

Comment gagner la micro-célébrité? Des moyens verbaux et non-verbaux présents dans la construction de l'image du streamer de jeux vidéo

Agnieszka Janion

La Philologie Romane - Université de Varsovie

Ul. Dobra 55

00-312 Varsovie, Pologne

agnieszka.janion@uw.edu.pl

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3751-0656>

<https://ror.org/039bjqg32>

Résumé. L'article, qui s'inscrit dans le cadre de l'étude pragmatique et l'approche multimodale, présente les résultats de l'observation des procédés utilisés par des streamers français de jeux vidéo en vue d'être les mieux appréciés par les spectateurs de streaming. En effet, il paraît que le travail sur la construction de l'image (ethos) est un élément essentiel du parler de streamers de jeux vidéo qui veulent impressionner leurs publics et jouir même du statut de micro célébrité, non seulement grâce aux compétences en jeu. Comme le streaming représente un type d'interaction verbale, cet ethos dépend également de la relation nouée ou maintenue entre le streamer et le public lors de l'émission. En analysant huit streamings de jeux, diffusés sur la plateforme de jeux twitch.tv., nous avons repérés des moyens verbaux (p. ex. : le registre de langue, le sociolecte, les termes d'adresse) et non-verbaux (p. ex. les gestes) qui contribuent à former des images : d'hôte, d'ami ou d'expert.

Mots clés: Streamer, streaming, public, image, relation, micro célébrité

How to Become a Microcelebrity? Verbal and Non-Verbal Means Used by Streamers of Videogames in Creating Their Image

Abstract. The article, that aligns with pragmatic and multimodal studies, presents the results of observations regarding measures used by French streamers of videogames in order to be appreciated by the spectators. It seems that the construction of the image (ethos) is an essential element of videogame streamers' speaking. Indeed, the streamers want to impress their public and even be recognized as microcelebrities, basing not only on their gaming skills. As streaming represents a type of verbal interaction, this image (ethos) depends also on building and maintaining the relationship between the streamer and his public during the show. Having analysed eight streamings, we have noticed some verbal measures (e.g.: language register, sociolect, form of address) and no verbal measures (e.g.: gestures) that contribute to form the images of: host, friend or expert.

Keywords: Streamer, streaming, public, image, relation, micro celebrity

Introduction

Grâce au développement technologique, le monde vidéoludique accueille de plus en plus d'adhérents. Ceux-ci, passionnés de jeux vidéo, s'adonnent, non seulement, à un jeu, mais également, suivent les émissions des sessions de jeux, diffusées en direct ou en différé, sur les plateformes de jeux (p. ex. twitch.tv). Il s'agit des streamings (ou des streams) de jeux vidéo, forme de divertissement bien répandue parmi une grande communauté des joueurs. Et pourtant, certains streamings ou plutôt les streamers (les joueurs qui présentent leur jeu) sont plus regardés, plus appréciés que les autres. Certains jouissent même de statut de célébrité dans les médias sociaux, appelée *micro célébrité* (microcelebrity – Sorgatz, 2008¹). Selon Olga Chalányová et Peter Miculáš et (2017, 70), cette notion correspond à un statut de la personne qui a réussi à acquérir un taux élevé de popularité en ligne, à l'instar, du talent, de son charisme, des savoir-faire en ligne :

« Microcelebrities, or bloggers, vloggers and youtubers, produce online messages that gain attention of public. Particularly they are famous in younger age cohorts, eg. adolescents. Their popularity supported with a nature of online media environment transforms themselves into a specific kind of celebrities. The online success is determined by number of website visitors, video views or number of subscribers. » (2017, 70).

Même si la notion de micro célébrité est associée particulièrement à des youtubeurs, bloggeurs ou vloggers (Chalányová O., Miculáš P., 70), nous croyons que selon la définition ci-dessus, elle pourrait s'appliquer aussi à des streamers reconnus par les spectateurs de streamings de jeux vidéo.

Compte tenu l'abondance de streamings, il paraît qu'accéder à un statut de micro célébrité dépend dans une large mesure de l'image (l'ethos) créée par le streamer. Celle-ci, construite, avant tout, sur les compétences en jeu (les streamers français les plus regardés sont souvent les e-sportifs renommés, p. ex. Gotaga), est accompagnée encore d'autres éléments : verbaux, paraverbaux ou non-verbaux, importants de toute interaction verbale, p. ex. : l'humour, la façon de parler, de s'adresser ou la gestualité. En vue de cerner l'image du streamer et de repérer des marques distinctives du *parler streamer*, nous avons observé les streamings français, recueillis sur la plateforme twitch.tv, dans la période août – septembre 2023. Quatre streamers ont été sélectionnés, en fonction du degré de leur popularité ou de l'accessibilité au streaming² : Gotaga (4,3 d'observateurs), Joueur du Grenier (919 mille observateurs), Michou (1,4 mln. d'observateurs), Skyrroztv (1,1 mln. d'observateurs). Après avoir transcrit la séquence d'ouverture de ces émissions (voir la partie consacrée à la nature du streaming), nous avons repéré les éléments linguistiques verbaux et non verbaux qui semblent contribuer à la construction de l'image du streamer.

En commençant par la description du phénomène de micro célébrité, en passant par l'esquisse du contexte de la recherche : l'ethos, la nature du streaming, le rôle du streamer, de son public, nous voudrions signaler quels outils variés agissent sur le public et peuvent s'avérer décisifs dans la formation de l'image précieuse du streamer.

Ethos – l'image du streamer

Selon Fannie Filyó « construisant un ethos acceptable par le public prototypique, les vidéastes gagnent davantage d'adhésion » (2021, 158). Le cas des streamers y semble proche : leur tâche consistant à amener le public à suivre une émission.

¹ La notion de *micro célébrité* est proche de *micro-notoriété* (microfame chez Sorgatz, 2008). Comme remarquent P. Miculáš et O. Chalányová : « *Microfame* is a specific form of fame achieved through opportunities of the internet and microcelebrity is an individual who achieved *microfame* by his/her talent, charisma, presentation and online skills. ».

² L'une de contraintes dans la collecte du matériel de recherche était l'accessibilité des chaînes des streamers, réservées uniquement aux abonnés. Nous avons payé l'accès au contenu du streamer le plus noté (Gotaga), les autres streamings proviennent des chaînes accessibles à toute personne, mais le nombre d'observateurs relativement reste plus restreint, même s'il garde le niveau élevé. Une autre contrainte se rapporte au matériel réservé aux abonnés. Celui-ci ne peut pas être conservé. En conséquence, dès qu'il disparaît du site, il n'est plus possible de le consulter.

Dans ce contexte, nous reprenons la perspective pragmatique de l'ethos, présentée par Ruth Amossy (1999, 131) qui indique cette image comme construite à la base du contenu et de la forme du propos énoncé par le locuteur (*engagement du locuteur*) en fonction du but, du cadre, de participants de l'interaction verbale. Comme il s'agit de l'interlocution (interaction verbale), il semble que cette image dépende de la relation qui s'instaure entre le streamer et son public.

Streaming, Streamer, Public

Avant de nous lancer dans l'analyse de la spécificité du parler des streamers, précisons le contexte interactionnel qui détermine la façon particulière de se comporter. Appelé également *la webdiffusion* (F. Barnabé, N. Bourgeois, 2022), l'anglicisme *streaming* désigne, selon le dictionnaire Le Robert dico en ligne: « technique de diffusion et de lecture en ligne et en continu de données multimédias, qui évite le téléchargement des données et permet la diffusion en direct (ou en léger différé) »³. Une telle acception est reflétée dans les définitions affichées sur les sites plus proches des médias numériques, p. ex. celui de Cloudflare : « Le streaming est la transmission continue de fichiers audio ou vidéo d'un serveur à un client. En termes plus simples, le streaming est ce qui se produit lorsque les consommateurs regardent la télévision ou écoutent des podcasts sur des appareils connectés à Internet »⁴. Ces deux définitions se ressemblent, en dessinant la nature et la fonction du streaming. Relatif à la thématique fort diverse, il correspond à une moderne formule de divertissement, telle que la radio ou la télé, à l'époque. Tout comme dans le cas des médias classiques, le streaming fait apparaître un maître de cérémonie qui influence le déroulement de l'émission et son public. Ce qui change légèrement, c'est la nature de cet acte de communication qui impose au streamer l'interaction avec le public (p. ex. en posant des questions). Dans nos recherches, nous nous intéressons particulièrement au streaming de jeu vidéo, alors aux émissions consacrées au jeu vidéo. Il arrive que celles-ci sont associées à *la mise en spectacle de jeu* (performance *play* chez A.J. Pellicone dans Barnabé F. et Bourgeois N., 1). Étant donné que les joueurs préparent l'émission assez soigneusement associer un streaming de jeu à un type de spectacle est tout à fait pertinent. Comme une telle émission dure quelques heures, elle doit être diversifiée, pour éviter de la monotonie ou de l'ennui. Suite à des observations, nous sommes parvenue à déceler les séquences⁵ suivantes :

- séquence d'attente, qui précède l'ouverture du streaming. Son rôle est d'éveiller l'impatience sur le début de l'émission;
- séquence d'ouverture, qui sert à bien introduire l'émission (le joueur salue le public, présente le contenu de l'émission, invite à la session du jeu, « papote » avec le public, se prépare au jeu. C'est une phase de la promotion du joueur, voire « séduction » du public, en dehors de la maîtrise en jeu (*les skills*). En conséquence, c'est la phase où le contact ou l'interaction entre le joueur et son public semblent plus intenses;
- séquence de jeu (session de jeu);
- séquence de clôture.

Ce qui nous intéresse, en particulier, c'est la perspective discursive où le streaming se présente comme une forme de communication hybride, mélangeant l'écrit et l'oral, tout en formant un type d'interaction moderne. Le streamer ne connaît pas tous ses spectateurs (il cible seulement son public). Pourtant, il veut plaire, se faire promouvoir de sorte qu'il soit plus apprécié que les autres streamers. Le joueur est confronté à un public silencieux, hypothétique (Scully-Blaker et al., 2017, dans Barnabé F. et Bourgeois N., 2022, 2). En même temps, c'est le public actif, car il communique par les biais d'un chat (p. ex. commente les propos du streamer), évalue la performance du streamer en fonction du taux de satisfaction du divertissement reçu. Les observateurs sont censés offrir des sommes d'argent, ou s'abonner à des chaînes des streamers préférés. Ainsi, la relation interactionnelle s'avère assez

³ <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/streaming>

⁴ <https://www.cloudflare.com/fr-fr/learning/video/what-is-streaming/>

⁵ La notion de séquence est reprise de la structure hiérarchique de l'interaction verbale, selon la conception de C. Kerbrat-Orecchioni.

particulière. Même si elle n'est pas hiérarchique, elle est complémentaire. En plus, une telle configuration fait peser sur le streamer la nécessité de plaire, d'attirer l'intérêt, voire de séduire. Comme mentionné dans l'introduction, nous pensons que c'est l'image construite lors du streaming y joue le rôle majeur (voir chap. II). À commencer par le choix des sujets, le lexique du sociolecte de gamer, le registre courant / familier dotée d'une subjectivité, d'émotivité et d'humour⁶, en passant par le choix de formes d'adresse, en recourant à des comportements non-verbaux (les gestes, la mimiques) ou paraverbaux (p. ex. l'intonation, le débit), le joueur se fait construire une image de personne compétente, à l'aise, bienveillante, prête à partager son « privé », en instaurant la relation de proximité.⁷ Cette liste n'est pas exhaustive. Dans le présent article nous voudrions nous concentrer sur la descriptions du registre de langue, du sociolecte, des termes d'adresse et des gestes, en gardant d'autres marques du *parler streamer* pour des futures analyses.

Registre de langue

Dans le cadre de la construction de l'image discursive en communication orale, le choix du registre de langue, car il façonne la première impression de la part de l'interlocuteur. En plus, le niveau de langue utilisée est un excellent indicateur de la relation horizontale (C. Kerbrat-Oreccioni, 1992, 56), celle dernière conditionnant également la perception de ce locuteur. Avec la diminution de la distance, le registre devient moins soutenu. Le streaming est une interaction informelle qui ressemble à un rendez-vous, alors le streamer s'y adapte linguistiquement et communique en registre familier⁸, le plus souvent. Parmi les exemples du corpus, celui-ci est représenté au niveau du lexique, ex. 1- 6, incluant les jurons, ex. 7 – 8, avec, entre autre, un assez grand nombre d'anglicismes, ex. 9 - 11:

1. Au moins, **ya peups** 1.09.38
2. **Bordelle** (5.14)
3. Ça me fait **flipper** (3.26)
4. Ça allait **trop**⁹ drôle
5. Je suis **matrixé** 8.34
6. **Ah merde**, la torche est éteinte 13.18)
7. Allez-vous **faire foutre** (9.47)
8. Je trop hâte, **putain** (35.11)
9. Ça peut être **cool** (25.23)
10. **Oh yeah!** (19.36)
11. La manière dont j'ai joué était **off haine, quoi!** (36.22)
12. Je vous ai rien **spoilé**, en fait.

En dépassant le coté lexical, le registre familier est perceptible au niveau de la syntaxe et des constructions fautives (parfois chaotiques) de la phrase, qui restent, tout de même, bien fréquentes dans le parler quotidien. Il s'agit notamment des phrases courtes, contractions à l'intérieur des expressions, p. ex. : l'énoncé nr. 13 ou les structures incomplètes (p.ex. omission de la particule *ne*) : ex. 14, 16 ou l'omission des structures prépositionnelles propres à la syntaxe française, ex. 15, 17.

13. Ok, les amis, **ya** du monde, ya du monde (2.40)
14. T'abuses (27.24)
15. **Pas besoin** de spammer
16. **Je savais même pas**
17. **Eux, on** n'a pas trop peur (2.36)

Une telle préférence pour le registre familier dessine le streamer – l'hôte de l'émission comme une personne de proximité, comme un ami. En dehors de l'impact direct sur la construction de l'image, tous

⁶ Le côté subjectif du parler du streamer (les subjectivèmes) constitue l'objet d'une autre étude en cours.

⁷ Selon C. Kerbrat-Oreccioni, cette relation se reflète à travers les relationèmes (Interactions verbales, 1992).

⁸ Nous suivons la définition du registre familier qui figure dans le dictionnaire Le Robert en ligne.

⁹ Dans l'usage familier, l'adverbe *trop* peut avoir une valeur proche de l'adverbe *très*. (Larousse.fr)

ces propos rapportés, prononcés par les streamers imposent au public un certain style de conversation et facilitent la création d'une relation. Tout d'abord, le parler informel / familier est plus émotionnel, ce qui dévoile les sentiments le streamer, en le rapprochant à des spectateurs. Ensuite, encouragés par la façon simple de s'exprimer, les spectateurs, sans préoccupation d'un certain soin linguistique, sont plus inclinés à participer prendre la parole ou échanger des idées.

Sociolecte

Le dictionnaire de l'Académie Française (9ème éd.) définit le sociolecte comme « ensemble des façons de parler particulières à un groupe social donné, constituant son usage propre de la langue ». Encyclopedia Universalis le présente en tant que « variété de langues propre à un groupe social ». Dans le cas des streamers de jeux vidéo, il s'agirait alors d'un sociolecte de joueurs de jeux vidéo. Celui-ci reposerait surtout sur un lexique spécialisé, supposé connu de la part du public et incompréhensible à des non-joueurs. Or, comme le mentionne Rafał Maćkowiak (2018, 12 – 13), le monde vidéoludique n'est pas homogène. Selon le chercheur, ce caractère diversifié résulterait de différents types *d'outils de jeux*, p. ex : les jeux sur l'ordinateur, sur les consoles, sur les plateformes, sur les smartphones. A cela s'ajoute encore un autre facteur qui influence cette variété, en l'occurrence le type de jeux : nous avons les jeux stratégiques, les batailles, les compétitions sportives, etc. Nous sommes d'accord avec R. Maćkowiak, que cette richesse d'éléments introduit une différenciation du lexique, ce qui se confirme dans les glossaires des jeux vidéo témoignant de la spécificité des jeux particuliers. Néanmoins, il semble qu'il existe des éléments convergents, d'autant plus, qu'une partie de ce lexique vient des domaines autres que le jeux, p. ex. : le cinéma (sequel, remake), l'informatique (bogue, interface) (ibid, 14) et un nombre important ce sont des emprunts anglais, voire des internationalismes linguistiques¹⁰.

D'autre part, le sociolecte de joueurs de jeux vidéo, comme le mentionne Dominika Urbańska – Galanciak, est créée au sein du groupe relativement isolé de la société. Il est le résultat des échanges d'idées (plus ou moins spécialisés) concernant le domaine du divertissement électronique (2005, 439). C'est pourquoi la chercheuse met en valeur le côtés : secret et familier du sociolecte de joueurs. Au niveau communicationnel, ce caractère hermétique constitue évidemment une barrière à comprendre , à suivre, aussi pour des joueurs débutants. En même temps, cet aspect assure l'esprit de la communauté, car utiliser ce sociolecte signifie faire partie du groupe – (son rôle d'identification). En plus, le fait de parler la même langue instaure ainsi une relation de familiarité ou solidarité (C. Kerbrat-Orecchioni, 1992, 56). En conséquence, les streamers l'emploient fréquemment, prouvant leur aisance leur maîtrise du domaine, en impliquant de telles compétences chez le public.

Parmi les termes spécialisés, les streamers préfèrent ceux qui dénotent :

- les noms de jeux :

18. **Rockett League, City Skyline, Cyber Punk**, etc.

- la nature de jeu :

19. J'aimerais bien la **faire en multi** (à plusieurs joueurs).

20. Il aurait fait **en mode RPG** (Rôle Play Game), pas **en FPS** (First Person Shooter), ou dans une forme **RPG tactique!**

21. Le lieu de combats est plus **random** (aléatoire).

22. **RDD** est excellent.

23. Tu peux suivre le **PNG?** (image)

24. C'est vraiment scenario de **mass effects**.

¹⁰ L'analyse des internationalismes linguistiques du domaine de jeux vidéo est en cours. Nous nous y intéressons particulièrement au lexique anglo-américain.

- l' action dans le jeu :

25. J'ai récupéré ma **sauvegarde**
26. J'ai **ressorti mon perso**, pour rejouer
27. Putain, il n'y a pas tant de **rechargement**
28. Des **quêtes secondaires (des missions supplémentaires)**

- les caractéristiques de jeux

29. C'est pas **bagué**.
30. Tu sens, qu'il manque **un petit patch**. (une réparation, amélioration)
31. **Des bogues**. (des fautes)
32. Des textures qui **popent**.
33. **Des modes** pas trop faits.

Comme les exemples ci-dessus illustrent, les streamers se servent du sociolecte de jeux vidéo surtout pour décrire différents aspects relatifs aux jeux. En particulier, ils évaluent la qualité du jeu (p. ex. :22, 27, 29, 30, 31, 32, 33), soit ils présentent des actions entreprises (p.ex. : 23, 25, 25, 26) ou finalement, ils se réfèrent à la forme du jeu (p.ex. : 19, 20 ou des noms des jeux). Ces formules servent à refléter de l'expérience et l'aisance en jeu . Le joueur incarne le rôle d'expert, ce qui est mis en valeur par l'utilisation du lexique spécialisé, plus adéquat.

Termes d'adresse

Les termes d'adresse¹¹ sont des expressions représentant, avant tout, une valeur déictique (désignation de l'allocutaire) et une valeur relationnelle, car elles servent à instaurer un lien socio-affectif (Dictionnaire d'analyse du discours, 30). Néanmoins, comme le notent Krystyna Wróblewska-Pawlak et Monika Kostro, il y a des cas où les formes d'adresse, peuvent être intentionnellement utilisées en tant que moyen rhétorique qui servirait à la création de l'image positive du locuteur (2013, 156).

Cette idée correspond à notre perspective de la construction de l'ethos discursif à travers une relation instauré. Le streaming fait confronter le streamer (au centre de cette interaction) à son public. S'il veut que cette interaction réussisse, il doit incarner le rôle de leader et motiver le public à interagir. Il le fait, entre autre, en choisissant une convenable formule d'adresse pour favoriser ou en empêcher la proximité entre les interlocuteurs « Choisir une forme d'adresse engage le locuteur, car il fait un choix jugé le plus approprié par rapport au locuteur, à la relation et à la situation. » (Krupa, 2018, 169). En même temps, il profile son image devant ce public : une personne bien accueillante, ouverte, membre du groupe ou leader de l'émission. Tout en servant à effacer une barrière potentielle de communication, les termes d'adresse sont utilisés en fonction de l'intention communicationnelle précise.

En saluant le public, le streamer se montre comme un hôte de réunion, en saluant ses invités, accentuant l'esprit de groupe. Tout d'abord, il utilise les formes au pluriel ou ayant une valeur de pluriel. Souvent, il ne se limite pas à utiliser le pronom seul, mais tend à préciser le type de rapport qu'il veut instaurer. Une telle précision porte soit sur le nombre, soit sur le lien affectif :

34. « Comment allez-**vous les amis**?
35. Comment ça va **le chat**? Est-ce que **tout le monde** va bien, est-ce que **tout le monde** est en forme, est-ce que **vous** avez passé une bonne journée »
36. « Cou, cou **tous ceux** qui arrivent tranquillement»
37. « Yo, **le chat!** ... »
38. « Salutations **peuple** YouTube, ça y est ».

¹¹ Nous suivons le classement des termes d'adresse provenant du Dictionnaire d'analyse du discours : les pronoms d'adresse (*tu, vous*) auquel nous ajoutons le *nous* inclusif et les noms d'adresse : noms propres, termes de parenté, termes affectueux ou injurieux, termes de profession, titres (2013, 153 – 154).

Dans les exemples ci-dessus, il est bien visible que le streamer tend à souligner le nombre d'arrivées (tout le monde, le peuple), le lien affectif (les amis), l'appartenance à un groupe (peuple Youtube, Chat). Il est à remarquer que les formes pronominales sont complétées par des indications correspondant à la nature de l'allocutaire (des noms, ex. 34, des phrases, ex. 35). Les formes nominales sont employées au pluriel (amis) ou possèdent une valeur de collectivité (les noms collectifs) (p. ex. tout le monde, le chat).

De tels choix parmi les formes d'adresse changent lorsque le streamer passe à l'introduction du contenu du streaming et jeux proposés pour le rendez-vous. Il y a deux tendances qui apparaissent. Tout d'abord, le streamer utilise le pronom personnel *vous* en le juxtaposant à un *je*. Ainsi, la distance augmente, mais le joueur continue à incarner le rôle du personnage central (c'est lui qui va jouer, les autres y assistent) :

39. « Je **vous** invite à jouer la partie »

Une autre forme fréquente est celle d'utiliser un déictique *nous* (avec une variante *on*)¹² qui apparaît dans les invitations, alors des propos où les interlocuteurs sont naturellement inscrits comme récepteurs du message. Contrairement à la stratégie de distanciation (ex. 39), nous assistons ici, à une tendance inverse. Le streamer, tout en s'adressant au public, signale que lui-même, il fait partie de ce groupe rassemblée, et l'action entreprise est commune. C'est pourquoi, le *nous* inclusif apparaît, p. ex. :

40. « **Nous** allons jouer FPS. »

41. « **On** va jouer la démo. »

42. « **Je** joue à quoi? Alors, le programme du jour : **on** va discuter un tout petit peu, **on** a déjà commencé et puis après, **on** va se lancer (...) ? »

Le choix de termes d'adresse est de nouveau modifié, lors de la phase de « papotage » – (échanges conversationnelles pendant l'attente au jeu). Ici, nous observons le retour de la deuxième personne du pluriel (pronom *vous*), sous la forme pronominale ou nominale (ici, les termes affectueux témoignant la proximité de relation dominant). C'est particulièrement le cas d'introduction d'un nouveau sujet. Le streamer invite le public à prendre la parole, il cède la place centrale, son rôle s'infériorise au profit du public qui correspond à la voix collective, p. ex. :

43. « Et **les gars**, j'ai une question.»

44. « Peut-être **vous me** croiser sur une autoroute. »

Lorsque, le streamer réagit aux propos (à la situation particulière), explique et fait un commentaire, il s'adresse au public, en choisissant le nombre singulier, c'est-à-dire, le pronom *tu*, souvent accompagné du nom de parenté qui témoigne de l'affection, p. ex frère, frérot (ex : 49, 50) :

45. « Quand un personnage **te** parle, et quand il **te** parle, tu le regardes de **ton** point de vue, »,

46. «Le scénario que **tu** découvres au bout de 5 minutes est celui d'une heure.»,

47. « **Mon frère**, t'es foutu **frère**. »,

48. « Il y a deux rentrées, **mon frérot**. ».

Ce choix de la deuxième personne du singulier est maintenu au cours des remerciements formulés pour montrer la reconnaissance, p.ex. pour la générosité du public (le don financier). Ici, le streamer s'adresse directement à la personne concernée, en utilisant les noms ou les pseudonymes, pour mettre en valeur sa gratitude, enlever de l'anonymat au donateur pour que tout le monde le remarque. Ainsi, il se présente comme une personne qui sait apprécier une bonne action des autres. En valorisant les autres, il augmente aussi sa valeur aux yeux des observateurs.

Comme nous pouvons remarquer, les formes d'adresse reflètent la proximité ou la familiarité entre le streamer et son public. En fait, elles complètent le registre familial qui domine dans le streaming.

¹² Compte tenu la spécificité des propos dans lesquels il apparaît, nous avons décidé de traiter le déictique *nous* comme une des formes d'adresse.

Parallèlement, chaque sous-séquence thématique fait intégrer des termes d'adresse variés, en tant que moyens qui aident à :

- véhiculer une intention particulière du streamer qui gère le déroulement du streaming,
- profiler son image, p. ex. : s'inférioriser au profit du public en posant une question, valoriser la générosité des spectateurs pour montrer sa gratitude, souligner l'affection ou apaiser la critique.

Gestes

L'aspect multimodal de la parole constitue un élément inhérent des interactions verbales (C. Kerbrat-Orecchioni, 1992 / S. Schoonjans, P. Sambre, G. Brône, K. Feyaerts, 2013 / et autres). Cette notion est au cœur de l'analyse conversationnelle depuis des années 2000 (Mondada, 2017, 72) et comme le remarque Jacques Cosnier, s'applique aux plusieurs disciplines : l'ethnométhodologie, la sociolinguistique interactionniste, l'analyse de conversation, l'interactionnisme symbolique, l'éthologie du langage. (Cosnier, 2008, 119). Cela n'est pas surprenant, car la notion de multimodalité couvre tout un éventail de procédés paraverbaux et non-verbaux à travers lesquels nous communiquons ou ceux qui accompagnent notre communication verbale : « L'intelligibilité de l'action est en effet produite par l'arrangement multimodal d'un ensemble de ressources, qui vont du langage – lexicale, syntaxe, phonétique, prosodie – au corps – gestes, regards, mimiques faciales, postures, mouvements, manipulations d'objets et d'outils. Ces arrangements sont à la fois indexicaux, étant ajustés au contexte et à ses contingences, et systématiques, étant méthodiquement ordonnés. »¹³ (Mondada, 2017, 72).

Pour préciser l'acception de la notion de geste, nous nous inspirons de la proposition de Gaëlle Ferré qui assimile le geste à « tout mouvement de la face/tête, du buste, des bras/mains ou des épaules réalisés en dehors des changements de posture. » (Ferré, 2011, 3). De notre perspective, le non-verbal n'est pas uniquement un moyen de désignation, illustration ou coordination de l'interaction (Cosnier, 2016, 121). En reflétant ou formant une relation entre les interlocuteurs, ce procédé influence leurs images construits pendant l'interaction, p. ex. le regard marquant l'engagement ou désengagement de la part du parleur (Cosnier, 2016, 124). Dans le cadre de notre recherche nous nous concentrons sur la gestualité co-verbale, qui accompagne le parler : le contact oculaire (le regard – Cosnier, 2016, 123, 126) et les mouvements de tête, de mains (voir Lapaire 2014, 175).

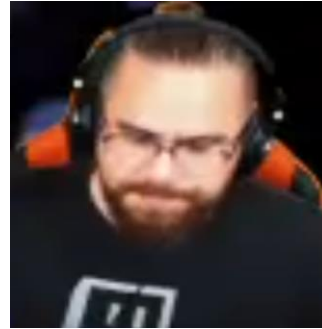
Lors de l'analyse de la séquence de l'ouverture, nous avons aperçu que les streamers ne regardent presque pas directement le camera, c'est-à-dire le contact oculaire avec le public est plutôt réduit. Or, le regard joue un rôle essentiel dans l'interaction verbale, non seulement comme élément phatique, mais également comme un signal d'une certaine action verbale entreprise par le locuteur (Cosnier, 208, 123). Au moment de l'absence du contact oculaire, l'interlocuteur peut sentir de la désorientation, alors l'interaction risque d'être bloquée. En plus, regarder directement aux yeux de l'interlocuteur est souvent interprété comme un signe d'honnêteté, du courage et de confiance en soi. Il est alors surprenant que le streamer qui est tente de séduire le public, se prive consciemment de telle forme de contact (Figures : 1, 2)

¹³ Pour plus de détails il est possible de consulter: Kerbrat-Orecchioni C. (1996), Cosnier J. (2018), Ferré G. (2011), Mondada L. (2017).



«Cou, cou Jeanne, cou, cou Bintou (...)» (00.20)

Figure 1



« Salutations! » (08.25)

Figure 2

Même si une telle tendance est spécifique pour ce genre de l'émission (le streamer doit regarder l' / les écran (s) pour savoir ce qui se passe sur son propre écran ou dans le chat), le streamer compense plus ou moins consciemment ce manque en recourant aux gestes non verbaux considérés comme *signaux affectifs* (Cosnier, 2008, 125). Ainsi, pendant les salutations, les streamers accentuent la cordialité et la sympathie envers le public, en se présentant comme une personne chaleureuse, désirant la présence de public, ce qui crée le terrain familier du rendez-vous. Les Figures 3, 4 représentent les gestes manuels que nous pouvons qualifier d'emblèmes (McNeill, 1992, 2005 cité dans Ferré G., 2011), parce qu'ils sont conventionnellement associés à la joie. Accompagnant, voire illustrant le parler, ils accentuent le message verbal :



« Yo, les gars, yo l'equiiiiipe ... » (00.17)

Figure 3



«Est-ce que tout le monde est en forme? » (00.20)

Figure 4

Parmi les gestes qui témoignent de l'affectivité du streamer nous pouvons indiquer aussi un positionnement de la tête (Figure 5) et de son corps (Figure 6), c'est-à-dire, *les attitudes posturales* (Cosnier, 2008, 125).



Figure 5



Figure 6

En se penchant vers l'écran, le streamer semble plus près du public. Avec un tel comportement, la distance semble diminuer. En plus, ce mouvement peut impliquer l'affiliation avec ce qui vient d'être dit (Ferre, 2011, 4). De nouveau, ce geste montre le streamer plus près de ses spectateurs, ce qui souligne le caractère familier, voire amical du rendez-vous.

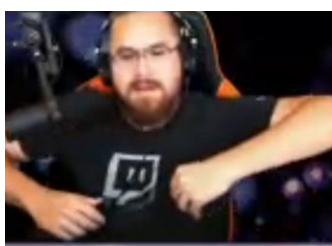
A part les gestes affectifs, nous pouvons observer les gestes (*emblèmes*) qui sont utilisés pour souligner la relation de familiarité entre le streamer et son public, en montrant le streamer comme la personne proche. C'est le cas de l'exemple ci-dessous (Figure 7) ou le streamer fait signe de salut des militaires, conventionnellement repris dans la société comme un signe de salutation.



« Bonjouuuuur » (11.48)

Figure 7

A côté des gestes co-verbaux, il faudrait mentionner également les gestes appelés adaptateurs (Mc Neill 1992, 2005 cité dans Ferré, 2011, 3). Bien que ceux-ci ne soient pas liés à la parole, leur fonction dans la communication semble tout de même dessiner *un climat contextuelle* (Cosnier, 2008, 125). Partager sa réalité immédiate (boire du café, tousser, redresser une chemise, montrer ses animaux, etc.) témoigne du comportement à l'aise. Le streamer se rapproche du public, en permettant à ce public d'accéder à son environnement (Figures : 8 et 9), en faisant l'apparence d'un vrai rendez-vous.



« On est là » (8.33)

Figure 8



« Bonjour, bonjour » (après une gorgée de café) (11.39)

Figure 9

Malgré leur caractère préliminaire, les observations de l'aspect multimodal montrent certains comportements répétitifs chez les streamers qui tentent de se présenter comme des hôtes de l'émission bienveillants et accueillants. Le rôle des gestes semble accentuer les messages verbaux ou engager le spectateur dans l'émission en l'invitant à partager le moment.

Conclusion

Comme toute construction de l'image discursive celle du streamer repose sur les procédés variés, relatifs aux aspects : verbal, para-verbal ou non verbal de la communication. Les observations dont les résultats ont été décrits dans le présent article confirment ce caractère complexe intensifié encore par la nature spécifique du streaming, compte tenu le manque de contact directe, mélange de codes (oral vs écrit) et l'inconnaitance des spectateurs. Pourtant, la tâche du streamer consiste à séduire le public, non seulement grâce à la maîtrise en jeu, mais aussi par des comportements appréciés de ce public. Tous les procédés décrits semblent aider le streamer à se présenter comme un hôte, un personnage central de l'émission, expert en jeu, mais en même temps, une personne qui est membre du groupe rassemblé. Les procédés non-verbaux complètent ce travail sur l'image, en accentuant notamment le soin de nouer ou restaurer une bonne relation avec le public

Références

- AMOSSY, R. (dir.), 1999. *Images de soi dans le discours*. Lausanne–Paris: Delachaux et Niestlé.
- BARNABÉ, F., BOURGEOIS, N., 2022. Dans le chat, personne ne vous entendra crier ? » : Fonctions pragmatiques du bruit dans le streaming vidéoludique sur Twitch. *Sciences du jeu*, 18. <https://doi.org/10.4000/sdj.4703> (consulté le 18 mai, 2024).
- CHALÁNYOVÁ, O., MICULÁŠ, P., 2017. Microcelebrity and Digital Media. *Perspektywy kultury – Perspectives on culture*, 18(3), 67–77.
- CHARAUDEAU, P., MAINGUENEAU, D. (dir.), 2002. *Dictionnaire d'analyse du discours*. Paris: Éditions du Seuil.
- COSNIER, J., 2008. Les gestes du dialogue. In P. Cabin & J.-F. Dortier (Eds.). *La communication, états de savoirs*. Auxerre: Éditions Sciences Humaines, 119–128.
- FERRÉ, G., 2011. Analyse multimodale de la parole. *Rééducation orthophonique*, 246, 73–85. <https://hal.science/hal-00609124v1/document> (consulté le 12 janvier, 2024).
- FILYÓ, F., 2021. Nouveau type de stars, nouveaux actes de langage ? La construction de l'ethos discursif de youtubeurs français à travers les rituels d'ouverture et de clôture de leurs vidéos. *E-Scripta-Romanica*, 9, 158–170. <https://doi.org/10.18778/2392-0718.09.13>
- KERBRAT-ORECCHIONI, C., 1997. *Interactions verbales*. T. 2. Paris: Armand Colin.
- KOSTRO, M., WRÓBLEWSKA-PAWLAK, K., 2013. Formy adresatywne jako środek jawnej i ukrytej deprecjacji kobiet polityków w polskim dyskursie polityczno-medialnym. *Tekst i Dyskurs = Text und Diskurs*, (6), 153–168. <https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-052ce05d-2008-4016-a0c0-eff6d9a963a7> (consulté le 18 février, 2024).
- LAPAIRE, J.-R., 2014. Marqueurs grammaticaux et marqueurs kinésiques: vers une reconnaissance de la gestualité co-grammaticale. In G. Girard-Gillet (Ed.). *Autour du verbe. Construction, Lexique, Evidentialité*. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 171–182.
- MAĆKOWIAK, R., 2018. *Socjolekt polskich graczy wideo*. Łódź: Uniwersytet Łódzki.
- MONDADA, L., 2017/2. Le défi de la multimodalité en interaction. *Revue française de linguistique appliquée*, 22, 71–87. <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-linguistique-appliquée-2017-2-page-71.htm> (consulté le 23 février, 2024).
- SCHOONJANS, S., SAMBRE, P., BRÔNE, B., FEYAERTS, B., 2016. Vers une analyse multimodale du sens. Perspectives constructionnelles sur la gestualité co-grammaticale. *Langages*, 201, 33–50. <https://doi.org/10.3917/lang.201.0033>
- SORGATZ, R., 2008, June 17. The microfame game. *New York*. <https://nymag.com/news/media/47958/> (consulté le 18 février, 2024).
- URBAŃSKA-GALANCIAK, D., 2005. Elementy socjolektu graczy komputerowych. In A. Dytman-Stasieńko & J. Stasieńko (Eds.). *Język @ multimedia*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, 438–448.

Sitographie

- <https://www.universalis.fr/dictionnaire/sociolecte/> (consulté le 15 mai 2024).
- <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9S1900> (consulté le 15 mai 2024).
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/trop/79951> (consulté le 15 mai 2024).

Sources

- <https://www.twitch.tv/> (consulté entre le 1^{er} août et le 30 septembre 2023).

Agnieszka Janion: PHD, senior assist