Document generated on 07/17/2025 10:38 p.m.

Protée

Tous les performatifs en deux forces. Introduction au « système JP »

Albert Assaraf

Volume 39, Number 1, Spring 2011

URI: https://id.erudit.org/iderudit/1006732ar
DOI: https://doi.org/10.7202/1006732ar

See table of contents

Publisher(s)

Département des arts et lettres - Université du Québec à Chicoutimi

ISSN

0300-3523 (print)
1708-2307 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Assaraf, A. (2011). Tous les performatifs en deux forces. Introduction au « système JP ». *Protée*, *39*(1), 111–120. https://doi.org/10.7202/1006732ar

Article abstract

This article attempts to push to its ultimate limits the theory that performatives have one function only: to link humans together. To achieve this issue, this article tries to retrieve most of performatives just by combining the two elements of the human relation: *junction* (con-*junction* or dis-*junction*), characterized by a horizontal axis inside/outside and *position* characterized by a vertical axis up/down. Hence the “JP system”. It appears in this *junction*/*position* combination, that performatives obey seven main types of relational games, which can be easily simulated by a computer language. This is impossible with Austin and Searle’s categorization of the language. Seven types of games allow, as Greimas wishes, a harmonious fusion between pragmatics and semiotics.

Tous droits réservés © Protée, 2011

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

TOUS LES PERFORMATIFS EN DEUX FORCES
INTRODUCTION AU « SYSTÈME JP »

ALBERT ASSARAF

> […] *on ne peut espérer s'en sortir que par l'élaboration d'une théorie générale du langage qui postulerait comme complémentaires et nécessaires les relations de syntaxe et de la sémantique avec la pragmatique* […]. (Greimas, 1983 : 7)

Le signifié du mot *eau*, est une image mentale de l'eau. Ce signifié a une substance – l'idée abstraite de « fluidité » – et renvoie à des représentations idéelles de formes multiples : celles d'un objet à l'état « liquide », « gazeux » ou « solide » ; d'un objet « potable », « minéral » ou « toxique » ; d'un objet « léger » ou « pesant » (eau lourde) ; d'un objet « épurant » (eau lustrale) ou « destructeur » (déluge, torrent, tsunami)...

Mais quel peut bien être le signifié d'un *ordre* ? l'image mentale d'une *promesse* ? la substance d'un *conseil* ? la forme d'une *menace* ?

De la solution apportée à cette question dépend la mise en œuvre, selon les vœux de Greimas, d'une pragmatique qui puisse enfin se fondre dans la sémiotique.

Aussi cet article propose-t-il un triple objectif :

1. Montrer, contrairement à l'avis de Bourdieu, qu'un performatif, loin de n'être qu'une coquille vide, a une « substance proprement linguistique » (1982 : 103-105) et une forme.
2. Montrer que, si les autres signes lient et informent à la fois, les performatifs n'ont d'autre fonction que relationnelle, que d'agir tels des mots de passe ayant la propriété de déclencher des mini-programmes spécifiques contenant des modèles interactifs spécifiques composés d'instructions du type : si… alors… ; tant que… Ce qui du coup rend les performatifs reproductibles à souhait par un langage machine, chose aujourd'hui impossible avec les catégories d'Austin et de Searle.
3. Montrer que les performatifs sont le produit d'une combinatoire entre les deux uniques constituants du lien : la *jonction* et la *position* – un peu comme les milliers de couleurs visibles sur un écran d'ordinateur sont le produit d'une combinatoire Rouge-Vert-Bleu appelée « système RVB ».

SUBSTANCE DES PERFORMATIFS

Jonction et position :
les deux uniques substances du lien et des performatifs

Selon Jacques Miermont, un lien se définit « comme ce qui unit une personne à d'autres personnes, à soi-même, et aux choses ».

> *Ces choses,* poursuit Miermont, *peuvent être des objets matériels, des objets imaginaires ou symboliques qui caractérisent autrui ou soi-même. Il peut s'agir également d'un lien à des entités immanentes (le lien à sa propre pensée ou à l'esprit d'un groupe) ou transcendantes (le Cosmos, Dieu, etc.). L'enfant est lié à ses parents, à ses frères et sœurs, à ses grands-parents, à ses compagnons, à ses jouets, à sa maison. Mais il est également lié à lui-même, à l'esprit de sa famille et de la société dans laquelle il vit.* (1993 : 17)

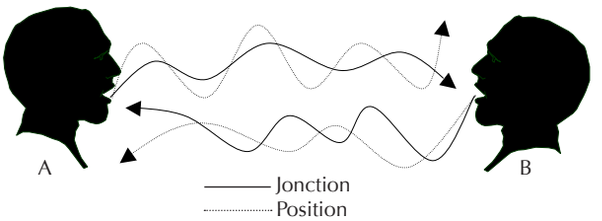
Cette définition de Jacques Miermont se contente d'énumérer les divers éléments extérieurs (personnes, soi-même, choses, entités immanentes, entités transcendantes…) auxquels le lien se rapporte : elle ne dit rien sur sa nature profonde.

Un lien se définit – ainsi que nous l'avons montré ailleurs (Assaraf, 1993) – comme la résultante de deux forces uniquement :

- l'une, horizontale, suivant un axe intérieur/extérieur, déterminant la *jonction* (con-*jonction* ou dis-*jonction*) ;
- l'autre, verticale, suivant un axe haut/bas, déterminant la *position*.

Tel est notre postulat de base : un lien, en soi, est l'union d'une *jonction* et d'une *position*. Par conséquent, tout lien qui se réifie sous forme de signe, comme c'est le cas des performatifs, a forcément pour substances la *jonction* et la *position*. Autrement dit, il propulse forcément l'imaginaire du locuteur A et de l'auditeur B, tout à la fois selon un axe vertical haut/bas et selon un axe horizontal intérieur/extérieur.

Ce détail est pour nous essentiel, car pour beaucoup – dont l'École de Palo Alto – le lien se limite à un « fil » unique, circulaire, reliant A à B, alors qu'en réalité il se compose de deux « fils » distincts : la *jonction* et la *position,* en constantes interactions, et dont le jeu sans fin est précisément à l'origine non seulement du fantastique foisonnement des faits sociaux, mais aussi des actes de langage.



« Quantité de position » et « écart positionnel »

Soit les quatre énoncés suivants :

i Je [*simple soldat*] t'[*capitaine*] ordonne de faire Z
ii Je [*capitaine*] t'[*capitaine*] ordonne de faire Z
iii Je [*général*] t'[*capitaine*] ordonne de faire Z
iv Je [*général*] t'[*simple soldat*] ordonne de faire Z

Ces quatre énoncés sont en tous points identiques, et pourtant aucun de ces quatre énoncés n'est doté de la même force. Tout se passe, ici, comme si la force de l'ordre était intimement liée à l'« écart de position » séparant A de B. Ou si l'on préfère :

$$F \text{ (force)} = \text{Position de A} - \text{Position de B ou } F = \Delta P_{AB}$$

Du coup, il suffit d'estimer, sur une échelle de forces (logarithmique) imaginaire graduée de 1 à 10, la « quantité de position » irradiant naturellement d'un soldat (ou du signe *soldat*) à 3. Celle qui irradie d'un capitaine (ou du signe *capitaine*) à 4, d'un général (ou du signe *général*) à 5, pour qu'un ordinateur sache aussitôt évaluer aussi bien l'efficacité de l'ordre émis que son intensité.

$F = \Delta P_{AB}$		Locuteur A		
		Soldat P = 3	*Capitaine* P = 4	*Général* P = 5
Auditeur B	*Soldat* P = 3	0	1	2
	Capitaine P = 4	– 1	0	1
	Général P = 5	– 2	– 1	0

Comme le montre le tableau ci-dessus, plus A a un « écart de position » (un ΔP) positif par rapport à B, plus l'ordre de A a de poids et de force. À l'inverse, un écart négatif – comme lorsqu'un simple soldat donne un ordre à un officier – correspond, ici, à un contexte non approprié, c'est-à-dire à une situation ne pouvant pas remplir, comme dit Austin, les conditions nécessaires pour qu'un ordre soit suivi d'effet (1970 : 48-51).

Au sein d'une société hiérarchisée comme l'armée, c'est l'écart vertical entre A et B qui donne toute sa force à l'ordre. Dans une caserne militaire, $F = \Delta P_{AB}$ se comporte aussi sûrement qu'une loi de la physique. Ici, l'intensité d'un ordre sera toujours proportionnelle à la *position* du locuteur. Plus le locuteur sera placé haut dans la hiérarchie, plus sa parole aura de poids et de force. Moins haut il sera placé, moins sa parole aura de poids et de force.

Fort de ce constat, Bourdieu, hâtivement, déduit que les performatifs sont des coquilles vides, n'ayant ni substance ni forme, dont l'autorité adviendrait uniquement du « dehors » :

> *Tel est le principe de l'erreur dont l'expression la plus accomplie est fournie par Austin (ou Habermas après lui) lorsqu'il croit découvrir dans le discours même, c'est-à-dire dans la substance proprement linguistique – si l'on permet l'expression – de la parole, le principe de l'efficacité de la parole. Essayer de comprendre linguistiquement le pouvoir des manifestations linguistiques, chercher dans le langage le principe de la logique et de l'efficacité du langage d'institution, c'est oublier que l'autorité advient au langage du dehors* […]. *Cette autorité, le langage tout au plus la représente, il la manifeste, il la symbolise.* (1982 : 103-105)

Or, tous les performatifs n'ont pas le même fonctionnement que l'ordre. Aux antipodes d'*ordonner*, le performatif *prier*, par exemple, induit cette fois une relation où le locuteur A est « en bas » et l'auditeur B, « en haut ». Si *ordonner* pour être

« efficace » suppose effectivement, comme le dit Bourdieu, « un porte-parole » « investi » d'une autorité (*ibid.*), seul un subalterne, en revanche, peut efficacement accomplir l'acte de *prier*. *Prier* fonctionne exactement à l'inverse d'*ordonner*. Autant *ordonner* suppose un écart positionnel positif, autant *prier* suppose un écart positionnel négatif.

Ordonner suppose un écart positif || *Prier* suppose un écart négatif

Cela prouve que chaque performatif induit un mini-programme renfermant un modèle interactif spécifique. Bourdieu a tout simplement généralisé à tous les actes de langage ce qui n'est valable que pour un seul : *ordonner*.

Forme des performatifs

Jonction et position, un jeu sans fin : vers une classification selon le « système JP » des performatifs

De l'aveu de Catherine Kerbrat-Orecchioni, « [e]n ce qui concerne l'inventaire et le classement paradigmatique des actes de langage [c'est] la pagaille la plus complète » (1986 : 64). L'erreur d'Austin (mais aussi de Searle), nous semble-t-il, est d'être parti des performatifs, au lieu de partir des règles qui régissent le lien pour aboutir aux règles qui régissent les actes de langage.

Le « système JP » (J pour *jonction*, P pour *position*) autorise non seulement, comme nous allons le voir tout au long de cet article, un classement de bout en bout cohérent des performatifs, mais encore leur programmation à souhait par un langage informatique.

À ce stade de notre réflexion, nous distinguons sept grandes formes de jeux entre la *jonction* et la *position*.

1. Les jeux où un axe du lien prend le pas sur l'autre.
2. Les jeux où « intérieur » est corrélé avec « haut », « extérieur » avec « bas ».
3. Les jeux où A fait dépendre la qualité de sa relation avec B d'un acte Z. Ces jeux ont pour fondement des instructions de type informatique comme « Si Z est vrai (ou faux), alors *quantité de conjonction* n + *quantité de position* n en ta/ma faveur (ou en ta/ma défaveur)… ». Ou encore « Tant que Z est vrai (ou faux), alors… ».
4. Les jeux où A s'accorde ou accorde à B, s'ôte ou ôte à B, une *quantité de conjonction* n + une *quantité de position* n du fait d'un acte Z déjà accompli. Ces jeux ont pour fondement l'instruction « Puisque Z est vrai (ou faux), alors *quantité de conjonction* n + *quantité de position* n en ta/ma faveur (ou en ta/ma défaveur)… ».
5. Les trocs relationnels du type « Je t'offre ma *position* pour que tu m'offres ta *conjonction* » (exemple, *prier*) ; ou à l'inverse « Je t'offre ma *conjonction* pour que tu m'offres ta *position* » (exemple, *prodiguer des bienfaits* en échange d'une nomination à un rang supérieur, comme dans le cas du potlatch). Il est à noter que les jeux 3, 4 et 5 semblent une conséquence directe des jeux 2, c'est-à-dire de cette manœuvre qui consiste à faire dépendre l'axe intérieur/extérieur de l'axe haut/bas et inversement.
6. Les jeux du type « Tu dis que…, je dis que… ».
7. Les jeux, enfin, où la *position* puise dans des signes d'où irradie une forte *conjonction* : « Je suis le plus *fraternel*, le plus *charitable*, le plus *affectueux* de tous » ; où la *conjonction* puise dans des signes d'où irradie une forte information, comme dans les discours politiques et religieux. Ces jeux qui aboutissent le plus souvent à des paradoxes pragmatiques peuvent se formuler ainsi : $P = (j_1 + j_2 + \ldots j_n)$; $J = (p_1 + p_2 + \ldots p_n)$; $P = (i_1 + i_2 + \ldots i_n)$; $I = (p_1 + p_2 + \ldots p_n)$… – où P = *position*, J = *jonction* et I = *information* (*soit Non* [*P et J*]).

1. Les jeux où un axe du lien prend le pas sur l'autre

L'orgueilleux, par exemple, privilégie une forme de relation où la *position* prend nettement le pas sur la *conjonction* ; l'importun, en revanche, développe, à l'inverse, un mode de communication où la *conjonction* prime la *position*. Quiconque refuse de reconnaître ses torts s'épuise dans une relation où perdre une *conjonction* est préférable à perdre la face (*position*)…

S'agissant des performatifs, des « exercitifs » comme *ordonner*, *commander*, *réduire à un grade inférieur*, *renvoyer*, *condamner*, *excommunier*, *saisir* (*les biens*), *donner une amende*… (Austin, 1970 : 157-158) ont en commun une forme de relation qui suppose un musellement de la *conjonction* au profit de la seule *position*. Dire « Je t'aime », en revanche, c'est avouer une forme relationnelle où désormais l'amour (c'est-à-dire le désir de *conjonction*) prend le pas sur l'amour-propre (c'est-à-dire le désir de *position*) – d'où l'immense difficulté pour certains de prononcer une telle phrase.

Notons que des « exercitifs » comme *prier*, *exhorter*, *solliciter*, *supplier*, *pardonner*… peuvent aussi bien avoir pour forme un jeu qui consiste à abandonner la *position* au profit de la seule

conjonction, qu'un jeu du type 5, c'est-à-dire un troc relationnel où A dit à B : « Je t'offre ma *position*, en échange de quoi tu m'offres ta *conjonction* ou tu me retires ta *disjonction* ».

2. Les jeux où « intérieur » est corrélé avec « haut », « extérieur » avec « bas »

Selon l'éthologue Irenäus Eibl-Eibesfeldt, une prédisposition innée pousse les humains à catégoriser le monde selon le schème « étranger = ennemi, connu = ami » (1976 : 80). Cela équivaut à : « extérieur = *disjonction* = *bas*, intérieur = *conjonction* = *haut* ».

Renforcent ce schème inné des performatifs comme *choisir, préférer, aimer plus, élire, désigner, séparer, rejeter, écarter, élever, glorifier, bénir, abaisser, maudire, damner, exécrer, se méfier, se défier, se garder*, etc.

3. Les jeux du type « Si Z est vrai (ou faux), alors… »

3.1 *La promesse*

L'énoncé « Je promets d'être là à huit heures » crée de toutes pièces un monde où A fait désormais dépendre la qualité de sa relation avec B d'un événement futur Z (être là à 8 heures). Le performatif *promettre* n'agit donc pas autrement qu'un mot de passe ayant la propriété d'activer un mini-programme contenant l'instruction : « Si **je** ne fais pas Z (être là à 8 heures), alors **tu** es en droit de me retirer et ton affection (*conjonction*) et ta considération (*position*) ».

3.1.1 *Le serment*

Quelle est la différence profonde entre : « Je promets d'être là à huit heures » ; « Je m'engage à être là à huit heures » ; « Je jure d'être là à huit heures » ? Entre « Je promets… » et « Je m'engage… », il ne semble exister qu'une différence de degré. « Je m'engage » est une sorte de promesse accentuée, où le locuteur met tout le poids de sa *position* dans la balance. « Je jure… », en revanche, suppose non seulement un « je » et un « tu », mais aussi un « il » surplombant, c'est-à-dire la prise à témoin d'une instance supérieure envers qui locuteur et auditeur développent une relation complémentaire : *dieux, écritures, prophètes, ancêtres mythiques, institutions, patrie, père, mère,* etc.

Jurer, c'est promettre sous l'œil d'une entité tierce dotée d'une autorité incontestable. Aussi, dire « C'est vrai, je le jure », c'est non seulement engager sa propre personne, mais c'est également s'engager à accepter le rejet (*disjonction*) ou la disgrâce (*réduction de position*) de l'entité éminente en cas de mensonge.

Notons que bon nombre des « verdictifs » d'Austin, comme *acquitter*, *soutenir* (*en vertu de la loi*), *condamner, décréter que, faire que, prononcer* (*comme un fait*), *fixer, tenir que, coter*, etc. n'ont de sens que s'ils s'effectuent sous l'œil d'une instance tierce surplombante d'où le locuteur tire toute sa légitimité.

3.2 *La menace*

La menace obéit, selon nous, aux mêmes règles que la promesse, sauf que dans la promesse c'est sur le locuteur A que repose l'obligation de faire Z, tandis que dans la menace, l'obligation de faire Z repose sur l'auditeur B.

L'énoncé « Tu as intérêt à être là à huit heures », comme pour la promesse, crée de toutes pièces un monde où la qualité de la relation qui unit A et B va désormais dépendre de l'événement futur Z (être là ou ne pas être là à 8 heures). Comme pour la promesse, donc, la menace suppose une forme de jeu où A dit à B : « Si **tu** n'es pas là à 8 heures, je serai en droit de commettre à ton égard et des actes *disjonctifs* (privation, exclusion, emprisonnement) et des actes portant atteinte à ta *position* (disqualification, dégradation, mauvais traitement) ».

Selon John R. Searle, l'une des caractéristiques essentielles d'une promesse consiste à s'engager à faire quelque chose que l'auditeur souhaite. « Une promesse sera défectueuse », dit-il, « si la réalisation de la chose promise n'est pas désirée par celui à qui on promet ». Ainsi, de l'avis de notre auteur, l'énoncé « Si vous ne rendez pas votre devoir à temps, je vous promets que je vous mettrai une note au-dessous de la moyenne », n'est pas une promesse à proprement parler. « Si nous l'utilisons en ce sens, *dit-il*, c'est parce que "je promets" est, parmi les procédés marqueurs de force illocutionnaire, celui qui marque l'*engagement* du locuteur de la façon la plus forte » (1972 : 99-100).

De notre avis, l'exemple de Searle et plus généralement les énoncés du type « Je promets de t'infliger la sanction *S* si tu fais (ou ne fais pas) Z » ont pour structure profonde une menace imbriquée dans une promesse qu'un informaticien pourrait facilement programmer comme ceci :

> *Condition nº 1 (menace) : Si « devoir rendu à temps » = faux, alors « je vous mettrai une note au-dessous de la moyenne » = vrai.*
> *Condition nº 2 (promesse) : Si application de condition nº 1 = vrai, alors position haute pour moi = vrai ; sinon position haute pour moi = faux.*

Aussi, contrairement à Searle, ne retiendrons-nous de la promesse que son pouvoir de créer de toutes pièces un monde qui fait dépendre la qualité d'une relation de l'application par le locuteur A de l'acte Z, sans trop nous préoccuper de savoir si l'acte Z sera au bout du compte désiré ou non par l'auditeur

B. Ce détail – comme celui de savoir si A est sincère ou non au moment de faire sa promesse –, nous semble extérieur à la structure profonde du performatif.

3.3 *Le défi*

Dans le défi, nous avons un jeu où A dit à B : « Tant que Z sera vrai (ou faux), **tu** resteras en bas ». Le défi est, *in fine*, une forme de menace voilée où le locuteur A dit à l'auditeur B qu'il se sanctionne lui-même tant que Z sera (ou ne sera pas) réalisé.

C'est ainsi que lorsqu'une maman défie son enfant en lui disant : « Il n'y a que les grands qui mangent leur soupe », elle crée de toutes pièces un rapport de cause à effet entre *manger une soupe* et appartenir à la *classe des grands*. En clair : « Si **tu** manges ta soupe (de ta propre volonté), alors tu feras partie de la *classe des grands*, sinon **tu** continueras à faire partie de la *classe des tout petits !* ».

3.4 *Le pari*

Parier sous-tend un jeu relationnel spécifique où le locuteur fait désormais dépendre sa *position* et les objets de valeurs qu'il a en sa possession (*conjonction*) de la réalisation (ou non) d'un événement Z. Dans le pari, l'acte Z doit sa réalisation non pas au locuteur A (comme pour la promesse) ou à l'auditeur B (comme pour la menace), mais au sort, au hasard, à un savoir particulier.

Dans le pari, nous avons un jeu où A dit à B : « Si Z se réalise de lui-même (ou ne se réalise pas de lui-même), alors *position haute* + *conjonction* (ici conjonction peut s'entendre au sens large, c'est-à-dire obtention d'un gain, d'un objet), sinon *position basse* + *disjonction* (au sens de perdre, de se séparer d'un objet) ».

En résumé, la *promesse* et tous les « promissifs » qui en découlent (*s'engager*, *donner sa parole*, *assurer*, *certifier,* etc.) sont la manifestation réifiée d'un jeu relationnel où A dit à B : « Si je fais Z (ou ne fais pas Z), alors *quantité de conjonction* n + *quantité de position* n en **ma** faveur (ou en ma défaveur) ».

Le *serment* et tous les performatifs qui en découlent (*jurer, prêter serment,* etc.) sont la manifestation réifiée d'une promesse qui inclut, de surcroît, une instance tierce surplombante (dieux, Écritures, constitution, parents, etc.). Aussi, jurer sur *Dieu* ou sur *la vie de sa mère* correspond, *in fine,* à un déploiement syntagmatique du « il » surplombant contenu de façon implicite dans la structure profonde du serment (axe paradigmatique).

La *menace* et tous les performatifs qui en découlent (*mettre en garde, avertir, prévenir,* etc.) sont la représentation matérielle d'une relation où A dit à B : « Si **tu** fais (ou ne fais pas) Z, alors **je** serai en droit de commettre à ton endroit des actes contre ta *position* (disqualification, disgrâce, rétrogradation, etc.) + des actes *disjonctifs* (coups, emprisonnement, excommunication, etc.) ».

Le *défi* et tous les performatifs qui en découlent (*mettre à l'épreuve, tester si B est capable de, si B est fichu de,* etc.) sont la manifestation réifiée d'une relation où A dit à B : « Si **tu** fais (ou ne fais pas) Z par ta propre volonté, alors tu seras *en haut* + *conjonction*, sinon **tu** resteras *en bas* + *disjonction* ».

Le *pari* et tous les performatifs du même ordre (*gager, miser, risquer, jouer,* etc.) sont la manifestation réifiée d'un jeu où A dit à B : « Si Z a lieu (ou n'a pas lieu), alors *plus de position* et *plus de conjonction* pour moi (c'est-à-dire possession, gain), sinon *moins de position* et *moins de conjonction* (c'est-à-dire dépossession, perte) ».

Bref, tous les performatifs ci-dessus, qu'Austin classe en vrac parmi les « promissifs » (1970 : 159-160), ont pour substance la *jonction* et la *position* et pour forme des jeux du type « Si… alors… ».

4. Les jeux du type
« Puisque j'ai/tu as fait (ou n'ai/n'as pas fait) Z, alors… »

Les jeux du type « Puisque… alors… » procèdent de la même logique que ceux du type « Si… alors… », à l'exception du fait qu'ils s'appliquent à des actes déjà accomplis ou en voie d'être accomplis.

4.1 *S'excuser*

S'excuser suppose une relation où le locuteur admet comme légitime sa disgrâce (*baisse de position*) ou sa mise à l'écart (*baisse de conjonction*) suite à l'accomplissement d'un acte Z passé. Ce performatif et tous les performatifs qui en découlent (*demander pardon, exprimer ses regrets, se repentir, faire amende honorable, rougir, avoir honte,* etc.) sont la manifestation réifiée d'un jeu relationnel où A dit à B : « Puisque **j'**ai fait (ou n'ai pas fait) Z, alors je mérite la *quantité de conjonction* n + la *quantité de position* n en **ma** défaveur ».

Cet aveu suffit généralement à rétablir le *statu quo ante,* c'est-à-dire à restaurer la qualité relationnelle qui existait avant l'accomplissement de l'acte inconvenant. Ces performatifs sont donc la représentation matérielle de ce que l'École de Palo Alto appelle « rétroaction négative ». On n'insistera jamais assez sur la puissance d'un tel acte de langage qui a non seulement le pouvoir d'effacer, comme par magie, les effets néfastes d'une faute passée, mais qui, de surcroît, plonge l'imaginaire humain dans

des calculs extraordinairement paradoxaux où, pour recouvrer sa position haute d'antan, il faut nécessairement se « rabaisser ».

4.2 *Remercier*

Remercier suppose, cette fois, une relation où le locuteur accorde un surcroît de position à l'auditeur du fait de son accomplissement de Z. Ce performatif et tous les performatifs qui en découlent (*savoir gré, féliciter, complimenter, applaudir, louer, congratuler, bénir, porter un toast, rendre hommage,* etc.) sont donc la manifestation réifiée d'un jeu relationnel où A dit à B : « Puisque **tu** as fait (ou n'as pas fait) Z, alors *quantité de conjonction* n + *quantité de position* n en **ta** faveur ».

4.3 *Reprocher*

Le reproche ainsi que tous les performatifs qui en découlent (*blâmer, critiquer, condamner,* etc.) sont la manifestation réifiée d'une relation où A dit à B : « Puisque **tu** as fait (ou n'as pas fait) Z, alors *quantité de conjonction* n + *quantité de position* n en **ta** défaveur ».

4.4 *S'indigner*

L'indignation ainsi que toutes les expressions qui en découlent (*être scandalisé, outré, choqué, écœuré, horrifié, dégoûté, dire : « c'est ignoble », « c'est répugnant »,* etc.), en plus du reproche, laissent entendre que B aurait dépassé une ligne rouge (molester une vieille dame, s'en prendre à des gens sans défense, etc.).

4.5 *Se fâcher*

Ce performatif ainsi que tous les verbes qui en découlent (*se brouiller, bouder, rechigner, faire la tête,* etc.) ont pour structure profonde « Puisque **tu** as fait (ou n'as pas fait) Z, alors *disjonction* ». Ces performatifs sont la manifestation réifiée d'une réaction se déployant essentiellement suivant l'axe intérieur/extérieur.

4.6 *Offenser*

Ce performatif ainsi que tous les verbes qui en découlent (*disqualifier, déconsidérer, avilir, humilier, vexer,* etc.) ont pour structure profonde « Puisque **tu** as fait (ou n'as pas fait) Z, alors je suis en droit d'annihiler ta position ». De tels performatifs sont la manifestation réifiée d'une réaction se déployant essentiellement, cette fois, suivant l'axe haut/bas. La position de l'auditeur ainsi rabaissée, le locuteur a du coup l'illusion de se sentir « plus haut », d'accroître en sa faveur l'écart positionnel le séparant de son interlocuteur. Nous appelons « effet bascule », précisément le phénomène relationnel par lequel la chute de B provoque immanquablement à la fois un sentiment d'élévation et d'intense joie pour A (Assaraf, 2009 : 23).

4.7 *Se venger*

Ce performatif ainsi que tous les verbes du même ordre (*laver l'affront*, *rendre la pareille, se souvenir,* etc.) sont la manifestation réifiée d'un jeu où A dit à B : « Puisque **tu** as fait Z, et que ton acte a entraîné pour moi ou pour mes proches un déficit de *position* et de *conjonction* (perte d'un bien, d'un être cher, etc.), alors, pour rétablir l'équilibre, tu vas toi aussi subir Z ».

4.8 *Être redevable de...*

Cette expression, ainsi que celles qui en découlent (*être obligé de*, *être reconnaissant*, *savoir gré*, *avoir une dette*, *demeurer le débiteur*, *ne jamais oublier le service rendu,* etc.) procèdent de la même structure que *se venger,* excepté le fait qu'elles ont pour forme profonde : « Puisque **tu** as fait Z, et que ton acte a entraîné pour moi ou pour mes proches un surcroît de *position* et de *conjonction* (gain, acquisition, rencontre, etc.), alors tu auras droit toi aussi à un Z identique de ma part ».

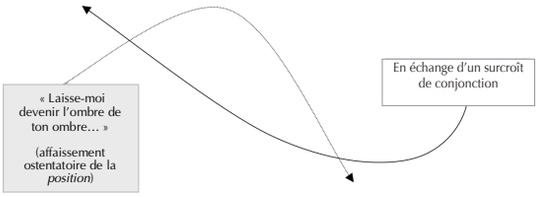
En résumé, tous les performatifs ci-dessus, qu'Austin classe pêle-mêle parmi les « comportatifs » (1970 : 161) ont pour substance la *jonction* et la *position* et pour forme des jeux du type « Puisque… alors… ».

5. Les trocs relationnels du type « Je te donne ma position pour que tu me donnes ta conjonction »

Ce type de calcul – qui consiste pour A à faire don de sa *position* pour qu'en retour B accorde (ou ne retire pas) son attachement – a très certainement pour origine le mini-programme mille et mille fois réitéré par parents et éducateurs : *obéissance* = « conjonction », *désobéissance* = « disjonction ».

En effet, ce mini-programme, en corrélant sans cesse degré d'obéissance avec récompense, stimule l'idée selon laquelle pour obtenir une conjonction/récompense il faille nécessairement sacrifier sa *position*.

La célèbre chanson de Jacques Brel, *Ne me quitte pas*, est celle qui illustre le mieux ce troc entre les deux constituants du lien. Si le poète est prêt à devenir l'ombre de l'ombre de sa bien-aimée, « l'ombre de sa main, l'ombre de son chien », c'est pour qu'elle ne se disjoigne pas de lui. L'extrême soumission du poète semble ainsi le prix à payer pour éviter que celle qu'il aime ne le quitte (*disjonction*).



5.1 *Prier*

Sur un plan purement pragmatique, les verbes comme *prier, exhorter, supplier, implorer, adjurer, invoquer, s'agenouiller, se prosterner, s'abaisser, ramper,* etc. sont la représentation matérielle d'un jeu relationnel où A offre de façon ostentatoire sa *position basse* pour qu'en retour B daigne offrir sa compassion ou retirer sa *disjonction* (colère, châtiment…).

5.2 *Flatter*

Quant à *flatter* et les performatifs du même ordre (*complimenter, encenser, flagorner, vanter les mérites,* etc.), ils sont la manifestation réifiée d'un jeu où A offre de façon ostentatoire un surcroît de position à B dans le but d'obtenir sa coopération.

Notons que l'individu qui flatte, flagorne ou encense n'est pas sans développer dans le même temps des jeux du type 4.2 (*savoir gré*, *féliciter*, *complimenter*, *applaudir*, *louer*, *congratuler*, *rendre hommage*).

Du coup, il n'est pas rare que des jeux intéressés du type « Je t'offre un surcroît de position pour qu'en échange tu m'offres ta coopération » se présentent sous couvert de jeux désintéressés du type 4.2 : « Puisque tu as fait Z, alors *quantité de conjonction* n + *quantité de position* n en **ta** faveur ».

5.3 *Concéder*

La concession ainsi que toutes les expressions qui en découlent (*admettre, convenir, reconnaître, être d'accord, c'est certain, il ne fait aucun doute, il va de soi,* etc.) procèdent, nous semble-t-il, d'un jeu qui consiste à offrir l'avantage à l'auditeur B pour ce qui est de la proposition **R** dans l'espoir que ce dernier, en échange, consente ou du moins ne ferme pas la porte à la proposition **Q**. Le jeu qui sous-tend la concession semble donc du type : « Je t'offre un surcroît de *position* en te donnant raison à propos de **R** ; en échange, tu m'offres ta *conjonction* (c'est-à-dire ton soutien, ton adhésion, ton accord, etc.) à propos de **Q** ».

6. Les jeux du type « Tu dis que…, moi je dis que… »

Si la « relation complémentaire » – au sens de l'École de Palo Alto – puise dans des jeux du type 5, la « relation symétrique », elle, plonge ses racines dans des jeux de type 6.

6.1 *Se révolter*

Ce performatif ainsi que tous ceux du même ordre (*dire non, se rebeller, se rebiffer, refuser de continuer, s'insurger, se mutiner, se soulever, résister, lutter contre, en avoir marre, en avoir assez,* etc.) activent une relation où A dit à B : « Tu dis que je dois me soumettre pour mériter une *conjonction* (toit, travail, rester ensemble, etc.) ; moi je dis mieux vaut désormais risquer une *disjonction* (divorce, licenciement, anathème, mort, etc.) que de perdre ma *position* (honneur, dignité, estime de soi, etc.) ».

6.2 *Exclure*

Ce performatif ainsi que ceux de la même veine (*excommunier, anathématiser, bannir, chasser, expulser, proscrire, éloigner, renvoyer,* etc.) activent une relation où A dit à B : « Tu dis que tu es à l'intérieur, moi je dis que tu es désormais à l'extérieur ».

Notons que ce genre de performatifs peut aussi relever de jeux de type 4 (« Puisque…, alors… »), mais aussi de jeux de type 2 (« extérieur = *disjonction* ») ou de jeux de type 1 où la *position* prend le pas sur la *conjonction*.

6.3 *Diffamer*

Ce performatif ainsi que ceux de la même famille (*calomnier, discréditer, avilir, médire* ; *porter atteinte à la réputation, à l'honneur,* etc.) déclenchent une relation où A dit à B : « Tu dis que tu es en haut, moi je dis que tu es bien en bas ».

Diffamer et *avilir* ne se contentent pas d'une simple disqualification, ils ont la possibilité de faire dégringoler la position d'un individu de sa plage de force naturelle à une plage bien inférieure, celle d'un animal ou d'une chose.

Notons que là encore, exactement comme pour des instructions informatiques, nos jeux ont la possibilité de s'imbriquer à l'infini.

6.4 *Réhabiliter, innocenter, disculper, réintégrer,* etc.

Ces performatifs, lorsqu'ils sont émis par un énonciateur en rupture de ban, peuvent avoir pour structure profonde : « Tu (*establishment*, institution…) dis qu'il faut se *disjoindre* de B du fait qu'il a commis Z, eh bien moi je dis que B n'a jamais commis Z et qu'il mérite le label *intérieur* + *haut* ».

7. Les jeux, enfin, où la jonction puise dans des signes d'où irradie une forte information ; où la position puise dans des signes d'où irradie une forte conjonction

Il s'agit, ici, de la catégorie de jeux la plus complexe, mais aussi la plus envoûtante, car elle autorise toutes les fantaisies,

tous les tours de passe-passe, toutes les manipulations, tous les paradoxes.

Comme le montre le tableau ci-dessous, il est possible de distinguer à l'intérieur de cette catégorie de jeux six grandes rubriques :

		Substance	
		Jonction	Position
Forme	Information (non-*jonction* et non-*position*)	$J = (i_1, i_2, \ldots i_n)$	$P = (i_1, i_2, \ldots i_n)$
	Jonction	$J = (j_1, j_2, \ldots j_n)$	$P = (j_1, j_2, \ldots j_n)$
	Position	$J = (p_1, p_2, \ldots p_n)$	$P = (p_1, p_2, \ldots p_n)$

7.1 $J = (i_1, i_2, \ldots i_n)$

Ici, le locuteur lie et délie, tout en donnant l'illusion de se contenter d'informer, de décrire le monde tel qu'il est. Le jeu consiste à éluder soigneusement la *jonction* au détour de performatifs spécifiques que Searle nomme des « assertifs » : *informer, annoncer, apprendre, expliquer, faire savoir, notifier, rapporter (de source sûre), remarquer, noter, observer, voir, apercevoir, constater, prouver, montrer, démontrer, confirmer, distinguer, examiner, découvrir, avérer, établir*, etc.

Il appartient aux « assertifs », écrit Searle, « de rendre les mots […] plus conforme[s] au monde » (1982 : 41-43). Il faut toutefois de préciser qu'un assertif comme *informer* n'est, en soi, le véhicule d'aucune information sur le monde. L'énoncé « Je t'informe que je t'informe » ne m'informe sur rien du tout. Et l'énoncé « Je t'informe que $e = mc^2$ » ne doit son caractère informationnel qu'à la formule $e = mc^2$; en rien à *je t'informe*.

Aussi la particularité des « assertifs » consiste-t-elle à affubler les signes contextuels (ou cotextuels) – comme $e = mc^2$ – du label : « Ceci est du ressort non pas de la *jonction* ou de la *position,* mais de la seule réalité objective, du seul monde tel qu'il est ».

Le rôle majeur des « assertifs » est donc, tel un neutron, de « montrer patte blanche » face à la censure de l'axe intérieur/extérieur. Un assertif est, comme tous les signes, un lien, mais un lien qui s'affiche comme un non-lien, dont le rôle est de résorber, d'annuler, de neutraliser la *ligaro-activité* (du latin *ligare*) naturelle des signes attenants. En bref, un « assertif » est un signe éminemment paradoxal dont la fonction première est de dissimuler le caractère *ligatif* du contenu propositionnel.

En dehors des « assertifs » à proprement parler, d'autres signes (comme *vérité, il a été scientifiquement prouvé que, en toute logique, il est clair que, il ne fait aucun doute que, cela va de soi, il est bien évident que, comme le dit untel, comme c'est écrit dans, institut, université, laboratoire, expert, chercheur, docteur, professeur, prix Nobel, la preuve, puisque, dans la mesure où, en conséquence*, etc.) procèdent eux aussi de ces jeux où la *jonction* prend le visage de l'*information*.

Notons que des performatifs comme *suggérer, conseiller, proposer, recommander*, etc., semblent le fruit d'une intrication complexe de jeux du type $J = (i_1, i_2 \ldots i_n)$ et de jeux du type « Si… alors… ». En d'autres termes, ces actes de langage auraient pour but d'induire des jeux où A dit à B : « Z est du ressort non pas de la *jonction* ou de la *position,* mais de la seule réalité objective ; si tu fais Z alors tu peux espérer un surcroît de *position* + un surcroît de *conjonction* (c'est-à-dire arriver à ses fins, obtenir l'objet désiré), sinon… ».

7.2 $P = (i_1, i_2, \ldots i_n)$

Nous classerons dans cette catégorie de jeux les performatifs comme *affirmer, prétendre, avancer, soutenir, certifier*, etc.

Le jeu consiste, ici, à garantir la véracité d'une information en mettant en avant sa propre *position*. « J'affirme qu'il fera beau demain » n'ajoute rien, sur un plan informationnel, par rapport à « Il fera beau demain ». Sauf qu'en énonçant *j'affirme,* le locuteur engage sa position.

7.3 $J = (j_1, j_2, \ldots j_n)$

Ces jeux offrent plusieurs possibilités :

Conjonction = (*non-conjonction*$_1$, *non-conjonction*$_2$, … *non-conjonction*$_n$)

Ici, pour obtenir une adhésion, A met en scène des phrases d'où irradie un fort détachement. C'est le cas de prolepses du type : « Ne va pas croire que je dise ça pour t'influencer », « Je n'ai aucun intérêt à ce que tu fasses Z », « Tu fais ce que tu veux », « C'était juste une suggestion », « Ce n'est pas moi qui le dit », « Vous savez mieux que moi qu'il faut faire Z », « Je dis ça pour ton bien », etc.

Conjonction = (*disjonction*$_1$, *disjonction*$_2$, … *disjonction*$_n$)

C'est le cas des énoncés du type : « Je te déteste » pour dire « Je t'aime ». « Va-t-en » pour dire « Reste », etc.

Disjonction = (*conjonction*$_1$, *conjonction*$_2$, … *conjonction*$_n$)

C'est le cas de l'ironie : « Permettez-moi de vous présenter un fidèle ami de trente ans ». C'est dire « J'adore » pour exprimer son aversion. C'est insister pour que l'on poursuive une activité

que l'on souhaiterait voir cesser : « Surtout continue à regarder ta télé ! », « Moi à ta place je fumerais trois paquets par jour ».

7.4 $P = (j_1, j_2 ... j_n)$

Lorsque la *position* puise dans des signes d'où irradie une forte *conjonction*, cela donne des énoncés comme : « Je suis le plus affectueux, le plus charitable, le plus compatissant… », « Personne ne te donnera autant d'amour que moi ».

Mais l'exemple qui illustre le mieux ce phénomène reste le rituel du potlatch tel que Marcel Mauss le décrit :

> *On n'a pas le droit de refuser un don, de refuser le potlatch. Agir ainsi c'est manifester qu'on craint d'avoir à rendre, c'est craindre d'être « aplati » tant qu'on n'a pas rendu. En réalité, c'est être « aplati » déjà. C'est « perdre le poids » de son nom.* […] *On reçoit un don « sur le dos ». On fait plus que bénéficier d'une chose et d'une fête, on a accepté un défi ; et on a pu l'accepter parce qu'on a la certitude de le rendre, de prouver qu'on n'est pas inégal* […]. *L'obligation de rendre dignement est impérative. On perd la « face » à jamais si on ne rend pas* […]. *C'est que le lien que le don établit entre le donateur et le donataire est trop fort pour les deux.* […] *Le donataire se met dans la dépendance du donateur. C'est pourquoi le brahmane ne doit pas « accepter » et encore moins solliciter du roi.* […] *Le don est donc à la fois ce qu'il faut faire, ce qu'il faut recevoir et ce qui cependant est dangereux à prendre.* (1950 : 210)

Mauss d'ajouter :

> *Mais le motif de ces dons et de ces consommations forcenées, de ces pertes et de ces destructions folles de richesses, n'est, à aucun degré, surtout dans les sociétés à potlatch, désintéressé. Entre chefs et vassaux, entre vassaux et tenants, par ces dons, c'est la hiérarchie qui s'établit. Donner, c'est manifester sa supériorité, être plus, plus haut, magister ; accepter sans rendre ou sans rendre plus, c'est se subordonner, devenir client et serviteur, devenir petit, choir plus bas (minister).* (*Ibid.* : 269)

Il est possible, on le voit, de « manifester sa supériorité », de paraître « plus haut », « magister », en submergeant autrui de signes d'où irradie une forte *conjonction*. Le don est ici un outil au service de la *position*. Son objectif est moins de rapprocher que d'« aplatir », que de mettre en « bas ».

Le potlatch a ceci d'intéressant qu'il semble le produit, comme le montre l'analyse de Mauss, d'une intrication complexe de plusieurs jeux dont le défi, le troc (« Je t'offre ma *conjonction* [dons] pour qu'en échange tu m'offres ta *position* [soumission à mon autorité] »), et les jeux du type $P = (j_1, j_2, ... j_n)$.

Notons qu'en période de rupture, un discours révolutionnaire ou subversif peut s'assimiler à des jeux du type *Position* = (*disjonction* [*intérieur*]). Quant au xénophobe qui accuse le monde « extérieur » d'être à l'origine des malheurs dont souffre son groupe d'appartenance, son discours peut s'apparenter à des jeux du type *Position* = (*disjonction* [*extérieur*]).

7.5 $J = (p_1, p_2 ... p_n)$

Ces jeux offrent plusieurs cas de figures :

Conjonction = (*position haute*$_1$, *position haute*$_2$, … *position haute*$_n$)

Le but ici est d'exprimer son attachement en puisant dans des signes d'où se dégagent, disons, des *ligasèmes* de *position haute* : « Tu es *sublime, magnifique, superbe, splendide*… ».

Conjonction = (*position basse*$_1$, *position basse*$_2$, … *position basse*$_n$)

Cette fois, l'intention est d'exprimer son attachement en puisant dans des signes d'où irradient des *ligasèmes* de position basse. « Je n'ai jamais vu quelqu'un d'aussi *bête*… ». Dire « Petit *monstre* ! » pour exprimer son extrême tendresse à l'égard de son enfant. Déclarer « Qu'est-ce que j'ai fait pour avoir un mari pareil » pour signifier sa chance…

Disjonction = (*position haute*$_1$, *position haute*$_2$, … *position haute*$_n$)

Ici, l'objectif est d'exprimer son mépris en puisant ironiquement dans des signes d'où irradient des *ligasèmes* de position haute : « *Monsieur du* Corbeau que vous êtes *joli* ! que vous me semblez *beau* ! […] vous êtes le *phénix* des hôtes de ces bois » (La Fontaine).

7.6 $P = (p_1, p_2, … p_n)$

Ici, la catégorie de jeux la plus intéressante est celle du type *Position haute* = (*position basse*$_1$, *position basse*$_2$, … *position basse*$_n$)

Bourdieu appelle pertinemment ce phénomène « l'autocritique comme forme suprême de l'auto-célébration » (1982 : 224). C'est le cas des énoncés comme « Ce que je sais, c'est que je ne sais rien », « Je ne suis qu'un pauvre pécheur », « Je suis vraiment nul », etc.

Quant aux énoncés comme « Sans te commander », « Sois spontané », « Je déteste le pouvoir », ils peuvent être assimilés à des jeux du type *Position* = (*non-position*).

Les jeux ci-dessus sous-tendent des expressions comme : *simuler, feindre, affecter, faire semblant, se moquer de, rire de,*

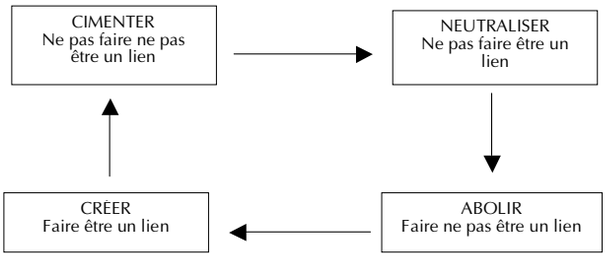
se foutre de, se jouer de, ironiser sur, berner, faire croire, jouer la comédie, hypocrite, félon, fourbe, tartufe, perfide, faux jeton, faux frère, faux dévot, faux cul, langue fourchue, langue de bois, etc.

« Déclaratifs » et modalité

Cimenter le lien *en guise de conclusion*

Or, *jonction* et *position* ne sont, en réalité, que des éléments au service d'un tout supérieur qui les subsume, régente et génère : les *modalités du lien* ou phases du lien (Assaraf, 1999).

Nous distinguons quatre grandes modalités du lien. Au premier rang, la modalité *Cimenter le lien*. Puis, viennent les trois autres *Neutraliser*, *Abolir*, *Créer*, selon un trajet spécifique autour du carré sémiotique[1] :



Nous trouvons, par exemple, la modalité *Cimenter le lien* à l'œuvre dans les énoncés que Searle nomme *déclaratifs* : « Je vous marie », « Je vous baptise », « La séance est ouverte ». En effet, au même titre qu'un drapeau national, un hymne, une date commémorative, un rite, les *déclaratifs* sont des signes/liens ou *ligasignes* de haut rang que tout groupe structuré impose à ses membres :

i pour cimenter la « sphère intérieure » par opposition au « dehors » ;
ii pour cimenter la *position* de l'*establishment* en place ;
iii pour contrôler le degré d'attachement d'un membre de la collectivité à son groupe.

Ce n'est que lorsque l'énoncé « La séance est ouverte » remplit correctement sa fonction de « ciment » que la séance s'ouvre effectivement comme par magie. Ainsi en va-t-il également pour « Je vous marie », « Je vous baptise ». Et ces énoncés, contrairement à ce que dit Bourdieu, font bien plus que « représenter », « manifester » ou « symboliser » l'institution en place (1982 : 103-105). Une fois le rituel de tel ou tel déclaratif adopté par une collectivité, le *déclaratif* se charge aussitôt d'une quantité de *jonction* et de *position* optimale, au point que nul ne pourra désormais en faire usage s'il n'est d'abord un porte-parole connu et reconnu, faute de quoi rien ne lui sera épargné : mise à l'index, emprisonnement ou camisole de force. L'effet perlocutionnaire modal *Cimenter le lien* est, ici, premier. Sans *effet ciment*, pas d'ouverture de séance, ni de mariage, ni de baptême, etc.

Au risque d'en décevoir plus d'un, l'énoncé « La séance est ouverte » n'est pas, selon nous, à proprement parler un performatif, mais un signe/lien, un *ligasigne*, de force 5 à 7.

Un performatif n'a d'autre substance que la *jonction* et la *position*, et se décline selon un « système JP » ; « La séance est ouverte », en revanche, comme tous les autres signes, lie et informe à la fois et se décline donc selon un « système JPI » (J pour *jonction*, P pour *position*, I pour *information*).

Note

1. S'agissant des quatre modalités du lien, la circulation à l'intérieur du carré sémiotique s'effectue non par la diagonale, mais dans le sens des aiguilles d'une montre, comme pour le 4-groupe de Klein (voir à ce propos Everaert-Desmedt, 2004 : 75-82).

Références bibliographiques

Assaraf, A. [1993] : « Quand dire, c'est lier : pour une théorie des ligarèmes », *Nouveaux Actes Sémiotiques*, nº28, 7-29 ;

——— [1998] : « Du lien aux origines du sacré », *Cahiers de l'Imaginaire*, Centre de recherche sur l'imaginaire, nº17, 153-167 ;

——— [1999] : « Du lien aux origines des "structures anthropologiques de l'imaginaire" », *Sociétés*, nº63/1, 5-25 ;

——— [2005] : « Plaidoyer pour un Dieu silencieux », *Médium*, nº3, 31-47 ;

——— [2006] : « Le sacré, une force quantifiable ? », *Médium*, nº7, 27-43 ;

——— [2007] : « Chimpanzé religiosus : aux origines des comportements religieux ? », *Hominides.com*. En ligne : http ://www.hominides.com/html/references/chimpanze-religiosus.php (page consultée le 1er décembre 2010) ;

——— [2008] : « La jouissance intégriste », *Médium*, n° 14, 89-107 ;

——— [2009] : « Le ligasigne », *Équivalences*, nº36/1-2, 11-35.

Austin, J. L. [1970] : *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil.

Bourdieu, P. [1982] : *Ce que parler veut dire*, Paris, Fayard.

Eibl-Eibesfeldt, I. [1976] : *L'Homme programmé*, Paris, Flammarion.

Everaert-Desmedt, N. [2004] : *Sémiotique du récit*, Bruxelles, De Boeck Université.

Greimas, A. J. [1983] : « Pragmatique et sémiotique », *Actes Sémiotiques*, nº50, 5-8.

Kerbrat-Orecchioni, C. [1986] : *L'Implicite*, Paris, Armand Colin.

Mauss, M. [1950] : *Sociologie et Anthropologie*, Paris, PUF.

Miermont, J. [1993] : *Écologie des liens*, Paris, Communication et Complexité.

Récanati, F. [1981] : *Les Énoncés performatifs*, Paris, Minuit.

Searle, J. R. [1972] : *Les Actes de langage*, Paris, Hermann.