d'étudier la participation à des discussions numériques dans une perspective diachronique. De futures recherches attachant de plus autant d'importance aux outils de gamification mis en place s'avèrent importantes tant pour l'analyse du discours numérique que pour le développement des dispositifs sociotechniques pour différentes visées (éducatives, commerciales, épistémiques, etc.).

Références bibliographiques

ABBATE, Janet. *Inventing the Internet*. Cambridge (MA) : The MIT Press, 1999.

ANTIN, Judd ; CHESHIRE, Coye. Readers are Not Free-Riders: Reading as a Form of Participation on Wikipedia. *CSCW'10* : Proceedings of the 2010 ACM conference on computer supported cooperative Work, February 2010, p. 127-130. DOI : <https://doi.org/10.1145/1718918.1718942>

AUDRAN, Jaques ; GARCIN Claudine. Apprendre en ligne, une question de participation?. *Recherche et formation*, n. 68, p. 63-78, 2011. En ligne sur : <https://journals.openedition.org/rechercheformation/1534>. DOI : <https://doi.org/10.4000/rechercheformation.1534>

BARATS, Christine. *Manuel d'analyse du web-2e éd.*: En Sciences Humaines et Sociales. Paris : Armand Colin, 2016, p. 5-9.

BEAUDOUIN, Valérie; PASQUIER, Dominique, Forms of contribution and contributors profiles : An automated textual analysis of amateur on line film critics. **New Media & Society**, v. 19, n. 11, p. 1810-1828, April 2016. En ligne sur : <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444816643504>>. DOI : <https://doi.org/10.1177/1461444816643504>

BOUCHARDON, Serge. Des figures de manipulation dans la création numérique. **Protée** 39, p. 37-46, 2011. En ligne sur : <<https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2011-v39-n1-pr5004899/1006725ar/>>. DOI : <https://doi.org/10.7202/1006725ar>

BOUCHARDON, Serge et al., Explorer les possibles de l'écriture multimédia. **Les Enjeux de l'information et de la communication**, p. 11-24, 2011. En ligne sur : <<https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2011-2-page-11.htm?ref=doi>>. DOI : <https://doi.org/10.3917/enic.hs03.0002>

BRUNS, Axel. Produsage: A Working Definition. **Produsage. org. From Production to Produsage** : Research into User-Led Content Creation, 2007. En ligne sur : <<http://produsage.org/produsage>>. DOI : <https://doi.org/10.1145/1254960.1254975>

BRUNS, Axel. **Blog, Wikipédia, second Life, and Beyond** : From Production to Produsage. New York: Peter Lang, 2008.

CARDON, Dominique. **Culture numérique**. Paris : Presses de Sciences Po, 2019. DOI : <https://doi.org/10.3917/scpo.cardo.2019.01>

CARPENTIER, Nico. Différencier accès, interaction et participation, In : MORELLI, P. ; PIGNARD-CHEYNEL, N. ; BALTAZART, D. (dirs.). **Publics et TIC**. Confrontations conceptuelles et recherches empiriques. Nancy : PUN-Éditions universitaires de Lorraine, janvier 2016, p. 45-69.

GOFFMAN, Erving. **Façon de parler**. Paris : Les éditions de Minuit, 1987.

GOODWIN, Charles; GOODWIN, Majorie Harness. Participation, In : DURANTI, A. **Companion to Linguistic Anthropology**. Blackwell : Publishing Ltd, 2004, p. 222-244. DOI: <https://doi.org/10.1002/9780470996522.ch10>

HAMARI, Juho. Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification. **Computers in human behavior**, n. 71, p. 469-478, June 2017. En ligne sur : <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215002265?via%3Dihub>>. DOI : <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.036>

HINE, Christine. L'ethnographie des communautés en ligne et des médias sociaux : modalités, diversité, potentialités. In : MILLETTE, M. et al. **Méthodes de recherche en contexte numérique**. Une orientation qualitative. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal, 2020, p. 77-101.

HRASTINSKI, Stefan. A theory of online learning as online participation. **Computers & Education**, v. LII, n. 1, p. 78-82, January 2009. En ligne sur :

<<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131508000997?via%3Dihub>>.
DOI : <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.009>

JALDEMARK, Jimmy; LINDBERG, Ola; OLOFSSON, Anders. Sharing the distance or a distance shared: Social and individual aspects of participation in ICT-supported distance-based teacher education. In: CHAIB, M. ; SVENSSON, A.-K. (eds.). **ICT in teacher education** : Challenging prospects. Jönköping : Jönköping University Press, 2006, p. 142–160

LATOURE, Bruno. **Changer de société**. Refaire de la sociologie. Trad. N. Guilhot. Paris : La Découverte, 2006. DOI : <https://doi.org/10.3917/dec.latour.2007.01>

LATZK-TOTH, Guillaume ; PROULX, Serge. Enjeux éthiques de la recherche sur le web. In : BARATS, C. (dir.). **Manuel d'analyse du Web**. Paris : Armand Colin, 2016, p. 38-54.

LAVE, Jean; WENGER, Etienne. **Situated Learning**: Legitimate Peripheral Participation, Cambridge UK : Cambridge University Press, 1991. DOI : <https://doi.org/10.1017/CBO9780511815355>

LICOPPE, Christian ; PROULX, Serge ; GUDICIO, Renato. L'émergence d'un nouveau genre communicationnel dans les organisations fortement connectées : les « questions rapides » par messagerie instantanée. **Études de communication**, n. 34, p. 93-108, 2010. En ligne sur : <<https://journals.openedition.org/edc/1661>>. DOI : <https://doi.org/10.4000/edc.1661>

LIENARD, Fabien ; ZLITNI, Sami. **La communication électronique** : enjeux, stratégies, opportunités. Limoges : Lambert-Lucas, éd. 2015, p. 7-19.

MARCOCCIA, Michel. **Analyser la communication numérique écrite**, Paris : Armand Colin, 2016. DOI : <https://doi.org/10.3917/arco.marco.2016.01>

MELUCCI, Alberto. **Nomads of the Present**. Social Movements and Individual Needs in Contemporary Society, Philadelphia : Temple University Press, 1989.

PAVEAU, Marie-Anne. **L'analyse du discours numérique** : dictionnaire des formes et des pratiques. Paris : Hermann, 2017.

PAVEAU Marie-Anne. Technographismes en ligne. Énonciation matérielle visuelle et iconisation du texte. **Corela**. Cognition, représentation, langage, (HS-28), 2019. En ligne sur : <<https://journals.openedition.org/corela/9185>>. DOI: <https://doi.org/10.4000/corela.9185>

PITT, Caroline et al. Connected learning, collapsed contexts: Examining teens' sociotechnical ecosystems through the lens of digital badges. In: **Proceedings of the 2021 CHI conference on human factors in computing systems**, May 2021, p. 1-14. En ligne sur : <<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3411764.3445635>>. DOI: <https://doi.org/10.1145/3411764.3445635>

PREECE, Jenny; NONNECKE, Blair; ANDREWS, Dorine. The top five reasons for lurking : improving community experiences for everyone. **Computers in Human Behavior**, v. 2, n. 20, p. 201-223, March 2004. En ligne sur : <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563203000876?via%3Dihub>>. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2003.10.015>

PROULX, Serge ; GRACIA, José Luis ; HEATON, Lorna. **La contribution en ligne**. Pratiques participatives à l'ère du capitalisme informationnel. Québec : Presse de l'Université du Québec, dir. 2014, p. 2-12.

PROULX, Serge. **La participation numérique** : une injonction paradoxale. Paris : Presses des Mines, 2020.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris : Aubier, 1989.

WEBSTER, Jane; HACKLEY, Peter. Teaching effectiveness in technology-mediated distance learning. **Academy of Management Journal**, v. 6, n. 40, p. 1282–1309, 1997. DOI : <https://doi.org/10.5465/257034>

WENGER, Etienne. **Communities of practice** : Learning, meaning, and identity. Cambridge : Cambridge University Press, 1998. DOI : <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803932>

ZASK, Joëlle. L'art participatif et sa portée critique. In : AIRAUD, S. (dir.). **Participa(c)tion**. Vitry-sur-Seine : Musée d'art contemporain du Val-de-Marne, 2014, p. 11-17.

ZITTRAIN, Jonathan. **The future of the Internet** – And How to Stop it. New Haven : Yale University Press, 2008.

Recebido em: 16 de maio de 2022

Aceito em: 1 de agosto de 2022