

PRÉFACE. LA *DEIXIS AM PHANTASMA*, OU RENDRE L'IMAGINAIRE TANGIBLE

Jérôme Jacquin, Université de Lausanne

À la mémoire de Jean-Marc Colletta

Le soir du 4 octobre 2021, le streamer *Joueur_du_Grenier* diffuse sur Twitch une partie multijoueur de *Stardew Valley* (Barone, 2016). Dans ce jeu vidéo qui consiste en une simulation de vie de campagne, les journées sont rythmées par le cycle habituel, bien qu'accélééré, du lever et du coucher du soleil. Alors que le groupe est occupé à poursuivre une quête, une participante demande « et quand est-ce qu'on retourne à la mine ? ». Une autre lui répond « eh bien quand vous voulez, *demain* on pourrait hein »¹. À quoi ce « *demain* » fait-il référence ? S'agit-il du lendemain du jour *de* jeu, auquel cas l'énoncé prend la valeur d'une invitation à réorganiser une partie le 5 octobre 2021 ? Ou s'agit-il plutôt du lendemain du jour *dans le* jeu, et l'énoncé consiste alors en une proposition d'attendre que les avatars aient dormi et qu'une nouvelle journée commence ?

Un tel exemple questionne la sélection du contexte pertinent pour l'interprétation des déictiques, ces unités linguistiques dont le sémantisme repose sur une variable relative à la personne qui parle (par exemple « je » ou « tu »), au lieu où elle se trouve (par exemple « ici » ou « là-bas ») ou au moment à partir duquel elle s'exprime (par exemple « aujourd'hui » ou « *demain* »).

Dans le cas d'une *Deixis ad Oculos*, telle que théorisée par Karl Bühler (1934), il y a contiguïté perceptible entre les instructions données par le déictique et le contexte de son interprétation. C'est alors le cas dans la

¹ <https://www.twitch.tv/videos/1167362310?t=02h49m04s> (consulté pour la dernière fois le 11 octobre 2021).

première lecture du « demain » de *Stardew Valley* : « demain » renverrait au jour qui suit l'émission sonore et la réception acoustique du déictique par la joueuse, ce soir-là du 4 octobre 2021. Il en va de même dans l'exemple suivant, tiré d'une réunion de travail lors de laquelle quatre membres d'une agence de communication réfléchissent à leur future carte de vœux de fin d'année :

(1) REU_AM2 00:28:51.675 – 00:28:58.638

1 ANN ouais bon l` papier là il est trop FIN donc ça fait comme ça
 2 qu[and on l` prend en main/] .[h]:/ j` suis sûre qu'il y a &
 3 CAR [ouais ça tombe\] [ouais:\]
 4 ANN &MAIS un moyen de faire même si c'est juste laisser une bande/
 5 (.) +**ici**/+ (0.2) pour QUE on ait un truc en transparence
 +*pointe une zone spécifique de la feuille*
 6 assez sympa/

Accompagné d'un geste de pointage du doigt sur la feuille tenue en main, le déictique « ici » (ligne 5) permet d'attirer l'attention visuelle des interlocuteurs et interlocutrices sur une zone spécifique de la carte d'invitation en cours de discussion, l'un et l'autre étant mis activement en relation de contiguïté (visible, tactile).

Dans le cas d'une *Deixis am Phantasma* (Bühler, 1934), le rapport entre le déictique, le référent et le contexte de son interprétation est plus complexe. Ainsi en est-il avec la deuxième lecture du « demain » émis par la joueuse de *Stardew Valley*, qui ne doit dès lors plus être compris comme renvoyant au lendemain du jour de jeu, mais au lendemain du jour dans le jeu, tel que vécu par les avatars se mouvant et interagissant au sein de cette réalité alternative qu'est le monde virtuel, imaginaire, du jeu. Le déictique permet à la joueuse en chair et en os qui l'émet d'interagir avec les autres joueuses et joueurs par le truchement sensible et les coordonnées temporelles du monde du jeu ; ce « demain » contribue ainsi à enrichir l'espace interactionnel entre joueurs et joueuses d'une dimension imaginaire.

Il en va de même dans l'extrait suivant, tiré d'une réunion en cabinet d'architecture et lors de laquelle les architectes Alexandre et Françoise négocient le budget d'exécution d'un projet avec le chef artisan prestataire Charles. À la ligne 1, Alexandre réalise qu'il a mal localisé la

place décisive à la multimodalité, c'est-à-dire à la dimension non seulement verbale mais aussi mimo-gestuelle et posturale de la deixis telle qu'elle est mobilisée dans l'interaction en coprésence.

Témoignant d'une soif de lecture et d'un appétit de comprendre peu commun, l'étude qui nous est proposée ici s'inscrit dans les réflexions les plus actuelles en linguistique interactionnelle et en linguistique de l'énonciation ; elle se positionne en leur sein tout autant qu'elle y contribue par le biais de données et de résultats originaux. C'est cette réflexion qui amène Guillaume Stern à écarter l'idée, séduisante au prime abord, selon laquelle la *Deixis am Phantasma* constitue un moyen pour les participantes et participants de se projeter de leur espace interactionnel de premier ordre (le *hic* et *nunc* sensible) vers un espace autre, imaginaire, de second ordre. Et l'auteur de défendre donc à l'inverse que c'est tout l'intérêt d'une approche praxéologique radicale de l'espace interactionnel que de voir ce dernier comme unique parce que constituant précisément le lieu flexible permettant aux locutrices et locuteurs d'y intégrer tous les éléments pertinents pour la tâche et l'interaction en cours, des objets les plus concrets aux plus imaginaires. En d'autres termes, la *Deixis am Phantasma* devient ce mouvement qui consiste à intégrer une dimension imaginaire au sein de l'espace interactionnel, et de faire de l'imagination et de la conceptualisation des activités sensibles, préhensibles, perceptibles.

À certains égards, la deixis est souvent décrite comme l'expérience la plus immédiate et commune du langage. Mais souvent, les formes les plus élémentaires sont celles qui échappent à la réflexion aussitôt qu'on pense les avoir attrapées. En ce sens, le travail de Guillaume Stern permet de rendre compte du caractère dynamique de la langue, du caractère toujours situé, contextuel, des pratiques langagières. Mais dans le même mouvement, il cherche à dégager aussi le même derrière le différent, en prenant le risque de classifier différents possibles du langage. S'il enrichit le regard et l'analyse par une prise en compte de la multimodalité, c'est à la fois pour être au plus près du vécu, complexe

et pluriel, du langage, mais aussi pour mieux revenir sur les mots eux-mêmes, dans une boucle qui fait du travail proposé une réflexion profondément linguistique. S'en dégagent notamment des pistes de réflexions intéressantes concernant la polysémie et polyfonctionnalité de certains déictiques du français, plasticité à laquelle les locuteurs et locutrices s'adaptent et dont elles et ils tirent même toute une série de bénéfices pratiques. En ce sens, cette étude ouvre également des perspectives de recherche comparatistes très prometteuses.

RÉFÉRENCES

BARONE E. (2016). *Stardew Valley*. Chucklefish.

BÜHLER, K. (1934). *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Fischer.