



**HAL**  
open science

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

Manar Alomran

## ► To cite this version:

Manar Alomran. Typology of forms of produsage: towards a conceptual and methodological background for the analysis of digital discourse. 2022. hal-03608014

**HAL Id: hal-03608014**

**<https://polytechnique.hal.science/hal-03608014v1>**

Preprint submitted on 15 Mar 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

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

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

Manar Alomran<sup>1</sup>

Université de Technologie de Troyes, LIST3N/ Tech-CICO

#### **Résumé**

L'objectif de cet article est de renouveler certains outils conceptuels et méthodologiques qui aident à analyser les pratiques des corpus d'échange en ligne. Pour atteindre cet objectif, un positionnement de recherche de nature épistémologique qui revisite la notion de participation en ligne est adopté. S'inscrivant dans le champ de la communication numérique, l'étude adopte une perspective pluridisciplinaire, recourant au domaine de l'analyse de la communication numérique, à l'analyse du discours numérique, à l'analyse de la participation en ligne, et à la sociologie des usages. La méthodologie adaptée se base sur deux genres de méthodes, « réflexive » et « d'observation persistante ». Les terrains d'investigation correspondent à quatre types d'espace de discussion en ligne asynchrones, à savoir forums de discussion, plateformes de questions-réponses, groupes Facebook et l'outil de microblogging Twitter.

Les synthèses dégagées et les observations persistantes des terrains de recherches concernés dans cette étude ont amené à élaborer une typologie des genres de participation numérique représentant les différentes formes discursives qui se produisent en contexte numérique. Située dans une approche socio- pragmatique-interactionniste, cette typologie sert à baliser un arrière-plan conceptuel et méthodologique qui aide à analyser des corpus de discours numérique.

**Mots-clés** : analyse de la participation en ligne ; produsage ; typologie des formes discursives et interactionnelles en contexte numérique

---

<sup>1</sup> - Doctorante en sciences de l'information et de la communication.

## **Resumo**

O objectivo deste artigo é inovar algumas ferramentas conceptuais e metodológicas que ajudam a analisar as práticas de corpora de intercâmbio em linha. Para atingir este objectivo, é adoptada uma posicionamento de investigação de natureza epistemológica que visita a noção de participação em linha. O estudo adopta uma perspectiva pluridisciplinar, recorrendo ao campo da análise da comunicação digital, análise do discurso digital, análise da participação em linha, e sociologia dos usos. A metodologia adaptada é baseada em dois tipos de métodos, "reflexivo" e "observação persistente". As plataformas de investigação correspondem a quatro tipos de espaço assíncrono de discussão em linha, nomeadamente fóruns de discussão, plataformas de perguntas e respostas, grupos do Facebook e a ferramenta de microblogging Twitter. As sínteses que emergiram e as observações persistentes das plataformas de investigação envolvidas neste estudo levaram à elaboração de uma tipologia de géneros de participação digital que representa as diferentes formas discursivas que ocorrem em contextos digitais. Situada numa abordagem sócio- pragmático-interacionista, esta tipologia serve para fornecer uma base conceptual e metodológica que ajuda a analisar os corpora do discurso digital.

**Palavras-chave :** análise da participação online ; produsage ; tipologia de formas discursivas e interaccionais num contexto digital

## **Introduction**

Les discours numériques sont liés à l'environnement technologique où ils se produisent. Ce fait les rend distincts des discours hors ligne et amène plusieurs chercheurs dans la littérature francophone et internationale à constater que l'analyse des données discursives en ligne exige forcément de forger des outils d'analyse adéquats en plus des outils d'analyse existants en analyse du discours prénumérique. En fait, innover dans le domaine de l'analyse du discours numérique sur le plan méthodologique exige au préalable de tenir compte de ses spécificités. En nous référant à l'ouvrage de MARCOCCIA en 2016, nous avons pu constater 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 est apparu 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 délinéarisation<sup>2</sup>, 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, comme le soutient PAVEAU (2017, p.264), « l'analyse du discours numérique » relève de « l'analyse de la participation en ligne » (l'analyse du *produsage*) ». 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, *op.cit.*) ; le second tend souvent à étudier les données selon une approche de nature ethnographique (BARATS, 2016) et sociologique (PROULX, 2020). Alors, afin de développer les concepts issus de la linguistique (énonciative, interactionniste et pragmatique) et d'avoir une méthode d'analyse qualitative pertinente pour les études empiriques portant sur les corpus numériques, il nous a semblé nécessaire de revenir à la notion de participation en ligne, ainsi que à ses concepts périphériques (comme l'engagement) d'une part ; et d'adopter une approche transdisciplinaire d'autre part. 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 les réseaux sociaux.

Pour atteindre notre objet d'étude, cet article cherche à ressortir les synthèses suivantes. Tout d'abord, donner succinctement un aperçu des spécificités des discours numériques qui influent sur les pratiques participatives et sur les formes d'engagement en contexte numérique. A partir d'une revue de la littérature, revenir ensuite sur la notion de participation en ligne pour la développer au prisme du champ d'étude pluridisciplinaire « la communication numérique ». Mettre en évidence dans un troisième moment le lien entre le domaine de « l'analyse du discours numérique » et de « l'analyse de la participation en ligne ». Après avoir précisé la méthodologie adaptée, présenter enfin, à travers notre

---

<sup>2</sup> - 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).

élaboration d'une typologie des genres de participation en ligne, un arrière-plan conceptuel et méthodologique qui aide à analyser les corpus d'échange numériques. Cette typologie met en relief les différentes formes d'engagement ainsi que leurs éléments périphériques correspondants qui se produisent dans les discours numériques.

## **1. Apports théoriques**

### **1.1. Spécificités des discours numériques influençant fortement les formes participatives**

Comme nous l'avons mentionné ci-avant, l'instrumentation et la plurisémiocité des discours numériques sont parmi les spécificités qui rendent ces derniers fortement distincts de discours prénumériques et, d'où, influencent les formes discursives et interactionnels dans les espaces de discussion en ligne.

#### **1.1.1. Discours instrumentés et délinéarisés**

Le terme « technodiscours » proposé par PAVEAU (2017) reflète l'importance de l'environnement technologique dans le discours numérique. En effet, cette auteure propose ce terme rend compte du fait que la production langagière et discursive est intrinsèquement liée à des outils technologiques. A ce propos, MARCOCCIA (*op.cit.*, 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 ainsi 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. Par exemple, produire des éléments délinéarisés (un hyperlien par exemple), jouer sur la valeur typographique (écrire en capitale par exemple) ou utiliser les signes de ponctuation pour composer des émoticônes (comme :-)) que les logiciels bureautiques transforment automatiquement en smiley graphiques (☺) par exemple. Pour cela, cet auteur 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.).

De plus, les énonces de geste (cliquer sur *like*, *vote positif* ou *partager* par exemple), propres aux interactions dans les discours numériques, représentent un bon exemple sur l'instrumentation des discours numériques. D'ailleurs, liés aux technosignes, ces éléments cliquables ont des significations variées qui ne saisissent qu'à partir du contexte de la communication (PAVEAU, 2017, p.46). En effet, ils constituent des manifestations phatiques, formulant de l'émotion ou signifiant une approbation, et de nombreuses autres significations contextuelles (*Idem*). Ils permettent ainsi d'effectuer une forme de participation respective des formes interactionnelles 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

Selon MARCOCCIA (2016, p.92), 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).

Pour les signes énonciatifs, ils se distinguent par trois types, à savoir les *signes produits par l'internaute responsable du discours* (le texte qu'il a écrit par exemple), les *signes produits par d'autres internautes*, cités ou retransmis par le responsable du discours (la citation du message au quel on répond dans un courrier électronique ou le message redirigé, par exemple) et les *signes produits par le système*, que ce soient des informations sur le discours et son responsable (par exemple le *péritexte*<sup>3</sup> d'un message de courrier électronique) ou les signes constituant l'environnement dans lequel le discours est produit (l'interface du système).

Quant au matériau sémiotique, il 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). Par contre, il s'agit d'un matériau sémiotique hétérogène (matériau plurisémiotique) quand les discours contiennent des données très variés : textes, images fixes ou animés (gif), graphiques, pictogrammes, son, vidéo, etc. Par exemple, le cas d'une vidéo ou image déposée sur Facebook, commentée par message comprenant des émoticônes et des liens hypertextuels.

---

<sup>3</sup> - Les éléments textuels accompagnant le texte principal.

La plurisémiotité des données est le cas le plus courant dans les échanges en ligne, et est considérée par MARCOCCIA (*op.cit.*) comme un trait des discours numériques. Cependant, son degré n'est pas identique dans les différents types de plateformes numériques. Par exemple, les forums de discussion n'offrent pas un 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.

## **2. Réflexions conceptuelles synthétiques**

### **2.1. Description et définition de la notion de « participation en ligne »**

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 discours numériques ». Pour cela, dans cette étude, nous décrirons les aspects définitoires qui semblent pertinentes pour appréhender la notion de participation en ligne ainsi que ses concepts périphériques (comme forme d'engagement, niveau de participation, etc.) et, d'où, élaborer des outils d'analyse conceptuels et méthodologiques qui servent à analyser des corpus de discours numériques.

#### **2.1.1. Qu'est-ce qu'est « participer à des discours 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) 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* » (p. 222). 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, 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 un discours numérique 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 une condition préalable à la participation, mais se considère 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.

### **2.1.2. Participer à des discours 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 a 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 (*op.cit.*), 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*, 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. Ainsi, il s'avère que la lecture des usagers *lurkers*, considérés comme « bénéficiaires passifs » (HRASTINSKI *op.cit.* citant ROMISZOWSKI et 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 au sein d'une plateforme numérique comme un « bénéficiaire » (consommateur), et c'est bien ce qui lui permet d'être par ailleurs un « contributeur ». (PROULX *op.cit.*, p.22). D'où, nous pouvons avancer 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 ou plus avancé (voir *infra* le tableau 1).

Ainsi, il apparaît que le participant dans son parcours sur un type de plateforme numérique asynchrone passe implicitement par une phase préliminaire où, en bénéficiant des contenus partagés, il apprend les codes de la communauté sur le dispositif sociotechnique. Nous pouvons qualifier l'utilisateur dans cette phase par « pré-novice » ou bien « débutant ». Dès qu'il commence à produire des contributions sur la plateforme, il entre dans la phase où il est novice, et continuerait par la suite à avancer dans les autres phases où il serait habitué, expert, etc.

Ces propos nous amènent à classer la participation 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 commentaire, un partage d'une publication, etc.). Ce second genre de participation active concerne la notion de participation en ligne dans son sens fort relié au pouvoir d'agir des utilisateurs.

### **2.1.3. 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 une forme 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, *op.cit.*, 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, *op.cit.*). Voilà pourquoi cet auteur estime que le participant apparaît au début comme un « bénéficiaire », et c'est bien ce qui lui permet d'être par ailleurs un « contributeur ». Rappelons que la phase où le participant se considère comme un bénéficiaire est effectivement la phase d'accès dans laquelle les usagers, surtout les nouveaux arrivants, consomment et acquissent des informations partagées au sein de la plateforme (voir le tableau 1). En effet, plusieurs chercheurs (LAVE et WENGER 1991, PREECE et al 2004) affirment que la lecture 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. 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 renvoie alors à l'idée de production ou plus exactement à la forme « contribution » qui, selon LICCOPE, 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, 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. Voilà pourquoi, dans les recherches contemporaines, les chercheurs en communication numérique, comme BEAUDOUIN et PASQUIER (2016), tendent à adopter le terme « contribution » plutôt que « participation » lorsque la question de la participation en ligne qu'ils étudient est liée aux enjeux économiques, ergonomiques et/ ou épistémiques<sup>4</sup>, comme c'est le cas dans l'ouvrage collectif de PROULX et ses collaborateurs (2014) par exemple. D'ailleurs, les chercheurs renvoient à utiliser le terme « contribution » dans ces enjeux-là du fait qu'ils relèvent de la logique de captation et de collecte des données produites concrètement dans les environnements numériques, pour des finalités commerciales et/ou cognitives (épistémiques).

Ces propos suggèrent que le terme « contribution » se distingue de « participation » dans les discours sociaux des chercheurs en communication numérique. Cette observation nous a conduit à estimer que les deux termes « participation » et « contribution », même s'ils peuvent se voir comme synonymes, ne veulent pas dire exactement la même signification.

#### **2.1.4. Distinction entre « participation » et « contribution » dans le monde de communication numérique**

Dans le langage courant, ces deux termes sont quasi équivalents ; néanmoins « contribution » est marquée par une connotation concrète ; dans ce contexte, « participation » est plus neutre. Dans le domaine des études sur les médias socionumériques, participation et contribution renvoient à une distinction de nature. 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 « passive » et « active », et donc à des formes d'engagement de type « invisibles » et « visibles ». Dans ce sens, « contribution » se limite à la « production », qui à son tour peut correspondre à la publication ou à l'envoi des signes sémiotiques que ce soient

---

<sup>4</sup> - Dans notre recherche doctorale en cours, nous avons constaté à partir d'une revue de la littérature approfondie que la question de la participation en ligne est liée à six enjeux distincts, à savoir politiques, éducatifs, épistémiques, commerciaux, ergonomiques et économiques. La multiplication des enjeux rend la notion de participation en ligne une injonction paradoxale. Pour en savoir plus, voir PROULX et *al* (dir. 2014), LIENARD et ZLITNI (éds 2015) et CARDON (2019).

verbaux (messages textuels), non verbaux (émoticônes, réactions par un énoncé de geste (« j'aime » ou autre presse bouton « vote positif » par exemple), photos, et/ou vidéos ; et à l'apport des usagers au développement des médias et des dispositifs numériques, telle que l'écriture collective du code source des logiciels libres dans le cadre participatif lié à l'enjeu ergonomique de la participation en ligne. « Participation », quant à elle, s'étend aux différentes formes d'engagement allant d'un ordre croissant de l'accès à la publication d'un message initial. Alors, « participation » inclut « contribution » ; ayant une signification plus large, le terme « participation » peut remplacer donc celui de « contribution » dans tous les contextes. De même, cette différenciation entre les deux termes peut s'appliquer sur les mots qui s'en dérivent, comme les noms d'agents « participant » et « contributeur ». Ainsi, « participant » peut remplacer « contributeur » qui est reconnu dans la littérature comme un usager actif (*producer*, c'est-à-dire à la fois usager et producteur de contenus médiatiques propres « *content producer* »). Par contre, les termes « contribution et contributeur » ne peuvent pas remplacer dans tous les cas « participation et participant ». En effet, la forme d'engagement manifestée par l'accès ne peut pas être qualifiée par contribution, laquelle consiste nécessairement en un geste contributif concret, mais exclusivement par participation dont le genre est passive ; l'utilisateur *lurker* sur l'espace public, qui est selon la perspective de GOFFMAN (1987) participant, ne peut non plus être appelé ou considéré comme « contributeur ».

### **2.1.5. 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 postés 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 « *producer* ». 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).*

PROULX (*op.cit.*, p. 28) en se référant à (BROCA, 2013) signale que l'un des courants fondateurs de cette nouvelle manière de penser l'activité des usagers fut certainement porté par les développeurs du logiciel libre et de l'open source qui s'étaient particulièrement intéressés aux apports et correctifs suggérés par les usagers de leurs logiciels. En effet, 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 (*op.cit.*, p. 263-264) 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 (*Ibid.* 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 (*Idem.*).

Ces réflexions autour du concept de produsage suggèrent que le domaine de « l'analyse du discours numérique » est en principe inclus dans le domaine de « l'analyse de la participation en ligne ».

## **2.2. Discours numérique relevant de la participation en ligne**

Même si ces deux domaines peuvent se croiser dans plusieurs cadres théoriques, comme dans celui de l'analyse de la participation politique ou pédagogique en ligne, certains points distincts demeurent existés entre eux. L'analyse du discours numérique consiste en la description et l'analyse du fonctionnement des productions langagières natives d'internet, et plus particulièrement du web 2.0, dans leur environnement de production, en mobilisant à considération égale les ressources langagières et non langagières des énoncés élaborés (PAVEAU, 2017) et s'intéresse en particulier à traiter les données d'analyse selon une approche technolinguistique interactionniste, c'est-à-dire dans une pratique écologique et postdualiste<sup>5</sup> de la linguistique. Quant à la participation en ligne, en plus du couplage (au sens de SIMONDON, 1989) entre le langage et la technique, entre le locuteur et son environnement, elle possède des points de convergence avec le courant de mise en forme sociale de la technologie et la théorie de l'acteur-réseau. Ce domaine d'étude tend souvent à étudier les données selon une approche de nature ethnographique (BARATS, 2016) et sociologique, laquelle traite de la mutation sociale, économique et politique qui, selon PROULX (2020), se reconnaît aujourd'hui par une réorganisation en profondeur du monde du travail et de l'industrie, du commerce, de l'information et du divertissement, de la culture et de la communication et bien sûr, des activités politiques des individus, groupes, partis, associations, et des modes de gouvernement. Certaines études qui se situent dans certains cadres reliés à la participation en ligne peuvent d'ailleurs dépasser l'analyse interactionniste des contenus des énoncés. Par exemple, dans l'enjeu ergonomique de la participation en ligne, les études problématisent la participation des usagers au-delà des contenus en s'intéressant au design (à l'infrastructure) du dispositif technique et en prenant en considération l'ensemble des acteurs impliqués dans la genèse et dans l'évolution du dispositif concerné.

---

<sup>5</sup>- Une approche postdualiste des productions verbales qui met en cause la distinction binaire entre linguistique et extralinguistique (Paveau 2017).

Ces interprétations 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 ». Autrement dit, comme le suggère PAVEAU (2017, p. 264), le technodiscours relève du produsage.

### **3. Méthodologie et terrains de recherche**

Pour élaborer des outils d'analyse conceptuels et méthodologiques dans le but de traiter pragmatiquement certaines dimensions des corpus numériques, nous adoptons une méthodologie basée sur deux méthodes distinctes, à savoir « réflexive » et « d'observation persistante ». Pour la méthode réflexive, nous prenons appui sur les réflexions et synthèses dégagées à partir de notre revue de la littérature sur la notion de participation en ligne ainsi que sur les spécificités des discours numériques qui influencent les modalités de participation, c'est-à-dire les manières à travers lesquelles les utilisateurs interagissent dans les dispositifs sociotechniques. Quant à la méthode d'observation persistante, nous l'utilisons telle qu'elle a été adaptée pour l'étude de la communication médiatisée par ordinateur par HERRING (2004). Nous procédons alors à travers cette méthode à l'observation systématique des différentes techniques discursives et interactionnelles qui se produisent aux discours numériques.

Les terrains d'investigation où nous effectuons nos observations persistantes correspondent à quatre types d'espace de discussion en ligne : forums de discussion (dont le forum d'entraide *Doctissimo*), plateformes de questions-réponses (dont *Quora*), groupes Facebook (dont *J'apprends le français canadien*) et l'outil de microblogging Twitter. Il s'agit en effet des plateformes numériques populaires, à dominante écrite, et asynchrones. Les trois premiers types de plateforme permettent d'ailleurs d'effectuer une analyse longitudinale des données.

### **4. Résultats : outils d'analyse conceptuels et méthodologiques élaborés**

#### **4.1. Les modalités de participation en ligne : vers une approche socio-pragmatique-interactionniste**

Comme nous l'avons vu plus haut, l'appréhension de la notion de participation en ligne nous a amené à constater que « participer à des discours numériques » n'est pas forcément synonyme de parler ou d'écrire parce que participer en ligne peut se manifester dans plusieurs

formes d'implication correspondant à différentes formes d'engagement allant d'un ordre croissant de l'accès à l'envoi d'un message initial au sein du dispositif sociotechnique. Les conclusions dégagées nous ont servi à identifier certaines notions fondatrices de l'analyse du discours numérique telles que *produsage*, *genres de participation numérique* ou *formes d'engagement*. Ainsi, en nous appuyant sur les réflexions et conclusions ressorties dans cette étude, et sur nos observations persistantes de la dynamique de la participation dans les quatre types d'espaces de discussion en ligne qui constituent nos terrains de recherches, nous avons pu élaborer une typologie des genres de participation numérique selon ses différents concepts périphériques. Celle-ci représente les différentes formes discursives et interactionnelles qui se produisent en contexte numérique.

#### **4.1.1. Typologie des genres de participation en ligne**

JOUËL et LE CAROFF (2016, p.161) soutiennent que différentes formes d'engagement sont observables dans le recours par les participants à des outils qui permettent plusieurs degrés d'implications allant, d'un ordre décroissant, de l'auto-publication (écriture d'un post), à la réaction par voie de commentaire à une contribution, ou à la manifestation rapide d'une approbation par simple clic sur un « j'aime » ou autre presse-bouton. Les degrés d'implication mentionnés par ces auteurs reflètent en fait les formes d'engagement incarnées dans le genre de participation active, mais ils ne prennent pas en compte celle respective du genre de participation passive qui se manifeste dans l'accès de l'utilisateur au dispositif sociotechnique sans réaliser aucun geste contributif ou acte de production. Alors, tenir compte de manière globale des différentes formes d'engagement qui s'effectuent dans les plateformes participatives en ligne exige d'ajouter celle manifestée par le processus d'« accès ».

Ce faisant, nous produisons dans le tableau (1) ci-après une typologie synthétique des techniques discursives numériques qui met en relief les différentes formes participatives manifestées par les deux genres de participation en ligne, passive et active. Cette typologie représente une grille d'analyse sur deux plans, conceptuel et méthodologique. En effet, pour le plan conceptuel, cette grille regroupe les différentes formes d'engagement dans les discours numériques ainsi que les différents concepts périphériques qui y correspondent. Ceux-ci servent à identifier chacune des formes participatives par rapports à sa nature des interactions, à son niveau de participation, à sa fonction psychosociale et au type de participant qui effectue la forme d'engagement. Concernant le plan méthodologique, la grille élaborée sert,



d'une part, à saisir les tendances dans les formes d'engagement et les niveaux de participation dominants dans des corpus de discours numériques, et d'autre part, à mener une analyse longitudinale, c'est-à-dire à effectuer une analyse des pratiques participatives dans une perspective diachronique pour saisir la manière dont la participation d'un individu évolue dans le temps sur un dispositif donné. Ainsi, l'objectif de cette typologie est de baliser un arrière-plan conceptuel et méthodologique qui aide à analyser les corpus d'échange numériques, et à apporter un appui pour les recherches inscrites particulièrement dans le domaine de l'analyse du discours numérique.

**Tableau 1** - Typologie des formes discursives et interactionnelles en contexte numérique

Genres de participation numérique	Formes participatives	Formes d'engagement	Nature des interactions	Niveaux de participation	Fonctions psychosociales	Types de participants
<b>Passive</b>	Lecture, ouïe,	Accès	Muette	Périphérique	Cognition	-Bénéficiaire débutant -Bénéficiaire <i>lurker</i>
<b>Active (contribution)</b>	Réaction non verbale par simple clic sur un presse-bouton (« j'aime » par exemple)	Énoncés de geste	-Phatique -Implicite	Superficiel	Approbation ou désaccord	Contributeur-évaluateur <sup>6</sup>
	-Émojis -Émoticônes -Lien	Commentaire (message réactif)	Relationnelle	Moyen	-Réponse -Complément -Consensus ou polémique	Contributeur-interlocuteur
	-Énoncés verbaux		Discursive	Fort		
	Énoncés verbaux -Photos -Remix -Vidéos	Publication (message initial)	Diffusion	Central	Soumission d'une question, opinion, présentation de soi, etc.	Contributeur-posteur
-Partager une publication	Contributeur-pseudo-posteur					

<sup>6</sup> - Exemples, cliquer sur le presse-bouton *vote positif* ou *vote négatif* dans une plateforme de questions-réponses, ou sur « j'aime » ou « triste » pour évaluer une contribution produite.

**Tableau 1-** Typologie des genres de participation numérique selon les formes participatives, les formes d'engagement, la nature des interactions, les niveaux de participation, les fonctions psychosociales et les types de participants

Pour les types de participants « bénéficiaire-débutant » et « bénéficiaire-*lurker* », bien évidemment tous les deux ne provoquent aucun geste contributif apparent à travers lequel on perçoit leur présence sur les espaces de discussion en ligne. C'est-à-dire ils ne produisent aucun signe visible sur le plan du matériau sémiotique. Néanmoins, par le type de participant « bénéficiaire-débutant », nous voulons dire le nouvel arrivant qui n'a pas déjà effectué une contribution sur la plateforme (il se prépare implicitement à contribuer en apprenant les codes de la communauté discursives en ligne). Par contre, celui de « bénéficiaire-*lurker* », comme il est reconnu dans la littérature, c'est l'utilisateur qui, ayant accès au dispositif sociotechnique, se contente de consommer/lire ou d'investir les contenus sans produire aucune forme d'engagement visible de sa part, c'est-à-dire sans modifier la situation d'énonciation, peu importe la phase de son parcours de participation (débutant, novice ou habitué par exemple). Dans ce sens, un participant de type « débutant » est restreint aux nouveaux arrivants ; « *lurker* » s'éteint à la fois aux débutants et à ceux avancés dans leur parcours mais qui se contentent dans certains moments de consommer des connaissances sans manifester des formes d'engagement visibles.

Par ailleurs, pour le genre de participation « passive », reflétée par la forme d'engagement manifestée par l'« accès », nous tenons à désigner que même si on peut percevoir les traces de participation (nombre de lu ou nombre des usagers dans un groupe Facebook par exemple), il est difficile, voire impossible, de rendre compte de l'accès des participants *lurkers* aux plateformes du fait que cette forme d'engagement ne peut pas être captée par les chercheurs. Ce qui constituerait une limite dans la conduite de recherches en terrains de discours numériques. Toutefois, cette limite peut être résolue 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 (Sharetribe<sup>7</sup> par exemple).

---

<sup>7</sup> - 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 souligner que même si la revue de la littérature montre que les nouveaux arrivants à une plateforme numérique mettraient un certain temps à apprendre le contrat de communication propre à la communauté qu'ils rejoignent avant d'y participer activement, il faudrait imaginer aussi que certains d'autres puissent contribuer dès leur accès à un espace de discussion auquel ils viennent de s'inscrire, c'est-à-dire, puissent dépasser la phase de cognition et être tout de suite contributeur. Pour vérifier ces estimations et évaluer les tendances dans la fréquence des deux cas (« bénéficiaire-débutant puis contributeur », ou « tout de suite « contributeur ») chez les participants, il serait pertinent de réaliser des enquêtes avec des utilisateurs des réseaux socionumériques, ainsi que de publier des questionnaires dans les plateformes où le chercheur récolte les données de son corpus numérique.

De plus, le second genre de participation « active » (la contribution) et ses éléments périphériques correspondants peuvent servir à identifier la manière dont se distribuent les rôles (sur l'axe horizontal) et les places (sur l'axe vertical) entre les contributeurs dans différents types d'espaces de discussion en ligne. Par exemple, voir si c'est la thématique ou la qualité du contributeur, sa place, sa notoriété, et sa légitimité au sein du dispositif, qui jouent un rôle pour susciter la participation des usagers.

Après les réflexions abordées tout au long de cette étude sur la notion de participation en ligne et ses concepts périphériques, pourrait-on dégager une définition ouverte et dynamique de « participer à des discours numériques » ? En fait, la diversité des formes d'engagement, des pratiques participatives et des plateformes numériques empêche de prétendre à une définition réellement exhaustive de ce qu'est « participer à des discours numériques ». Cependant, nous pouvons proposer certains termes qui peuvent être utilisés comme quasi-synonymes de « participation à des discours numériques » : celui-ci peut signifier être engagé, s'impliquer, se manifester, collaborer/coopérer/s'entraider, se sociabiliser/ maintenir des relations, *producer* (c'est-à-dire, à la fois utiliser et produire dans le sens de créer des productions en s'en servant des outils accessibles sur le Web social et en les y diffusant).

## Conclusion

Nous avons cherché à élaborer certains outils d'analyse conceptuels et méthodologiques qui servent à traiter certaines dimensions des corpus numériques de différents types de

plateformes asynchrones sur les réseaux sociaux. Tout en tenant compte du fait que « l'analyse du discours numérique » relève de « l'analyse de la participation en ligne », nous avons adopté un positionnement de recherche de nature épistémologique qui visite la notion de participation en ligne. Notre description et notre développement de cette notion au prisme du champ d'étude pluridisciplinaire « la communication numérique » nous a servi à ressortir plusieurs conclusions conceptuelles et réflexives qui aident, d'une part, à appréhender ce qu'est « participer à des discours numériques », et, d'autre part, à identifier certains concepts périphériques dans les deux domaines concernés qui se croisent parfois. Cela à son tour nous a permis d'élaborer une typologie récapitulative et synthétique des techniques discursives numériques qui représente les différentes formes participatives qui se produisent dans les discours numériques tout en mettant en évidence les différents niveaux de participation, et les différents types de participants. Située dans une approche socio-pragmatique-interactionniste, cette typologie représente une grille d'analyse conceptuelle et méthodologique qui apporte un appui pour les recherches inscrites particulièrement dans le domaine de l'analyse du discours numérique et aide ainsi à analyser les pratiques des corpus d'échange en ligne.

## Références bibliographiques

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

ANTIN JUDD et CHESHIRE Coye, 2010, 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.

AUDRAN Jaques et GARCIN Claudine, 2011, Apprendre en ligne, une question de participation?. *Recherche et formation*, (68), p. 63-78

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

BEAUDOUIN Valérie, PASQUIER Dominique, 2016, Forms of contribution and contributors profiles : An automated textual analysis of amateur on line film critics, *New Media & Society*, 19 (11), p. 1810-1828.

BRUNS Axel, 2007, Prodosage: A Working Definition, *Prodosage.org. From Production to Prodosage: Research into User-Led Content Creation* [site], <<http://produsage.org/prodosage>>.

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

CARDON Dominique, 2019, *Culture numérique*. Paris : Presses de Sciences Po.

CARPENTIER Nico, 2016, 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, p. 45-69.

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

GOODWIN Charles & GOODWIN Majorie Harness, 2004, Participation In Duranti, A. *Companion to Linguistic Anthropology*. Blackwell : Publishing Ltd.

HERRING Susan, 2004, Computer-Mediated Discourse Analysis: An Approach to Researching Online Communities. In S. A. Barab, R. Kling and J. H. Gray (Eds.), *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning*. Cambridge / New York : Cambridge University Press, p. 338-376.

HRASTINSKI Stefan, 2009, A theory of online learning as online participation, *Computers & Education*, vol. LII, n° 1, p. 78-82.

JALDEMARK Jimmy, LINDBERG Ola and OLOFSSON Anders, 2006, 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, pp. 142–160

JOUËT Josiane et LE CAROFF Coralie, 2016, L'observation ethnographique en ligne, In Barats, C. (dir.) *Manuel d'analyse du Web*. Paris : Armand Colin, p. 156-175

LATOUR Bruno, 2006, *Changer de société. Refaire de la sociologie*, trad. N. Guilhot. Paris : La Découverte.

LAVE Jean et WENGER Etienne, 1991, *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge UK : Cambridge University Press.

LICOPPE Christian, PROULX Serge et GUDICIO Renato, 2010, 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.

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

MARCOCCIA Michel, 2016, *Analyser la communication numérique écrite*. Paris : Armand Colin.

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

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

PREECE Jenny, NONNECKE Blair and ANDREWS Dorine, 2004, The top five reasons for lurking : improving community experiences for everyone. *Computers in Human Behavior*, n°20, vol. 2, p. 201-223.

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

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

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

WEBSTER Jane and HACKLEY Peter, 1997, Teaching effectiveness in technology-mediated distance learning, *Academy of Management Journal*, n°40, Vol.6, p.1282–1309.

WENGER Etienne, 1998, *Communities of practice : Learning, meaning, and identity*. Cambridge : Cambridge University Press.

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

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