



## REGISTRE DU JEU COMME COMPÉTENCE LANGAGIÈRE : LA COMMUNICATION DES JEUNES PAR SMS

Raluca Moise<sup>1</sup>

Université Libre de Bruxelles & Université de Bucarest

### Résumé :

Dans cet article, nous nous proposons de relier deux aspects la communication et les usages, ce qui nous semble essentiel pour la construction de l'objet du SMS. Il s'agit donc d'étudier les discours caractéristiques de la culture des jeunes, sur le plan des pratiques comme des représentations, en mettant un accent particulier sur leur façon de construire des stratégies pour surmonter les contraintes imposées par l'objet technique (le SMS présente en fait des caractéristiques linguistiques liées aux spécificités du support technique) mais aussi sur leur façon de « se mettre en scène » dans les SMS. Nous verrons ainsi en quoi il y a une prise en compte des règles du groupe de pairs en même temps qu'une élaboration de stratégies de distanciation. Nous nous concentrons sur la catégorie du ludique. Dans notre optique, l'écriture proprement dite n'est pas déconnectée des valeurs identitaires exprimées par les jeunes.

Mots clés : appropriation, communication, écriture, langage, ludique, objet, production, pratiques, usages.

### Abstract:

In this article, we propose a relationship between two aspects, communication and uses, that seems to us necessary in the constitution of text messaging (SMS) as an object of research. Our interest, therefore, is the study the discourses specific to youth culture, in terms of practices as well as representations, while focusing especially on the their ways of constructing strategies to overcome the constraints of the technical object (texting has linguistic characteristics related to the specificities of its technical layer), but also on way they “construct” themselves through texting. This should make visible the practices by which youth take into account the rules of their peer group while devising strategies to distance themselves from it. We will concentrate specifically on the category of playfulness. In our view, writing per se is not unrelated to identity values expressed by youth.

---

<sup>1</sup> L'auteure remercie Laurence Rosier et Olivier Gosselain, deux formateurs qui illuminent les esprits.

Keywords: appropriation; communication; writing; language; play; object; production; practices; uses.

**Resumen:**

En este artículo nos proponemos conectar dos aspectos, la comunicación y los usos, lo que nos parece esencial para la construcción del objeto del SMS. Se trata, entonces, de estudiar las características del discurso de la cultura juvenil, tanto en términos de prácticas como de representaciones, con especial énfasis en su forma de construir estrategias para superar las limitaciones impuestas por el objeto técnico (el SMS presenta características lingüísticas que responden a las particularidades del soporte técnico), y también por su manera de “ponerse en escena” en el SMS. Vamos a ver así cómo hay en los jóvenes una toma de conciencia de las normas propias de sus grupos de iguales y, al mismo tiempo, elaboran estrategias de distanciamiento. Nos centramos en la categoría de lo lúdico. En nuestra opinión, la escritura en sí misma no está desconectada de los valores de identidad expresados por los jóvenes.

Palabras clave: apropiación; comunicación; escrito; lenguaje; juego; objeto; producción; prácticas; usos.

**Introduction**

L'apparition du SMS, il y a déjà plusieurs années, a déterminé l'émergence de logiques d'adoption différentes. Dès son premier usage, le SMS était vu par les compagnies de téléphonie mobile comme un moyen de transmission d'informations utiles pour les adultes – l'évolution de la Bourse, des informations sur la météo (Ling, 2001). Par son passage à l'adoption par les jeunes dans les années 1995 et 1997 et jusqu'aujourd'hui, le SMS devient un phénomène qui suscite des représentations diverses et des discours assez contradictoires, même virulents par rapport à son appropriation par les jeunes. Si, dans l'espace francophone et anglophone, le sujet du “langage SMS” est bien connu, constituant une figure récurrente des discours des mass-médias et des enseignants qui sortent en évidence les effets négatifs sur les compétences orthographiques des élèves, ailleurs, et notamment en Roumanie, les discours des mass-médias constatent l'existence du phénomène, sans mettre en évidence les aspects négatifs, s'il en existe. Un autre registre est celui de l'espace soi-disant virtuel, où des sites Internet relèvent les divers usages du SMS dans le monde<sup>2</sup>, dans le cadre des diverses industries (le politique<sup>3</sup>, les services

---

<sup>2</sup> Des sites Internet tels que [www.textually.org](http://www.textually.org), [www.txt2nite.com](http://www.txt2nite.com), [www.sms.org](http://www.sms.org), etc.

publics<sup>4</sup>, le divertissement<sup>5</sup>). Hors de ces présences qui attestent l'explosion de la communication par l'intermédiaire du SMS, il existe aussi, par exemple, des concours de poésie par SMS: leur enjeu est de voir comment la créativité individuelle peut être compactée en 160 caractères, en résultant un possible mélange entre le haï-ku et cette technologie de dernière génération. Le SMS, dont on décrira l'évolution plus tard, dépasse ainsi ses fonctions primaires de communication et de socialisation, en devenant un milieu de créativité et d'innovation artistique.

La vie quotidienne est aussi un domaine où le SMS est très visible et qui détermine la création d'une représentation collective qui attribuerait le SMS aux jeunes à part d'autre type de public. Constamment, autour de soi, on peut voir des jeunes utilisant le téléphone mobile pour envoyer des messages. Une scène issue de mes observations ethnographiques est particulièrement illustrative : un groupe de jeunes dans les transports en commun font des blagues et se racontent des histoires amusantes. Un jeune de ce groupe reçoit un message. Tout d'un coup, il se jette sur le téléphone, comme s'il avait attendu le message depuis longtemps. Il commence à le lire. Tous les autres continuent la conversation, tout en gardant les yeux sur celui-ci, afin de saisir sa réaction. Le destinataire du message lit rapidement le message, un sourire se voit sur son visage. Comme les autres sont certes intrigués, il choisit de partager le message reçu. Il lit le SMS et ils commencent tous à rire et à rigoler. On peut décrire cette situation en mobilisant les approches de réseau, dans des termes de fonctionnalité du réseau, de rôles de chaque acteur qui y participe et du principe du pouvoir qui leur serait intrinsèque (Latour, 1991) : le message reçu par le jeune légitime la bonne fonctionnalité du réseau, dont les autres jeunes font partie, ainsi que leurs positions à l'intérieur du réseau social. Le fait d'avoir partagé le SMS est un signe de pouvoir symbolique envers les autres. Ces approches omettent cependant un aspect que nous considérons comme important, à savoir le caractère ludique, que ce soit le ludique intrinsèque du message (exprimé par un contenu amusant, une blague, un ragot, etc.) ou le ludique extérieur du

---

<sup>3</sup> En Inde, le SMS a été utilisé en tant que moyen de tester les options électorales des électeurs. (<http://www.textually.org/textually/archives/2005/05/?p=2>).

<sup>4</sup> En Belgique, il est possible de payer son billet de transport par l'intermédiaire du SMS ([http://www.speed.be/newsletters/lettre\\_info\\_1653.asp?p\\_link\\_id=1653](http://www.speed.be/newsletters/lettre_info_1653.asp?p_link_id=1653)).

<sup>5</sup> Le SMS est devenu le moyen préféré par les chaînes de télévision d'interagir avec le grand public : aux émissions télévisuelles, le public est encouragé d'envoyer des messages pour exprimer son opinion sur l'émission transmise ou pour gagner des prix.

message (exprimé par l'acte d'envoyer un message, qui surmonte l'ennui temporel). J'argumenterai que le ludique est le facteur qui explique le grand succès du SMS et de sa consolidation auprès des jeunes.

Le SMS se constitue comme un champ de pratiques et de discours diversifiés. Pour tenter d'explorer les caractéristiques, je propose d'aborder les types d'utilisations ludiques du SMS développés par les adolescents dans la communication médiatisée. On parlera d'un jeu dans la sociabilité juvénile et on verra comment le SMS s'y intègre et s'il décrit de nouvelles potentialités communicationnelles, pour passer au ludique scriptural, au niveau donc de l'écriture. Cette problématique du SMS porte donc sur les nouveaux discours et les nouvelles technologies utilisées par les jeunes. On considère que son aspect le plus important concerne leur façon de s'y mettre en scène et de construire des stratégies pour surmonter les contraintes imposées par l'objet technique. Une telle stratégie est la mise en pratique du jeu, un jeu qui va jusqu'à l'affectif, dans les SMS d'amour.

Nous considérons que le jeu est une action, au sens où cette dernière est définie par Madeleine Akrich (2000), en tant qu'une coopération entre l'utilisateur (le jeune, dans notre cas) et le dispositif (le téléphone mobile), donc comme un ajustement du dispositif et de l'utilisateur. Cela signifie, d'une part, que l'utilisateur est inscrit dans le dispositif et, d'une autre, que, par la pratique, le dispositif s'inscrit dans le corps de l'utilisateur, en passant par des formes intermédiaires, modes d'emploi et formes socialisées d'apprentissage. Les jeunes sont des usagers du téléphone mobile qui inscrivent la pratique de l'objet technologique et l'affirment dans l'acte de jouer avec le téléphone, d'en trouver un plaisir tactile et d'en développer des potentialités communicationnelles que nous allons décrire en détail (le temps de réponse et la mise en scène des aptitudes d'écriture).

Les pratiques communicationnelles changent avec l'incidence de la technique et du social, en y décrivant une double médiation. Josiane Jouët (1993) nous aide à comprendre la forte individualisation et personnalisation de l'objet technologique. Une telle forme de personnalisation est, considère-t-on, le jeu comme une valeur d'usage qui va dans ce sens jusqu'à la forte réappropriation du langage et de l'écriture du SMS. L'usage d'un support technologique

comme lieu de médiation d'une énonciation partagée (comme le SMS) permet de qualifier d'interactive une technologie. Le SMS éprouve comme écriture la double articulation – oralité et écrit (N. Catach, 1994) – vue dans d'autres phénomènes comme le *chat*, mais aussi dans des caractéristiques spécifiques, son inscription sur l'écran du téléphone mobile lui donnant un nouveau sens (J. Anis, 2000). Ainsi, l'écrit du SMS est celui de nouvelles technologies, mobile, souple, iconique, plus proche de la parole et de l'image (Jeannèrent, 1992).

### **Sur le terrain**

Fruit d'un travail ethnographique effectué pendant trois ans parmi les adolescents de Bucarest et de Bruxelles, notre recherche s'est inscrite dans un processus de construction progressive des deux terrains : le point de départ a été une observation passive et participative non seulement des lieux urbains fréquentés par les jeunes (les centres commerciaux, les places de rencontre<sup>6</sup>) mais aussi des espaces scolaires (les lycées où nous avons enseigné ainsi que d'autres lycées, à Bucarest et à Bruxelles). L'objet de cette étude est d'appréhender leurs comportements, gestes et pratiques dans les espaces publics et face à divers types de publics.

Nous avons aussi mené trente entretiens pour chaque terrain, en essayant de cerner les représentations concernant les usages du SMS, ses valeurs à l'intérieur de la culture jeune. Les adolescents interviewés ont entre 15 et 19 ans. Ils ont été distingués en fonction de différentes variables (genre, appartenance sociale et niveau de vie, niveau scolaire). Si ces approches ont constitué la base pour les deux terrains d'étude, on a pu explorer d'une façon plus approfondie le terrain roumain, en réalisant des observations passives dans l'espace privé domestique, en envisageant les rapports entre les témoignages et les pratiques effectives du téléphone mobile et du SMS. Nous avons aussi utilisé un journal de communication, en demandant aux jeunes roumains, ayant participé à l'étude, de tenir un journal quotidien où ont été retranscrits les messages reçus, envoyés ainsi que les impressions ressenties à chaque fois. La relation construite avec les jeunes roumains, depuis trois ans d'enseignement, n'a pas eu le même degré de

---

<sup>6</sup> Pour Bucarest, les places de rencontre étaient des espaces fortement valorisés par les jeunes, comme Piata Universitatii ou Piata Romana, des endroits où il y avait beaucoup de magasins, fast-foods, cinémas. Les terrasses (comme La Motoare) constituent aussi des places fréquentées par les jeunes, tout comme les parcs. En ce qui concerne Bruxelles, les espaces urbains sont moins nombreux, car la visibilité urbaine publique des jeunes et des adolescents est plus réduite. Alors, pour Bruxelles, je me suis concentrée sur l'espace scolaire.

profondeur que celle édifiée avec les adolescents belges. Les temporalités de ces deux terrains n'ont pas été les mêmes dans le sens de profondeur et non pas de durée.

## **Le jeu et la convivialité à l'intérieur du téléphone mobile**

### *L'utilitaire dans le SMS*

L'appropriation du téléphone mobile et l'usage répandu du SMS s'expliquent par des dynamiques spécifiques aux adolescents. Deux dimensions sont intrinsèquement liées dans l'univers des adolescents : le besoin d'indépendance face aux parents et la grande dépendance par rapport au groupe de pairs. Intégré dans cette équation, le SMS est adopté car il est une communication libérée de leur surveillance et permet aux adolescents de renforcer la socialisation avec le groupe de pairs. Pendant l'adolescence, le centre de gravité change: les parents, jusque là, repère social dominant, entrent en ombre sur la scène de socialisation de leurs enfants au profit des pairs qui occupent dès lors la place centrale.

Comment le groupe de pairs est-il valorisé par les adolescents ? Ils intériorisent des normes sociales spécifiques aux rôles qu'ils joueront plus tard, en tant qu'adultes. Ces rôles sont différenciés en fonction de genre. Nous avons pu observer des pratiques différentes dans l'appropriation du SMS : une socialisation féminine et une socialisation masculine, deux types différents, dont les principes de régularisation, décrivent des dynamiques propres de genre.

Pour les filles, ce qui prime est la constitution et le maintien du réseau social de connaissances et d'amis, par une participation active et par le réconfort réciproque. Cette compétence est marquée du point de vue du genre comme appartenant aux registres des tâches féminines (Ross et Holmberg, 1990; Wellman, 1992) et acquiert une importance substantielle à l'intérieur du groupe; elle se concrétise par la correspondance et par conversation. L'observation de l'usage du téléphone mobile chez les jeunes filles des deux terrains a relevé un grand nombre de messages envoyés à "sa meilleure amie", ayant comme contenu des narrations de leurs événements quotidiens ("Just un ti msg pr dir ke tt va bien la on ecoute un live ds un bar biz"= "juste un petit message pour te dire que tout va bien là on écoute un live dans un bar bisous"). Toujours pour les

filles, elles s'envoient des SMS pour se conforter affectivement dans une situation émouvante : "J sp ke ca va aller avec [xxx]. Soigne la blessure. Il faut que tu aret ca. Jai peur pour toi. Oublie ke chui la si tu a besoin de parler. Bonne chance gros biz fort. Lel".

Pour les garçons, la diversification des réseaux sociaux se traduit dans l'usage du SMS par une haute fréquence de messages envoyés à des destinataires différents. Le type des messages envoyés diffère aussi : avançant dans la pratique communicationnelle, ils échangent davantage de SMS fonctionnels, utilitaires. Ce n'est que s'ils ont une relation amoureuse qu'ils envoient aussi des SMS affectifs.

L'utilisation décrite jusqu'ici relève la façon dont le SMS s'est intégré dans leur univers, en étant modelé en conformité avec les dynamiques adolescentes. Un autre usage qui décrit le même processus est la micro-coordination des activités (Ling et Haddon, 2001). Celle-ci constitue le premier usage dans la pratique du SMS chez les jeunes et il correspond au SMS fonctionnel et pratique.

Un autre usage qui décrit le même phénomène d'adaptation du SMS aux cadres préexistants est le maintien gratuit du contact par une modalité ludique, valeur qui résulte du témoignage des jeunes. Cet usage renvoie à ce que Misa Matsuda nommait la sélection individuelle (2005) : la raison menant à l'utilisation de MSN et du SMS est que les jeunes communiquent par ces deux médiums exclusivement avec des personnes connues. La valeur leur confère plus de confiance et de sécurité émotionnelle. Le tri des personnes est très bien rationalisé : même si un jeune donne le numéro de GSM à presque tout le monde, cela ne signifie pas qu'il va communiquer par SMS avec cette personne-là. Les relations entretenues par SMS sont donc homogènes et construisent "une communauté intime à temps plein". Le SMS a donc deux fonctions expressives importantes : il offre des possibilités pour de nouvelles relations interpersonnelles et il a la capacité de maintenir les relations déjà existantes et familières aux jeunes.

### *Du fonctionnel au ludique*

Jusqu'ici on a envisagé un cadre de pratiques préexistantes, en définissant le SMS organisationnel et ses valeurs d'usage chez les jeunes. Toutefois, le fonctionnel n'épuise pas la richesse du sujet et alors se pose la question : quelles sont les nouvelles potentialités du SMS ? Comment l'utilisateur ajuste-t-il le dispositif, pour employer le terme de M. Akrich ? Une première manière de faire les choses différemment se voit au niveau de l'écriture.

Communication codifiée en écrit, sur un support électronique, affichée sur un écran – toutes ces caractéristiques offrent plusieurs figures du SMS. Mais pourquoi les adolescents préfèrent-ils cette forme d'écriture ? Résultant du témoignage des jeunes, nous avons classifié leurs motivations en trois catégories. La première logique est celle utilitaire, dont les principes sont l'efficacité, la rentabilité et le gain (le coût du message, le caractère pratique dans l'établissement des contacts de "travail", la dextérité). Elle est suivie par la logique critique dont le principe est le besoin de l'autonomie (le SMS porte la garantie de l'envoi, il est une "trace écrite", son écriture et sa lecture se réalisent en silence, le SMS est préféré pour résoudre certaines questions tout en échappant à la confrontation directe). Le troisième type est la logique d'intégration, ce qui veut dire être branché, être ensemble, dont on a déjà décrit les sous-raisonnements. Ces trois types de logiques renvoient aux mêmes stratégies décrites par Fr. Jauréguiberry (1997) qui parlait de l'usage du téléphone portable comme expérience sociale, et elles représentent aussi des étapes dans la pratique du SMS : les jeunes commencent à adopter le message électronique pour des raisons utilitaires, en continuant à le représenter comme une modalité de distanciation envers l'autorité parentale et en arrivant aux règles du groupe des pairs qui sont l'intégration par une sociabilité toujours renforcée. Ce que l'on décrira par la suite est une quatrième logique d'usage, spécifique aux jeunes, celle ludique, du jeu gratuit dont se nourrissent les échanges communicationnels.

Bha haha tape la. Moi je sors de mon montage poétique bien chaud ça cest pas trop mal passé et j'ai oublié mon sac à dos chez moi ce qui fait que je suis assis avec rien devant moi et je fixe le prof en me disant que ma mère ma chipé mon sac huhu rérééré ciao courage bisou.



La fonction de ce message est de maintenir le contact d'une façon ludique, de jouer, de tricher, de faire des blagues. Le message amusant est une histoire amusante que les jeunes se partagent, une narration dont le but est clair : que l'autre soit intégré dans son univers. Le SMS devient chez les jeunes une chaîne de l'expression individuelle. Démontrer son aptitude à faire des jeux et des blagues représente un moyen de se distancier des autres, un moyen de garder et de mettre en scène son individualité.

Les modalités de construction de l'humour sont diverses et tiennent de l'expressivité des jeunes. Les diverses façons de se mettre dans la scène de l'écran du GSM sont multiples et on les retrouve tant au niveau du contenu qu'au niveau de la forme. Une première modalité est l'autodérision: raconter une histoire qui le mettrait dans une position délicate, dont il se sort par l'ironie. Un bon exemple est le message déjà transcrit. L'autodérision représente, dans la construction d'une communication, une stratégie pour sauver la face. Le garçon raconte l'histoire pénible en s'ironisant, pour que quelqu'un d'autre ne le fasse pas. Une telle histoire amusante est écrite spontanément et envoyée à un destinataire pour un amusement partagé, ce qui construit une relation d'amitié.

Une autre modalité de la construction ludique est représentée par l'usage des appellatifs amusants, les surnoms : beaucoup de jeunes ont déclaré d'avoir utilisé les surnoms dans leurs messages pour personnaliser le message et pour mettre l'affect en jeu (“robotzel, knd ne vdm ? sunt in parc, da beep” = “petit robot, quand on va se voir ? Je suis dans le parc, fais moi un appel en absence”). La relation d'amitié suppose la mise en scène des stratégies conversationnelles du type : les surnoms sont utilisés par les amis, entre les amis. Leur intégration dans le message électronique démontre son caractère langagier, car les appellatifs sont des phénomènes linguistiques appartenant au registre non formel, oral de la langue. Le contexte conversationnel du SMS ludique amical confère aux surnoms une utilisation dépourvue d'un sens offensif (“ia zi **pasarel** cand ne vdm? a zis blonda aia k se supara pe noi” = “dis moi **mon petit oiseau** quand on se voit ? la blonde a dit qu'elle va s'énerver si on vient pas”<sup>7</sup>). Ce phénomène lexical

---

<sup>7</sup> Le message est écrit par un garçon et il est envoyé à un autre garçon. L'usage de l'appellatif « mon petit oiseau » est, en roumain, péjoratif et, dans ce cas, il manque de sens offensif.

démontre l'immixtion de l'écriture textuelle avec le caractère oral de la langue, ce que Walter J. Ong (1989) appelle oralité secondaire, en légitimant l'identité langagière du SMS.

Ces pratiques ludiques sont remarquablement similaires à celles des rencontres directes dans le groupe de pairs (Rosier, 2003) : les blagues, les ragots, etc., ce qui se concrétise comme une démonstration langagière spécifique à l'adolescence. Faisant partie de ce que les sociolinguistes appellent le lexique clandestin (Rosier et Ernotte, 2000), les insultes et les mots doux acquièrent une nouvelle valeur lorsqu'ils transgressent dans les médiums technologiques, comme le SMS ; leur usage est en même temps plus fréquent dans le message électronique ("Dans un SMS, je me sens plus à l'aise de lui dire des mots doux que face à face", fille, 17 ans) ainsi que plus risqué ("Si je commence à lui dire toujours des mots doux, alors je m'engage trop dans la relation", garçon, 18 ans). Ainsi, le SMS permet un contrôle relatif de la réception : une fois le message envoyé, l'émetteur n'a plus de contrôle sur le contenu du message, et le destinataire peut en faire ce qu'il veut (le lire en silence, le partager avec les amis, l'effacer, etc.).

### *Du ludique à l'affectif*

Ce qui nous a frappés pendant notre enquête, c'est la façon dont les adolescents intégraient l'usage du SMS dans leurs relations amoureuses ; la façon dont ce type de relation suppose un enjeu très puissant. Les règles de la communication textuelle sont elles aussi construites spécifiquement. Notre question a toujours été de voir comment le jeu d'amour est présent dans le SMS. De plus, quelles nouvelles potentialités décrit le SMS affectif ?

Pour décrire ce type de message, disons que sa valeur définitoire est de mettre en jeu l'affect. Le message envoyé à la personne aimée suppose la construction de pratiques communicationnelles au caractère de norme, pratiques non-dites, mais implicites dans la socialisation du couple par l'intermédiaire du SMS.

Quelles sont ces pratiques et quelles sont les dimensions qui les définissent? Le moment d'envoi et d'initiation de la communication par le SMS est une règle. Lors des entretiens avec les jeunes, il s'est avéré que les jeunes commencent la conversation avec leur copain/copine par SMS le

soir : c'est un moment institutionnalisé dans la construction du couple qui vient d'une habitude, d'une familiarisation avec l'acte d'envoi du SMS. Ils construisent aussi un temps qui est le leur et l'histoire personnelle de leur couple. Le soir est un moment qui leur offre aussi une sécurité émotionnelle: en sachant que l'autre est disponible, l'émetteur ne se confronte pas avec un rejet ("je suis occupé, essaie plus tard") ou avec une rupture de communication qui pourrait blesser le couple. Les contenus des messages affectifs sont très divers: ils se racontent le jour passé ("Je sais plus trop quoi si tu bouge un peu 0j ou quoi en plus il fait beau... Et si tu voulais qu'on se voit pendant la semaine dit moi quand tu ne travaille pas :) j'espère que tu a bien dormi aussi. Rep sur mon g adrien"), ils se partagent des histoires communes ou des expériences vécues avec leur groupe de pairs, ou ils organisent leurs activités communes ("on se voit 2main à lekole ? je t'aime"). Les messages affectifs sont ceux qui construisent la pratique de partage d'émotions, de se communiquer les petits riens, les diverses futilités seulement pour se dire "je pense à toi, donc je te dis absolument tout".

Mais quelle est la place du SMS dans la constitution de la relation amoureuse ? Le début de la relation affective à l'intérieur du message électronique est représenté par l'initiation qui est pleine de risques en ce qui concerne la communication par l'intermédiaire du SMS. L'échange du numéro de GSM représente la première preuve de confiance en l'autre et aussi le premier signe que la fille veut communiquer avec le garçon. Après l'échange des numéros de GSM, le garçon doit se montrer à la hauteur de la confiance que la fille lui avait accordée et la légitimer: dans ses messages, il ne doit pas être trop agressif ou intrusif. C'est en tout cas le début d'une relation potentielle. La potentialité de cette relation donne le droit à la fille de reprocher au garçon les erreurs qu'il pourrait faire. Le début de la relation affective par l'intermédiaire du SMS est plein d'ambiguïtés et de sens implicites: tout est suggéré, rien n'est dit explicitement. Les messages sont complémentaires des rendez-vous, rencontres qui peuvent déterminer des chaînes conversationnelles par le SMS. Dans les rencontres comme dans les messages, on ne se dit rien, on suggère, on est ambigu, car les émotions sont et doivent être senties et éprouvées. Ne pas verbaliser, à cet état, les sentiments représente une forme de sécurité émotionnelle: les jeunes ne partagent pas les sentiments, pas encore, pas avant qu'ils n'aient la conviction que l'autre sent la même chose que lui – "On était quasi sûrs sans mentionner". La légitimité vient de réponses positives à part de l'autre : "Au matin, SMS pour se dire « bonjour », SMS à quatre heures pour

voir comment c'était la journée, et le soir, demander de nouveau des nouvelles", dit une fille de 18 ans.

Les rendez-vous sont aussi des possibilités pour le déclenchement des longues conversations par le SMS, ce que j'ai pu voir en observant les jeunes dans des endroits spécifiques pour les rencontres. Avant la rencontre, les jeunes s'envoient des messages pour confirmer l'heure, l'endroit de la rencontre, mais en fait, confirmer leurs sentiments et leur impatience de se voir. Pendant cette longue attente, les SMS coulent : la personne qui est arrivée la première commence la série des SMS – des messages qui annoncent le fait d'être arrivé, des réponses qui représentent des excuses pour être en retard ("Jsui arrive, fais moa signe ke t es en route"). Ces messages signalent la présence dans la même technologie et la situation sociale d'être ensemble. Les vides sociaux et les temps d'attentes sont remplis par le contact et la coordination via le message textuel. Après la rencontre, les remarques ironiques portent sur le temps passé ensemble, sur les expériences communes, en instituant les histoires personnelles du couple. Les formes d'ironie pré-contact ("jespere ke tu connaisse le chemin... vers mon cœur. ☐") et post-contact ("je crois ke je pense bcp a toi. :-p") sont importantes pour l'établissement et la création de forts liens.

Une autre norme qui surgit dans la communication amoureuse: la réponse doit être rapide et immédiate. Si la réponse ne vient pas tout de suite, l'émetteur se voit dans la position de mettre en doute les sentiments qu'il croyait avoir partagés et il commence à envoyer des messages en demandant des explications pour la non-réponse. Le destinataire envoie, à son tour, des messages d'excuses, en précisant la raison pour l'attardement de la réponse.

Potentialité du SMS, les jeunes se sentent plus libres de se partager des choses délicates qu'on ne dit pas face à face, car l'espace graphique et la nature asynchrone du message leur permettent "d'aller plus loin", faire des déclarations, dire des mots doux, sous la norme implicite de la semi-frivolité du SMS. "On sait bien que le SMS n'est pas assez sérieux et qu'en fait, on se permet de dire aujourd'hui *je t'aime* dans un SMS et le lendemain contester sa propre déclaration", affirme une fille, 17 ans. La frivolité et le non-sérieux du SMS viennent de son caractère ludique et d'autres préfèrent utiliser les mots doux avec modération : "on ne sait pas s'il dit la vérité, il ne sait pas si je dis la vérité". Mais ces risques font partie du jeu amoureux. Le caractère frivole du

SMS fait partie des normes non dites qui se construisent entre les forts usagers. Grâce à cette perception, il est interdit parmi les adolescents en couple de rompre la relation par l'intermédiaire du SMS : “ça ne se fait pas”, dit une fille, 16 ans. D'où vient cette perception ? Le SMS a une double qualité : il appartient fortement à l'oralité (dont on a déjà décrit les caractéristiques) et aussi au scriptural, car il est un texte. En opposition au support typographique, où l'écriture reste (lettre, billet, etc), le support électronique permet l'effacement. Le SMS a acquiert donc chez les adolescents la valeur d'intermédiaire entre l'éphémère et la stabilité.

### **Le jeu dans le langage : Modalités de performance**

Nous avons présenté comment le SMS s'intègre aux cadres préexistants, mais aussi comment il développe de nouvelles potentialités communicationnelles de l'usage. Pour positionner les jeunes en tant qu'utilisateurs actifs, dans un processus de négociation continue avec l'objet technologique, nous présentons à la suite les spécificités linguistiques et discursives de l'usage du SMS chez les jeunes. Le jeu en est une valeur importante, ce qui nous reste à découvrir.

La médiation (Jouët, 1993) de la communication donne lieu à des caractéristiques linguistiques du SMS qui traduisent une attitude paradoxale de la part de ses usagers : l'inventivité à l'intérieur des normes. Les phénomènes observés sont récurrents dans tous les messages recueillis sur le terrain. Le langage du SMS comporte des normes-cadre à l'intérieur desquelles les jeunes sont créatifs. Une première caractéristique identifiée est le caractère syllabique de l'écriture, plus concis que l'écriture alphabétique. Le procédé consiste dans la présentation d'un seul mot par une représentation phonique en fonction d'unités syllabiques retrouvables dans le rébus. Les historiens de l'écriture (Chartier, 1986) la comparent à la transformation du signe-mot dans le signe-syllabique par l'identité sonore (homophonie). Ainsi, en anglais, l'utilisation du son *u* pour *you*, ou le remplacement du mot *to* pour *two* constituent des exemples de syllabogrammes, un mélange qui traduit le besoin d'écartement du message textuel. En français, ce phénomène a pratiquement éclaté en une multitude de variantes : par exemple, le mot *demain* a plusieurs variantes, telles que *2main* ou *2mn*.

Un autre phénomène assez répandu qui pourrait être nommé “le pouvoir de la consonne” consiste dans l’élimination des voyelles pour qu’il en résulte un squelette consonantique. La raison est la domination numérique des consonnes par rapport aux voyelles, car les consonnes contribuent plus à la reconnaissance phonétique des mots que les voyelles. Il résulte alors un mélange de formes d’écriture dont le degré d’ancienneté et le degré d’association avec la culture juvénile sont très variables. Ainsi, dans un message on retrouvera des formes d’abréviations utilisées depuis longtemps dans les messages télégraphiques (*tel* pour *téléphone*, *pul* pour *pull*, *biz* pour *bisous*), et des abréviations propres au *chat* et à MSN (*bcp* pour *beaucoup*, *Pk* et *Pke* pour *parce que*, *slt* pour *salut*), des abréviations sans doute liées à la pratique du SMS. On témoigne alors à une conjonction entre la pratique et la création, l’usage du SMS étant indissociable au jeu compacté.

On retrouve aussi l’aspect phonétique du langage du SMS dans une oralité accentuée : la transcription des syllabes par leur équivalent phonétique – *Fe* pour *fais*, *ke* pour *que*, *g* pour *j’ai*, *chui* pour *je suis* et *keiske* pour *qu’est-ce que*. Les deux derniers exemples sont des cas assez intéressants, car ils démontrent une mixtion entre deux phénomènes: la contraction de deux mots en une seule représentation phonétique et la transcription phonétique des syllabes. Un autre sous-type d’élimination des voyelles peut être retrouvé dans les mots monosyllabiques: *d* pour *de*, *n* pour *ne*, *c* pour *ce*. Le pronom relatif ou la conjonction *que* est transcrite généralement par *ke*, et on observe un phénomène de représentation phonétique et aussi d’élimination de la voyelle *u*. On voit donc une élimination et une réduction phonétique de grande envergure dans le langage électronique type SMS.

Les réseaux et l’inventivité des jeunes ont déterminé l’apparition et l’émergence de la “conversation écrite”, inspirée de la langue parlée familière, rappelant à ce qu’Ong appelle “oralité secondaire”. Les écarts de l’orthographe normative contribuent à la production des effets d’oralité. Le besoin utilitaire, mais aussi celui, symbolique, d’expressivité, déterminent l’apparition des graphies phonématiques qui représentent des formes relevant du registre courant ou familier de la langue parlée et comportant d’effets d’oralité.

Au niveau graphique, on peut observer des nouveaux écarts à l'orthographe littéraire : l'absence d'accents – aigus, graves ou circonflexes – et l'élimination de l'apostrophe (*tappelle* pour *t'appelle*, *jarriv* pour *j'arrive*, *tavais* pour *t'avais*, *jai* pour *j'ai*, etc.). Pour le premier écart, la raison est celle qu'il y a des modèles de GSM qui n'ont pas dans leurs options de tels caractères ; pour le deuxième phénomène, on retrouve l'explication dans la logique utilitaire d'efficacité, de rapidité et d'écriture dans un espace restreint.

Le lexique se caractérise par l'usage des formes anglophones : *cool*, *ok*, *yo*, *bye*. Elles peuvent être retrouvées en roumain, mais elles sont moins nombreuses en français. On peut retrouver des anglicismes non-argotiques, mais qui sont des lexèmes introduits dans la langue française en n'ayant pas un équivalent, par exemple *baby-sitting* (dans le message, il apparaît abrégé comme *bbsit*). En ce qui concerne la forme de ces anglicismes, ce sont deux autres sous-types : les anglicismes en forme brute (*sorry* = je regrette), et les anglicismes abrégés ou adaptés en fonction de l'imagination de l'émetteur (*kisz* = bisous, *swt* = sweet).

Le caractère de visuo-texte (Anis, 2000) se traduit par l'usage fréquent des émoticons – ou *smileys*, en anglais – dans le message électronique. Traités comme des didascalies électroniques sur l'Internet (Mourlhon-Dallies et Colin, 1999), l'usage des émoticons dans le SMS fonctionne d'une manière différente. Ce qui nous intéresse, ce sont les rapports dans lesquels les émoticons utilisées dans le message entrent avec le corpus proprement dit du texte. Et pourquoi cette dimension est-elle importante ? Le choix d'un émoticon et son usage pour la construction du SMS relèvent de la volonté de l'utilisateur et de sa créativité. Le rapport qui est construit ainsi par l'utilisateur, entre le texte et le *smiley*, traduit le jeu, un ludique parfois très complexe, comme on le verra.

Il y a deux types de pictogrammes: les émoticons et les images qui font partie de l'agenda du GSM, catégorie spécialement créée par les fabricants pour cet usage et ce but, le ludique. Ces images s'appellent des MMS. Dans le SMS, on ne peut envoyer que des caractères graphiques ; par contre, sur l'écran de l'ordinateur, apparaît le correspondant iconique des signes respectifs. Comme généralement dans les SMS des jeunes on cherche l'harmonie, ce symbole de base a donné le nom d'une série entière d'émoticons qui suggèrent des émotions diverses: je suis

heureux / je suis malheureux, je ris – je souris / je suis triste – je pleure. Il y a donc toute une palette d’émotions qui sont représentées par des signes graphiques. Les plus utilisées sont les suivantes: :-) signifie le sourire, ;-) représente une mimique expressive, un clin d’œil, :-( montre la tristesse, la mauvaise humeur. Ces images scripturales connaissent des variantes avec le **0** pour l’expression visuelle du nez, par exemple :0), ou des variantes utilisées spécialement sur le *chat*, comme par exemple :), mais aussi des variantes qui renforcent le sens repris par le pictogramme comme :-)))))))).

Le premier rapport qui se construit entre le texte du message et le *smiley* est celui de complémentarité : l’émoticon vient renforcer le message du corpus du texte, comme dans l’exemple “en conclusion, je t’aime et voilà ☐ aa et j’espère te faire heureux, car tu mérites le mieux”. Ce qui n’est pas du tout le cas pour le deuxième exemple, où le message proprement dit est assez violent, mais l’émoticon vient et s’oppose à cette intention, surgissant un effet comique: “ah, comme tu es méchant! :-p”. L’usage de l’émoticon peut être aussi de construire une intention d’auto-ironie, au but de sauver la face d’une situation pénible: “Tu sais ke j t aime..... ? ou il faut plus pr l démontrer ? :-)”. C’est un message affectif qui décrit une confession, le dévoilement d’un fort sentiment ressenti au moment de l’écrit du SMS. Le ton n’est pas grave, tout au contraire, il devient ludique car on sent dans le sou texte du message une volonté d’en faire un jeu. Le pictogramme final accentue le ton ironique et le jeu amoureux du message écrit. Le SMS suivant renvoie à une petite histoire triste survenue le jour de l’envoi du message : “j t aime encore...excuz pr les phases ke jai provoqué :-( chui un peu etrange tu l sais :P biz”. Dans ce message, la fille déclare que le sentiment d’amour existe encore et elle s’excuse pour une situation antérieure au message, une situation malheureuse arrivée au cours de ce jour-là. Le fait d’être triste à cause de cette situation explique l’usage du premier *smiley*, mais le deuxième semblerait contradictoire au texte. En fait, le deuxième émoticon, l’équivalent graphique de l’image à langue tirée, constitue la modalité de réparer qui complète les excuses adressées dans le texte (“tu sais que je suis un peu étrange”). Cet émoticon entre dans une relation d’auto ironie face au message textuel, l’émetteur essayant de sortir d’une situation gênante par une modalité d’autodérision.



## Conclusion

Dans le rapport qui se négocie toujours entre l'utilisateur et l'objet technologique, la valeur du ludique ne peut pas être ignorée. D'autant plus que nous parlons d'utilisateurs jeunes, d'adolescents. Il est assez étonnant qu'elle n'ait pas été prise en compte dans les études de l'usage des autres objets électroniques aux jeunes ou même concernant l'appropriation du GSM aux adolescents. Ce que nous avons essayé de montrer dans l'article présent c'est que le ludique est une valeur d'usage qui explique le succès et la longue durée du SMS aux jeunes.

Le SMS s'intègre, par ses divers usages, dans des cadres préexistants, mais il développe aussi de nouvelles potentialités communicationnelles. Il est intéressant de voir comment les usages utilitaires sont ceux qui se développent à l'intérieur du préexistant, mais dans le passage du fonctionnel au ludique, de nouvelles potentialités du SMS sont décrites par les jeunes.

Compte tenu du débat de grande actualité sur le statut du SMS – est-ce un langage ou non ? –, on a décrit les phénomènes récurrents qui surgissent dans l'utilisation du SMS par les adolescents roumains et par les jeunes belges. On a abouti à la conclusion qu'il y a des phénomènes linguistiques-cadres. La mixtion entre l'écrit et l'oral, l'élimination des voyelles, l'appel aux formes argotiques, l'usage des syllabogrammes et des pictogrammes sont communs dans le cas des deux terrains. À l'intérieur de ces cadres, l'inventivité de chaque jeune donne naissance à des variantes du même mot.

Les supports électroniques agissent comme révélateurs des compétences et des pratiques langagières ; les approximations, les maladresses et les erreurs apparaissant plus évidentes que jamais, mais ce qui est le plus important c'est de percevoir la nature des artefacts utilisés ce qui impose de nouvelles contraintes qui contribuent à transformer la production verbale. Un nouveau lexique est construit par les adolescents qui surmontent les contraintes, lexique qui use de divers procédés, se situant consciemment à l'écart des normes orthographiques. Les étirements graphiques contribuent à rendre compte des intentions de communication, mais font aussi émerger une nouvelle rhétorique, des phénomènes discursifs considérés jusqu'à l'apparition du SMS comme spécifiques à l'oralité.

Comme nous l'avons montré tout au long de cet article, le SMS est une pratique langagière et d'écriture dynamique issue de la contrainte technologique du téléphone mobile (les fameux 160 caractères), une forme de communication suscitant des règles explicites et implicites d'usage, et un sujet encore actuel, malgré la haute diversification des fonctionnalités du téléphone mobile.

## Bibliographie

Akrich, M. (2000). Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action, *Raisons pratiques. Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire*, Paris: EHESS.

Anis, J. (1998). *Internet communication et langue française*. Paris : Hermes Science.

Anis, J. (2000). Vers une sémiolinguistique de l'écrit, *LINX*, 43, 29-43.

Aries, P. (1973). *L'enfant et la vie de famille sous l'Ancien Régime*. Paris: Seuil.

Callon, M. (1986). Some Elements of a Sociology of Translation. Dans Law, J. (Dir.). *Power, Action, and Belief: A New Sociology of Knowledge*, 196-233. New York: Routledge.

Catach, N. (1994). L'écriture et la double articulation du langage. *LINX*, 31.

Chartier, R. (1986). Culture populaire. Dans Burguière, A. (Dir.). *Dictionnaire des sciences historiques*. Paris : P.U.F.

Conein, B. & Thévenot, L. (1993). *Les objets en action*. Collection Raisons Pratiques. Paris : EHESS.

de Certeau, M. (1980). *L'invention du quotidien. Tome 1 : Arts de faire*. Paris : Folio Essais.

Debray, R. (1991). *Cours de médiologie générale*. Paris: Gallimard.

Di Leonardo, M. (1987). The female world of cards and holidays: Women, families and the work of kinship. *Signs: Journal of women in culture and society*, 12 (3), 440-453.

Dubet, F. (1994). *Sociologie de l'expérience*. Paris : Seuil.

Fize, M. (2002). *Les Adolescents*. Paris : Le Cavalier Bleu.

Ito, M., Okabe, D., & Matsuda, M. (2005). *Personal, Portable, Pedestrian*. London: MIT Press.

Jaureguiberry, F. (1997). L'usage du téléphone portatif comme expérience sociale, *Réseaux*, 82/83.

Jeannerent, T. (1992). Pourquoi reformuler et comment le faire ? *TRANEL* 18, 67-81.

Jouët, J. (1993). Pratiques de communication et figures de médiation, *Réseaux*, 60, 99-120.

Latour, B. (1991). *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris : La Découverte.

Ling, Rich (2001). Adolescent Girls and Young Adult Men: two subcultures of the Mobile Phone, *R&D Report 34*, Telenor, Oslo.

Ling, R. & Haddon, L. (2001). *Mobile Telephony, mobility and the coordination of everyday life*. Page consultée le 22 juin 2006 au : [www.richardling.com/publications.php](http://www.richardling.com/publications.php).

Maffesoli, M. (1988). *Le temps des tribus : le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris : Méridiens Klincksieck.

Marty, N. (2001). *Ecrire, mettre en forme, transmettre*. CDDP.

McKenzie, D. (1986). *Bibliography and the Sociology of Texts*. London: The British Library.

Miller, D. & Slater, D. (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*, Oxford: Berg.

Mourlhon-Dallies, F. & Colin, J-Y (1999). *Des didascalies sur l'Internet ?* Paris: Hermes Science.

Pasquier, D. (2005). *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*. Paris : Autrement.

Rosier, L. & Ernotte, P. (2001). Le lexique clandestin : La dynamique sociale des insultes et appellatifs à Bruxelles. *Français et société*, 12. Bruxelles : De Boeck.

Rosier, L. (2003). Du discours rapporté à la circulation des discours : l'exemple des dictionnaires de critique ironique du français, *Estudios de Lengua y Literatura francesa* 14, 63-81.

Ross, M. & Holmberg, D. (1990). Recounting the past: Gender difference in the recall of events in the history of a close relationship. Dans Olsen, J. & Zanna, M. (Dir.). *Self-reference process*, 135-152. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Tisseron, S. (1999). *Comment l'esprit vient aux objets*. Paris : Aubier.

Wellman, B. & Wortley, S. (1989). Brothers' keepers: Situating kinship relation in broader networks of social support. *Sociological Perspectives*, 32 (3), 273-306.

### **Notice biographique :**

Doctorante en anthropologie culturelle, poursuivant un doctorat en cotutelle entre l'Université Libre de Bruxelles et l'Université de Bucarest. Les intérêts de la chercheuse portent sur la relation entre les nouvelles technologies communicationnelles et informationnelles et la culture juvénile, en s'inscrivant dans le paradigme de la culture matérielle. Elle est actuellement assistante invitée à l'Université de Bucarest, au Département de Communication et Relations publiques.