

**RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

UNIVERSITÉ MENTOURI – CONSTANTINE

FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES

**DÉPARTEMENT DE LANGUE ET LITTÉRATURE
FRANÇAISES**

**MEMOIRE DE MAGISTER
PRÉSENTÉ EN SCIENCES DU LANGAGE**

Thème :

**ANALYSE DES INTERACTIONS VERBALES
DANS DES MATCHS DE BASKETBALL**

**Présenté par :
Halim BOUKOUS**

**Directrice de recherche :
Dr. Laarem GUIDOUM**

Devant le jury composé de :

- Dr. Dhaouia HANACHI
(Université Mentouri, Constantine)
- Dr. Nedjma CHERRAD
(Université Mentouri, Constantine)
- Dr. Laarem GUIDOUM
(Université Mentouri, Constantine)

Président du jury

Examineur

Rapporteur

Année Universitaire 2010/2011

Mon plus grand remerciement est à ma directrice de recherche, Mlle Laarem Guidoum, pour m'avoir guidé et conseillé tout au long de cette étude. Je remercie également les membres du jury d'avoir examiné mon mémoire, sans oublier les étudiants qui ont participé à la réalisation de ce travail.

Je tiens à remercier infiniment ma chère famille, notamment mes parents qui m'ont toujours soutenu avec leurs encouragements.

Un dernier remerciement à mes amis ainsi qu'à mes étudiants et étudiantes qui m'ont souhaité la réussite dans mes études.

TABLE DES MATIERES

| | |
|--------------------------|-----------|
| Introduction..... | 06 |
|--------------------------|-----------|

Première partie : Eléments théoriques

| | |
|---|-----------|
| I. Le champ interactionnel..... | 10 |
| 1. Typologie des interactions verbales..... | 10 |
| 1.1. La conversation..... | 11 |
| 1.2. La discussion..... | 13 |
| 1.3. La négociation..... | 15 |
| 1.4. La dispute..... | 17 |
| 2. Les courants interactionnistes..... | 19 |
| 2.1. Les courants d'appartenance psychologique..... | 19 |
| 2.2. Les courants d'appartenance sociologique..... | 20 |
| 2.2.1. L'ethnométhodologie..... | 20 |
| 2.2.2. La microsociologie..... | 23 |
| a. Le cadre participatif..... | 23 |
| b. Le rituel..... | 23 |
| c. La face..... | 25 |
| 2.3. Les courants d'appartenance linguistique..... | 26 |
| 2.3.1. Le modèle hiérarchique de E.Roulet..... | 26 |
| 2.3.2. Le modèle en rang..... | 27 |

| | |
|---|----|
| II. Coopération et Conflit | 29 |
| 1. La coopération..... | 29 |
| 2. Le conflit..... | 33 |
| | |
| III. La théorie des actes de langage | 40 |
| 1. Typologie des énoncés..... | 40 |
| 2. La taxonomie des actes de langage..... | 42 |

Deuxième partie : Etude pratique

| | |
|---|----|
| I. Contexte de l'étude | 46 |
| 1. Présentation du basket..... | 46 |
| 2. Méthodologie..... | 48 |
| 2.1. Les informateurs..... | 48 |
| 2.2. Le corpus..... | 49 |
| 2.2.1. Recueil des données..... | 49 |
| 2.2.2. Les normes de la transcription..... | 50 |
| | |
| II. Analyse | 53 |
| 1. Structure des interactions..... | 53 |
| 1.1. Interactions des co-équipiers..... | 53 |
| Conclusion..... | 62 |
| 1.2. Interactions des adversaires..... | 62 |
| Conclusion..... | 66 |
| 1.3. Interactions des joueurs avec l'arbitre..... | 67 |
| Conclusion..... | 73 |
| 2. Classement des interactions..... | 73 |

| | |
|--|------------|
| 2.1. Coopération et Conflit au début des matchs..... | 74 |
| Conclusion..... | 80 |
| 2.2. Coopération et Conflit au milieu des matchs..... | 81 |
| Conclusion..... | 91 |
| 2.3. Coopération et Conflit à la fin des matchs..... | 91 |
| Conclusion..... | 104 |
| Conclusion générale..... | 105 |
| Bibliographie..... | 107 |
| Annexes..... | 113 |
| 1) Présentation du terrain et des règles du basket..... | 114 |
| 1.1) Le terrain de basket..... | 114 |
| 1.2) Les principales règles du basket..... | 116 |
| 2) Le corpus..... | 118 |
| 2.1) Les normes de la transcription..... | 118 |
| 2.2) Le corps du corpus..... | 122 |
| 2.2.1) Les interactions se déroulant au début des matchs..... | 122 |
| 2.2.2) Les interactions se déroulant au milieu des matchs..... | 126 |
| 2.2.3) Les interactions se déroulant à la fin des matchs..... | 150 |

Introduction

Les interactions verbales sont des échanges communicatifs dans lesquels les interlocuteurs agissent réciproquement les uns sur les autres. Le déroulement de ces échanges est régi par un ensemble de règles qui renvoient aux statuts sociaux des locuteurs et organisent l'alternance de la prise de parole entre eux.

L'analyse des interactions verbales a souvent été l'objet de nombreuses recherches menées dans divers domaines et lieux sociaux, tels que l'enseignement, les médias, à l'hôpital, etc. Cependant, le sport, qui occupe une grande place dans la société, n'a pas encore été l'objet de recherches du moins dans ce domaine. C'est ce qui a motivé notre choix en grande partie. De plus, la langue est un des moyens principaux que les joueurs utilisent pour communiquer dans n'importe quel sport collectif, ce qui représente pour nous un échantillon linguistique digne d'être analysé.

Cette étude s'inscrit dans le cadre des interactions sportives se déroulant entre des étudiants amateurs du basket. Le choix de ce genre sportif s'explique du fait que toute étude interactionnelle suppose la présence d'un certain nombre d'interlocuteurs, ce qui nous oblige à choisir un sport collectif et non individuel, de plus, le basket est riche en échanges verbaux entre ses différents participants et enfin, ce sport est assez populaire chez les jeunes et très pratiqué par les étudiants universitaires.

Notre recherche se fonde sur l'analyse des échanges qui se déroulent entre des participants ayant différents statuts dans les matchs : les joueurs partenaires/adversaires et l'arbitre. En effet, l'esprit compétitif et la concurrence qui règnent lors des rencontres de basket peuvent donner aux interactions une forme conflictuelle aussi bien que coopérative. Nous supposons que la *coopération* constitue une stratégie communicative pour les coéquipiers

lorsqu'ils s'opposent à leurs adversaires, et d'autre part, le *conflit* de ces mêmes coéquipiers jouerait un rôle dans le renforcement de leur coopération.

Selon nos suppositions, les notions *coopération* et *conflit* dans les interactions sportives pourraient fonctionner à l'inverse de leurs sens d'origine selon les rôles interactifs des participants. Nous veillerons également à étudier l'influence de ces positions interactives sur la distribution des rôles interlocutifs des participants. Nous nous intéresserons aussi aux formes de manifestation de *coopération* et *conflit* dans les interactions sportives. Enfin, nous tenterons de voir s'il y a un genre interactif précis pour chaque période du match ou s'il existe une multitude de genres dans la même interaction.

Notre travail est composé de deux grandes parties. La première concerne les notions théoriques dont nous avons besoin pour l'analyse du corpus. Nous la commençons par l'exploration du domaine des interactions verbales. Nous expliquons d'abord les différents genres interactifs présents dans les rencontres de basket : la *conversation*, la *discussion*, la *négociation* et la *dispute*. Puis nous présentons les approches interactionnistes que nous utiliserons dans l'analyse, elles sont d'appartenance linguistique, psychologique et sociologique.

Nous passons ensuite à la présentation de la *coopération* et du *conflit* dans les interactions verbales en nous basant essentiellement sur les conceptions de certains linguistes tels que R.Vion, P.Bange et D.Maingueneau, et en nous référant aussi à des sociologues comme A.Blanchet, J.Etienne, H.Mendras. Nous démontrons également les formes de manifestations que peuvent prendre la *coopération* et le *conflit* lors des échanges entre interlocuteurs.

Enfin, nous terminons la première partie de notre étude par l'exposition de la théorie des actes de langage. En effet, les interactions sportives possèdent une dimension pragmatique assez importante vu que les joueurs parlent pour accomplir des actions. C'est pour cela que nous nous référons aux travaux de

J.Austin et J.Searle dans l'établissement de la typologie des énoncés, et dans la classification des actes de langage.

La deuxième partie de notre travail consiste en l'analyse du corpus. Nous l'introduisons par une brève présentation du basket et par l'explication de la méthode que nous avons suivie pour le recueil de données. Notre corpus prend en effet la forme d'enregistrements audio réalisés auprès des étudiants de l'université de Constantine. Nous avons choisi ce type de joueurs amateurs car leurs échanges sont riches en séquences conflictuelles vu le contexte informel des rencontres, ce qui représente un terrain idéal pour l'étude de *conflit* et *coopération* dans les interactions sportives.

Nous consacrons tout le reste de cette partie à l'analyse proprement dite. Nous étudions, en premier lieu, la structure des interactions. Nous observons comment s'organisent les échanges entre les co-équipiers, mais également entre les adversaires, entre l'arbitre et les joueurs. Ensuite, après avoir classé nos interactions selon les trois différentes périodes où elles se réalisent : au début, au milieu et à la fin d'une rencontre, nous analysons le fonctionnement de *coopération* et *conflit* dans chacune des périodes citées.

Première partie :
Éléments théoriques

I. Le champ interactionnel

Les interactions verbales représentent en effet un vaste champ d'étude. Non seulement elles revêtent plusieurs formes, mais elles peuvent aussi être étudiées sous différents angles, notamment psychologique, social et linguistique. Vu la diversité des interactions dans les rencontres de basket, nous démontrons d'abord leurs différents types puis nous présentons les grands courants interactionnistes que nous suivrons dans l'analyse du corpus.

1. Typologie des interactions verbales

L'établissement des genres interactionnels, selon C.Kerbrat-Orecchioni, dépend du cadre spatiotemporel, du nombre et statut des participants à l'interaction ainsi que la nature des thèmes abordés. En effet, une interaction n'est pas forcément dominée par un seul genre car elle peut en avoir beaucoup plus en fonction du contexte dans lequel se déroulent les échanges, R.Vion souligne que « *non seulement des types différents peuvent se succéder dans une même interaction, mais, en un même point de son déroulement, ils peuvent se combiner et jouer de manière plus ou moins conflictuelle* ». (R.Vion, 1992 :122).

R.Vion classe les interactions verbales dans deux grandes catégories, l'une concerne les interactions sans structure d'échange et l'autre, qui nous intéresse, est celle des interactions à structure d'échange. Ces dernières « *constituent l'ensemble de interactions dans lesquelles, les participants ont, au moins théoriquement, la possibilité de devenir énonciateurs* ». (ibidem, 1992 :123). Dans ce genre d'interactions, les participants s'échangent les rôles interlocutifs, c'est-à-dire que le locuteur devient interlocuteur et, réciproquement, l'interlocuteur prend la parole et devient du coup, le nouveau locuteur.

Notre étude est centrée sur les interactions à structure d'échange. En fait, il arrive souvent qu'une interaction passe d'un genre à un autre au fur et à mesure de sa progression, par exemple une discussion peut devenir une négociation, cette dernière peut également se transformer en dispute.

1.1. La conversation

Dans l'usage courant, les termes *interaction* et *conversation* sont souvent employés en tant que synonymes. En effet, la simple présence physique de deux participants qui interagissent verbalement même pour une courte durée est considérée comme une conversation ou interaction. Cependant, nous verrons que pour certains interactionnistes tels que C.Kerbrat-Orecchioni et R.Vion, la conversation n'est qu'un type d'interaction et plus précisément, elle est le genre le plus répandu, le plus commun et le plus représentatif de tous les échanges verbaux.

Généralement, nous pouvons parler de *conversation* du moment que des individus, en nombre limité, s'échangent la parole à tour de rôle dans le seul but de converser. En fait, pour qu'il y ait une conversation, il doit y avoir la présence d'au moins deux participants qui agissent et réagissent verbalement. Donc « *toute conversation est une « construction collective » ; c'est le résultat d'un « travail collaboratif», qui exige que les participants ajustent en permanence leurs comportements respectifs et « négocient », au cours de l'échange, l'ensemble des ingrédients dont sont faites les conversations ».* (J-F.Dortier, P.Cabin, 2008 :130).

La conversation dispose de certains critères démontrés par un grand nombre d'interactionnistes. Ces critères concernent notamment les participants, le caractère et la finalité de la conversation.

En ce qui concerne les participants, nous accordons une importance à leur nombre relativement réduit et surtout aux types de relations sociales qu'ils entretiennent. Généralement, la conversation est placée dans le cadre des interactions symétriques où les échanges sont considérés comme égaux, c'est-à-dire que les participants « *disposent en principe des mêmes droits et devoirs* ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 2002 :499). De ce fait, la différence des statuts sociaux des interactants ne s'impose pas dans la constitution de l'ordre de l'interaction. En effet, R.Vion note que dans une conversation « *les statuts institutionnels et les rapports hiérarchiques se trouvent comme « neutralisés »* ». (R.Vion, 1992 :135). Donc, la discrimination sociale n'est pas vraiment mise en évidence dans ce genre interactif. Selon J.Arditty « *les différences hiérarchiques, liées à l'âge, au sexe, au lieu de la rencontre... sont comme mises entre parenthèses. Ou plutôt, elles ne peuvent intervenir que pour autant qu'elles n'entrent pas en conflit avec le caractère obligatoirement consensuel de la conversation* ». (J.Arditty, 1987 :18).

En plus des échanges égaux, C.Kerbrat-Orecchioni attribue à la conversation un caractère immédiat. Il renvoie à la présence physique des participants sur le même lieu et le déroulement des échanges dans la même période de temps, ce qui les rend directs et instantanés. C.Kerbrat-Orecchioni et V.Traverso évoquent aussi une caractéristique très marquante de la conversation, celle de la spontanéité ou l'informalité de l'interaction. Elles parlent en effet d'un caractère léger, ludique, libre et familier propre à la conversation. A son tour, R.Vion souligne que l'informalité de l'interaction est influencée par un nombre de critères, il note que « *la conversation, exemple type d'interaction informelle, implique-t-elle un très petit nombre de participants, un cadre interactif symétrique, des règles implicites quant à l'organisation des tours de parole, la possibilité d'aborder un nombre indéfini de sujets, des rituels en apparence « spontanés »* ». (R.Vion, 1992 :128). Donc, loin d'être normée et

échappant à beaucoup de contraintes discursives, la conversation est « *la forme de l'interaction la moins contrainte et la plus souple, celle où règne la plus grande liberté au niveau des thèmes, des rôles et de l'organisation des échanges* ». (V.Traverso, 1999 :86).

Voyons enfin à la finalité de la conversation. P.Bange considère cette dernière comme « *un système d'interaction à but final zéro, ou du moins tendant vers zéro* ». (P.Bange, 1992 :30). Autrement dit, elle est non finalisée. Les participants interagissent juste pour le plaisir de converser et pour maintenir des relations considérées comme base de la vie sociale. Cependant, R.Vion affirme l'existence d'une finalité de la conversation. Il note en effet que ce genre interactif présente « *une finalité sociale interne dans la mesure où elle ne concerne que les personnes en présence et que la gratification symbolique consistant à exister par l'autre et pour l'autre* ». (R.Vion, 1992 :127). Finalement, ce que les participants cherchent à réaliser dans une conversation c'est l'intercompréhension.

Nos interactions disposent, en général, d'un caractère symétrique et informel puisque les joueurs sont tous des amateurs. De plus, ces derniers entretiennent des relations du type amical voire même intime, ce qui donne à la plupart des interactions la forme d'une conversation.

1.2. La discussion

La discussion est la forme la plus courante de la conversation. Nous pouvons la considérer comme une sous-classe de cette dernière car elle possède presque les mêmes règles et critères qu'elle. C.Kerbrat-Orecchioni conçoit la discussion comme un cas particulier de la conversation. La principale différence entre les deux types réside dans le fait que, contrairement à la conversation qui

n'a comme raison d'être que d'entretenir de simples relations entre les participants, la discussion aurait une visée argumentative jouant un rôle dans l'affirmation de soi. Selon C.Kerbrat-Orecchioni « *la discussion ayant pour spécificité de comporter une composante argumentative importante ; il s'agit pour les partenaires en présence d'essayer de se convaincre les uns les autres à propos d'un objet de discours particulier* ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 1998 :118). Les participants cherchent donc à clarifier leurs idées tout en défendant leurs propres avis et opinions.

Pour R.Vion, la discussion est plus complexe que la conversation dans la mesure où elle peut amener la même interaction vers deux voies distinctes, celle de la solidarité ou bien celle de la différenciation. De plus, le désir d'imposer son idée à l'autre pousse le participant à organiser ses propos plus soigneusement qu'il l'aurait fait dans une simple conversation. R.Vion donne d'autres caractéristiques à la discussion « *elle peut fonctionner dans un cadre formel comme informel, investir également la communication dans les groupes et intégrer des interactions plus complexes comme la négociation* ». (R.Vion, 1992 :138).

Parfois, le terme *discussion* est confondu avec celui de *négociation*. Selon P.Bange, négociateur « *c'est se mettre d'accord sur la façon dont une activité sera accomplie et sur sa signification* ». (P.Bange, 1992 :29). La fonction principale de la négociation serait le renforcement d'un accord ou la résolution d'un désaccord. Cette étape surgit dans un moment précis de la discussion et ne peut pas se dissocier d'elle. Donc « *discuter n'est pas négocier, mais négocier suppose toujours un passage par la discussion* ». (L.Bellenger, 2004 :61).

Au fait, la discussion et la négociation partagent un même objectif, celui de la mise en place d'une stratégie par laquelle les participants cherchent d'une

part, à argumenter et à défendre leurs opinions, et d'autre part, à refuser et à rejeter les avis d'autrui. Cette volonté d'être différent des autres demeure l'aspect fondamental d'une discussion. Au cours de cette dernière « *on cherche moins à s'entendre qu'à justifier le bien-fondé de sa thèse par rapport à l'autre...c'est un rapport intersubjectif même si les intentions d'objectivité (volonté de prouver, de démontrer) sont souvent invoquées. Discuter, c'est finalement donner un sens à l'écart et l'inscrire dans la relation entre les individus* ». (L.Bellenger, 2004 :14-15).

Les discussions constituent une grande partie des interactions qui se déroulent entre les joueurs de basket. Elles ont de fortes chances de se transformer en négociation lors de l'apparition de malentendus ou de conflits.

1.3. La négociation

La négociation est un processus d'échange mutuel par lequel les participants cherchent à réduire la divergence de leurs points de vue en utilisant certains enjeux communicatifs. En effet, toute interaction peut être altérée par certains obstacles qui entravent son bon déroulement, ce qui pousse les participants à négocier afin de réorienter l'interaction vers la voie qui leur semblent être bonne « *par les négociations que le locuteur effectue au moyen du langage, il (re)construit, dès les premiers échanges, le cadre situationnel de la communication* ». (F.François, 1990 :264). Au cours d'une négociation, les participants emploient leurs ressources cognitives et leurs compétences communicatives dans le but de convaincre l'autre.

Selon P.Bange, du moment où les participants réussissent ensemble à maintenir des échanges organisés, nous pouvons parler de *négociation*. Il note que « *Toute activité qui doit être coordonnée doit donc être en ce sens*

négoziée ». (P.Bange, 1992 :29). V.Traverso approuve cette conception en affirmant que « *la progression de toute interaction est tributaire d'accords incessants et multiples permettant aux participants de s'assurer qu'ils ont une définition commune de la situation, qu'ils s'entendent sur ce qu'ils y font* ». (V.Traverso, 1999 :72). Bien entendu, l'organisation des échanges dans une négociation se soumet à certains critères concernant les participants. Ces critères sont généralement d'ordre socioculturel, ils aboutissent à l'établissement d'un rapport de force entre les interactants, créant ainsi une certaine hiérarchisation dans la répartition des places occupées par chacun d'entre eux dans l'interaction. Les rapports de force déterminent souvent l'issue d'une négociation. En effet, ils créent un déséquilibre entre les négociateurs. D'une part, ils donnent un avantage à certains d'entre eux, et d'autre part, ils défavorisent la position des autres participants. La partie avantagée finit souvent par dominer l'interaction et atteindre son but « *plus une partie est forte, plus elle pourra mettre la pression sur son interlocuteur et plus elle aura de chances d'obtenir ce qu'elle veut* ». (R.Bourelly, 2007 :31).

Contrairement à la conversation, la négociation est une interaction toujours finalisée. Les participants essaient de faire évoluer leurs échanges vers l'atteinte des objectifs qu'ils se sont fixés d'avance. Les résultats obtenus peuvent être divers. Dans le meilleur des cas, ils prennent la forme d'un consensus, dans le cas contraire, la négociation se transformera en dispute, mais généralement, les négociateurs finissent par trouver un arrangement qui les satisfait, c'est ce que nous appelons un *compromis*.

La négociation peut avoir deux orientations différentes, celle de la coopération ou bien celle de la compétitivité. Elle revêt un de ces aspects en fonction du contexte de l'interaction :

- *la négociation coopérative* où le locuteur ne cherche pas à triompher sur son interlocuteur, il veut simplement se mettre en accord avec lui. Chaque négociateur respecte l'avis de l'autre et prend en compte ses intérêts. Ce genre interactif « *privilégiera l'écoute, l'attention à la forme dans la négociation, la recherche de l'accord par des concessions réciproques* ». (J-P.Guedj, 2008 :21).

- *la négociation compétitive* dans laquelle les participants ne cherchent pas l'accord. L'interactant négocie dans le seul but de vaincre l'autre ; il évalue les rapports de force existants entre lui et son adversaire avant de s'élancer dans la négociation. En effet, ces rapports de force représentent le point central et souvent décisif qui déterminera l'issue de l'interaction. La négociation compétitive « *inscrit la relation dans un rapport de force où l'interlocuteur apparaît comme un adversaire, un compétiteur. Il ne s'agit pas ici de faire preuve de tolérance, de sens de la concession ou d'ouverture d'esprit à son égard, mais bien de le vaincre à défaut de le convaincre, de passer en force plutôt que de chercher l'accord* ». (ibidem, 2008 :20).

Nous verrons au cours des interactions analysées que les joueurs essayent de résoudre les problèmes qui surgissent avec l'arbitre ou avec leurs adversaires par le biais de négociations. Ces dernières apparaissent également lorsque les co-équipiers mettent en place leur stratégie de jeu.

1.4. La dispute

Elle est considérée comme la manifestation, par excellence, du désaccord entre les différents participants d'une interaction donnée. R.Vion définit la dispute comme « *une interaction nettement conflictuelle, c'est-à-dire avec une exacerbation des formes de compétitivité* ». (R.Vion, 1992 :139). Au fait, une discussion intense ou une négociation, qui n'a pas pu résoudre un désaccord, a

de fortes chances de se transformer en dispute. J-P.Guedj note à ce propos que « *la négociation elle-même peut, dans son cours, devenir conflictuelle, non pas à cause de faits, qui apparaissent in fine comme insignifiants, mais pour des raisons tenant à la relation même* ». (J-P.Guedj, 2008 :42).

Une fois la dispute déclenchée, les participants ne cherchent plus à se comprendre, leur but est de « *s'emparer de quelque chose, à vaincre une difficulté, à remporter une victoire* ». (J-F.Pratt, 2003 :30). C'est pour cela que la dispute prend souvent une forme violente allant parfois même à l'agressivité. Cet aspect agressif se renforce encore plus après une provocation ou une disqualification de la part d'un des participants, il se manifeste souvent par l'augmentation de la hauteur de la voix, la colère, la présence des cris et parfois des insultes. C'est dans une dispute que les modes tels que « *la pression, la domination, la combativité, l'esprit de compétition, l'insistance, la résistance, l'omniprésence l'emportent au point de singulariser le scénario dans une dominante agressive* ». (L.Bellenger, 2004 :65). Nous notons également, qu'un simple malentendu peut déclencher à lui seul une dispute. Selon V.Traverso « *un malentendu non identifié peut conduire à un conflit dont les participants mettront parfois du temps à trouver la source* ». (V.Traverso, 2002 :362). D'autres facteurs, tels que les images identitaires *négatives* que se font les interactants les uns sur les autres, jouent un rôle dans la mise en place de ce genre interactif. Autrement dit, la dispute est généralement tributaire du type de relations interpersonnelles des participants ; elle est plus fréquente dans les interactions symétriques que dans les interactions dissymétriques à cause du caractère égalitaire des interactants.

La dispute est très fréquente au milieu des matchs de basket que cela soit entre co-équipiers ou adversaires. De nombreux facteurs tels que l'informalité de l'interaction ainsi que le manque d'expérience dans le jeu déclenchent les

disputes, toutefois, elles n'entravent pas la continuité des rencontres. En effet, les joueurs ont tendance à se calmer même s'ils restent parfois insatisfaits à l'égard du déroulement et de l'issue de leurs interactions.

2. Les courants interactionnistes

L'interactionnisme est un champ disciplinaire hétérogène. C'est un lieu de rencontre pour plusieurs courants d'appartenances distinctes ayant comme but l'étude des interactions verbales sous différents angles. Pour rendre compte des phénomènes interactionnels dans le sport, nous utiliserons certaines notions et méthodes empruntées à la psychologie, la sociologie et la linguistique.

2.1. Les courants d'appartenance psychologique

Nous nous basons ici sur les travaux de l'école de Palo Alto dont les objectifs sont, en premier lieu, thérapeutiques. Selon C.Kerbrat-Orecchioni « *l'idée fondamentale étant que les troubles qui affectent l'individu résultent, selon un processus de « causalité circulaire », d'un dysfonctionnement du système relationnel global dans lequel cet individu se trouve pris, et que c'est donc sur la transformation de ce système global que le traitement doit porter* ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 1998 :58). C'est-à-dire que les troubles d'une personne donnée ne sont pas uniquement liés à elle mais à l'ensemble du système communicatif dont elle fait partie. C.Kerbrat-Orecchioni cite quelques concepts tirés de ce domaine pouvant être appliqués dans une communication ordinaire qui sont la *double contrainte*, la distinction entre *contenu* et *relation* et surtout l'opposition entre communication *symétrique* et *complémentaire*. Nous nous intéressons exclusivement à la dernière opposition. En effet, dans l'interaction symétrique « *les partenaires peuvent avoir tendance à adopter un comportement*

en miroir. Leurs relations sont fondées sur l'égalité, sur la minimisation de la différence ». (J.Lohisse, A.Klein, 2005 :165). Cependant dans l'interaction complémentaire « *le comportement de l'un des partenaires peut aussi compléter celui de l'autre pour former une configuration de type différent. Ici, l'interaction se fonde sur la maximalisation de la différence* ». (ibidem, 2005 :166).

L'opposition entre interaction *symétrique* et *complémentaire* nous permet d'établir le type de rapport entre les participants, que cela soit entre les joueurs, ou entre eux et l'arbitre. Nous étudierons aussi l'influence de cette dichotomie sur le déroulement coopératif ou conflictuel des échanges.

2.2. Les courants d'appartenance sociologique

Ils sont nombreux et divers. Nous nous inspirerons essentiellement de deux courants principaux qui nous permettront d'expliquer certains rituels interactifs présents dans notre corpus, et nous aideront à comprendre la manière par laquelle les joueurs structurent leurs échanges. Ces courants sont l'ethnométhodologie et la microsociologie.

2.2.1. L'ethnométhodologie

Originellement, ce courant était fondé par le sociologue H.Garfinkel. Selon lui, les participants à une conversation « *coordonnent d'une certaine manière leurs actions. Ils essayent de se communiquer l'un l'autre le sens de leurs actions ainsi que la compréhension qu'ils ont du processus dans lequel ils sont inscrits* ». (G.Siouffi, D.Raemdonck, 1999 :68). Autrement dit, tout au long d'une interaction donnée, les participants « *de manière intentionnelle ou non, affichent implicitement leur compréhension et leur analyse de ce qui se produit*

au moment où cela se produit. Ils font cela au travers de la production de leurs propres actions ». (P.Marquis, 2001 :286). Pour Michel De Fornel, l'ethno méthodologie étudie le processus de coordination des actions et montre que l'attribution réciproque de sens « *dépend de la maîtrise de méthodes, de règles qui permettent aux participants de reconnaître les traits constitutifs de l'interaction dans laquelle ils sont engagés* ». (Michel De Fornel, 1995 :134).

Les travaux de Sacks et Schegloff ont contribué à l'apparition d'un nouveau courant issu de l'ethnométhodologie qu'ils ont appelé « *conversation analysis* » ou « *analyse conversationnelle* ». Ce courant étudie la façon dont les gens parlent en situation réelle. En plus de cela, l'analyse des conversations vise à démontrer l'ordre des comportements des participants dans l'interaction, c'est ce que nous appelons le *déroulement séquentiel* ou *organisation des échanges*. Selon V.Traverso, cette organisation est le point central de l'analyse conversationnelle, elle conduit à « *décrire des arrangements locaux, qu'il s'agisse des procédures d'organisation, telles celles à l'œuvre dans l'alternance des tours de parole, ou des procédures de séquentialisation, telles celles qui régissent le fonctionnement de la paire adjacente, mettant ainsi en évidence le caractère ordonné des conversations et autres types d'interactions* ». (V.Traverso, 2002 :38).

Les interactions verbales disposent généralement d'une structure duelle. Elle se base sur des tours de parole qui suivent un certain ordre d'enchaînement et de réciprocité, c'est ce que H.Garfinkel appelle *organisation séquentielle* des échanges. De plus, dans toute interaction, il doit y avoir une certaine logique suivant laquelle la prise de parole se réalise. C.Baylon note que « *des règles président au fonctionnement alterné des tours de parole produits successivement par les locuteurs* ». (C.Baylon, 2005 :225). Le fonctionnement des tours de parole est en relation étroite avec le type de relation interpersonnelle existante

entre les participants. Ces aspects relationnels sont en effet envisagés sur deux axes :

- *l'axe de la relation horizontale* qui est « *orienté d'un côté vers la distance, et de l'autre vers la familiarité et l'intimité* ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 1996 :41). La relation horizontale est de nature symétrique, toutefois, elle peut devenir dissymétrique lors de la présence d'un puissant rapport hiérarchique entre les interactants. J.Moeschler souligne que sur l'axe horizontal « *distance et proximité doivent être comprises aussi bien dans leur acception imagée (prendre ses distances – se rapprocher de quelqu'un) que dans le sens littéral, proxémique, de distance incorporelle* ». (J.Moeschler, A.Auchlin, 2009 :197).

- *l'axe de la relation verticale* où « *les partenaires en présence ne sont pas toujours égaux dans l'interaction : l'un d'entre eux peut se trouver en position « haute » de « dominant », cependant que l'autre est placé en position « basse » de « dominé »* ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 1996 :45). En effet, certains facteurs tels que l'âge, le sexe, le statut et le rôle interactionnel ainsi que d'autres données contextuelles déterminent de façon directe les positions des participants dans l'interaction. La hiérarchisation de ces positions se manifeste de plusieurs façons, selon J.Moeschler « *Avoir (ou prendre) l'initiative de l'ouverture des échanges, du choix des thèmes, donner un ordre, ou occuper le terrain conversationnel (longueur des tours), c'est occuper une place haute dans la distribution des places* ». (J.Moeschler, A.Auchlin, 2009 :198).

La notion de tours de parole est très importante dans notre analyse. Elle nous servira à éclaircir les mécanismes de répartition de l'illocution entre les différents participants aux matchs : les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

2.2.2. La microsociologie

Elle est marquée par les travaux de E.Goffman. Ce dernier a élaboré plusieurs notions importantes dans l'analyse des interactions. Nous nous basons sur trois de ces notions : le *cadre participatif*, le *rituel* et la *face*.

a. Le cadre participatif

La notion de *cadre participatif* renvoie, selon E.Goffman, à la situation globale dans laquelle se déroule l'interaction. Elle concerne tous les participants présents en scène au moment de la rencontre même s'ils n'interviennent pas directement dans l'interaction. Le cadre participatif serait plus précisément « *l'ensemble des individus qui ont accès à un événement de parole donné, et dont la prise en compte est essentielle pour comprendre le fonctionnement de la communication* ». (V.Traverso, 1999 :10). Les participants n'ont pas toujours les mêmes statuts interlocutifs, c'est-à-dire que dans une interaction donnée, les interactants sont classés selon leurs formats de participation ; ils peuvent être *ratifiés* ou *non ratifiés*. Le plus souvent dans l'analyse des interactions, nous nous concentrons sur les participants ratifiés car ils sont « *véritablement intégré au groupe conversationnel, et produisent certains signes de leur « engagement » dans l'interaction en cours* ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 1998 :83).

b. Le rituel

Les rituels prennent la forme d'un code partagé par les membres d'un groupe social. Selon E.Goffman, ils renforcent la cohésion du groupe car ils reflètent une valeur de sociabilité et de respect d'autrui. Les rituels sont nombreux et variés dont voici quelques exemples :

- *les rituels d'accès* qui « marquent le rapprochement ou l'éloignement. Ce sont les salutations et les adieux ». (C.Baylon, X.Mignot, 1994 :248).

- *les rituels de confirmation* qui ont comme rôle de « confirmer l'image que chacun souhaite donner, à exprimer l'attention et l'intérêt que l'on porte à autrui ». (ibidem, 1994 :248).

- *les rituels quotidiens* qui prennent la forme d'un certain « code normatif facilitant la communication et structurant les relations sociales ». (ibidem, 1994 :248).

- *les rituels de réparation* qui apparaissent suite à un incident. Leur fonction principale est de rétablir la relation des participants et la mettre sur la bonne voie. Selon V.Traverso « l'action réparatrice s'effectue par la production d'échanges réparateurs qui se structurent généralement en trois interventions : offense/réparation/réaction ». (V.Traverso, 2002 :501).

C'est surtout le dernier type de rituels qui nous intéresse car les rencontres de basket sont souvent traversées par des malentendus et des disputes. Selon la conception de E.Goffman, le rituel de réparation s'effectue par « un échange dans lequel, tout d'abord, l'offenseur manifeste qu'il a un rapport correct aux règles et donc, au minimum, qu'il est conscient de l'offense et que, d'une certaine manière, la faute doit être considérée comme exceptionnelle, comme « hors cadre » ; l'offensé, ensuite, manifeste qu'il accepte la réparation ; et l'échange peut se poursuivre ainsi jusqu'au retour à un certain équilibre ». (J.Nizet, N.Rigaux, 2005 : 46).

c. La face

Selon E.Goffman, la notion de « *face* » est la règle la plus fondamentale de l'ordre social que tout individu doit respecter. En effet, c'est une règle double ; il s'agit à la fois d'éviter de perdre sa propre face et de préserver celle d'autrui. S'inspirant de E.Goffman, P.Brown et S.Levinson développent la théorie des « faces » et proposent un modèle constitué de deux types :

- *la face négative* qui « correspond au « territoire » de chacun (son corps, son intimité...) ». (D.Maingueneau, 2005 :24).

- *la face positive* qui « correspond à la « façade » sociale, à l'image valorisante de soi qu'on s'efforce de présenter à l'extérieur ». (ibidem, 2005 :24).

La règle de *face* conditionne la possibilité de toute interaction, c'est pour cela que les locuteurs accordent une très grande importance à la préservation de leurs faces respectives. Cependant, il arrive que cela soit perturbé car « *tout acte d'énonciation peut constituer une menace pour une ou plusieurs de ces faces : donner un ordre valorise la face positive du locuteur tout en dévalorisant celle de l'interlocuteur, adresser la parole à un inconnu menace la face négative du destinataire (on fait une intrusion dans son territoire) mais aussi la face positive du locuteur (qui risque d'être considéré sans-gêne)* ». (ibidem, 2005 :24).

Enfin, les trois notions (cadre participatif, rituel, face) sont importantes dans notre recherche. Au cours de nos interactions, un joueur peut ne pas s'adresser à tout le monde, dans ce cas, nous emploierons la notion de *cadre participatif* pour déterminer les participants ratifiés et non ratifiés. Ajoutons

aussi que l'étude des *rituels* et des manifestations de la *face* dans nos échanges nous permettra de mieux comprendre l'aspect social des interactions sportives.

2.3. Les courants d'appartenance linguistique

Pour l'approche linguistique, nous suivrons deux modèles d'analyse : le *modèle hiérarchique* de E.Roulet et le *modèle en rang* proposé de C.Kerbrat-Orecchioni.

2.3.1. Le modèle hiérarchique de E.Roulet

Ce modèle a été mis en place par l'école de Genève. Il se constitue de « *représentations arborescentes intégrant des unités de rangs différents qui s'emboîtent les unes dans les autres* ». (O.Ducrot, J-M Schaeffer, 1995 : 164). Le modèle hiérarchique repose sur quatre catégories :

- *l'incursion* ou l'interaction proprement dite. Elle commence par la rencontre des participants et finit par leur séparation. L'incursion est « *initiée par un échange d'ouverture est terminée par un échange de clôture* ». (J.Moeschler, A.Reboul, 1994 :479).

- *l'échange* représente l'unité de base de l'interaction. Il est « *constitué d'au moins deux contributions produites par des locuteurs différents* ». (V.Traverso, 2002 :199).

- *l'intervention* qui possède une dimension argumentative. Elle peut être simple, c'est-à-dire « *composée d'un seul ou de plusieurs actes dus à un seul locuteur* » (C.Baylon, X.Mignot, 1994 :197) ou complexe lorsqu'elle fait «

intervenir plusieurs actes de langage de divers interlocuteurs ». (C.Baylon, X.Mignot, 1994 :197).

- *l'acte de langage* qui est « *la plus petite unité monologique produite par un locuteur ; elle est associée à une proposition* ». (ibidem, 1994 :197).

2.3.2. Le modèle en rang

C.Kerbrat-Orecchioni propose un modèle constitué de cinq rangs. Trois d'entre eux appartiennent à des unités dialogales et le reste à des unités monologiques :

a. Les unités monologiques qui sont produites par un seul locuteur :

- *l'acte de langage* qui est « *l'action minimale effectuée par un locuteur* ». (V.Traverso, 1999 :36).

- *l'intervention* représente la plus grande unité monologique de l'interaction « *Elle ne contient, dans le cas le plus simple, qu'un seul acte, mais le plus souvent elle en comporte plusieurs, qui sont hiérarchisés* ». (ibidem, 1999 :36).

b. Les unités dialogales qui sont produites par deux locuteurs :

- *l'échange* qui est la plus petite unité dialogale. Il est « *composé au minimum de deux interventions produites par des locuteurs différents* ». (ibidem, 1999 :37). L'échange ne se limite pas à la prise de parole alternée des participants, en effet, il faut que ces derniers « *s'engagent mutuellement dans l'échange, non seulement qu'ils parlent mais qu'ils se parlent* ». (F.Neveu, 2004 :166).

- *la séquence* est une unité « *composée d'un ou de plusieurs échanges liés thématiquement et/ou pragmatiquement* ». (V.Traverso, 1999 :38). Nous la délimitons suivant le déroulement des actions et les changements des thèmes au cours de l'interaction.

- *l'interaction* représente l'unité ultime. Elle correspond à « *ce qui se passe entre la mise en contact des participants et leur séparation* ». (ibidem, 1999 :38).

Vu que notre analyse suit une perspective conversationnelle, nous appliquerons beaucoup plus le modèle en rang en s'appuyant essentiellement sur trois unités : l'échange, l'intervention et l'acte de langage. En effet, ce sont les unités les plus importantes dans la construction des interactions dans les matchs de basket. De plus, elles nous serviront à comprendre le fonctionnement des tours de parole et à rendre compte des manières par lesquelles les *feed-back* ou les *rétroactions* s'effectuent entre les différents participants.

II. Coopération et Conflit

Le sport est sans aucun doute un des domaines par excellence où les notions *coopération* et *conflit* ou *compétition* apparaissent clairement et fréquemment. En effet, toute activité sportive collective nécessite la confrontation de deux parties et la coordination des éléments constitutifs de chacune d'elles. Dans le cas du basket, la coopération entre les joueurs est fondamentale pour la réussite du jeu, mais cela n'empêche pas l'apparition d'une certaine compétitivité voire même de conflits aussi bien entre les coéquipiers qu'entre les adversaires. Nous nous intéresserons aux formes de manifestation de la coopération et du conflit ainsi qu'à leur influence sur le déroulement des échanges entre les différents participants.

1. La coopération

En sociologie, psychologie et sciences humaines, le terme coopération désigne la coordination, la recherche du consensus, d'un accord entre les différents individus. Dans une perspective interactionnelle, R.Vion souligne que *« la plupart des interactions se déroulent dans une situation de caractère contractuel qui voit chacun des acteurs donner des marques de déférence, de bonne volonté et d'entraide dans le cadre d'une tâche commune à effectuer »*. (R.Vion, 1992 :125). Afin de maintenir le bon équilibre d'une interaction, les participants se mettent d'accord, implicitement, sur la manière par laquelle ils l'accomplissent en coordonnant leurs actions et en se conformant, selon Grice, au *« principe de coopération »*. Grice explique ce principe comme étant *« la forme propre aux interactions du principe de rationalité des actions, c'est-à-dire d'adéquation des moyens aux buts : car le problème propre aux interactions est celui de la coordination des actions des participants. Agir*

rationnellement pour réaliser son but dans le cadre d'une interaction, c'est agir coopérative ment, c'est-à-dire de manière coordonnée ». (P.Bange, 1992 :111).

P.Bange ajoute aussi que le principe de coopération apparaît comme « *une convention générale de l'interaction mise en œuvre à l'aide d'un ensemble de règles de conduite qui spécifient ce que les participants doivent faire pour agir de manière sensée/ raisonnable/ rationnelle, c'est-à-dire compréhensible* ». (ibidem, 1992 :113). Les règles de conduite qu'il a mentionné sont appelées « *maximes conversationnelles* ». Elles servent à préserver le bon déroulement d'une interaction. En effet « *le non-respect de ces lois du discours, ou de certaines d'entre elles, manifeste une conduite conversationnelle non coopérative* ». (F.Neuve, 2000 :26). Grice cite au total neuf maximes réparties en quatre catégories, elles sont clairement démontrées par Gerard Sabah sur http://www.revue-texto.net/marges/marges/Documents%20Site%206/doc0015_sabah_g/dialogique.pdf (P14-15)

a. Maximes de qualité :

- ne rien dire que l'on croie faux.
- ne rien dire que l'on puisse démontrer.

b. Maximes de quantité :

- l'intervention doit porter suffisamment d'information.
- elle ne doit pas apporter plus d'information que ce qui est nécessaire.

c. Maxime de relation :

- l'information donnée doit être pertinente.

d. *Maximes de manière :*

- éviter d'utiliser des expressions obscures.
- éviter d'utiliser des expressions ambiguës.
- être bref.
- donner les informations dans le bon ordre.

Dans le sport, la coopération est synonyme de coordination ou de collaboration entre les co-équipiers. En effet, lorsque ces derniers placent les buts de leur équipe au-dessus de leurs objectifs personnels, leurs échanges seront dominés par un *climat coopératif*. Au cours d'une interaction, la coopération peut se manifester sous différents aspects, selon R.Vion « *tant que l'on parle on désigne l'autre comme partenaire, on lui concède du temps de parole, de la considération, et on construit avec lui des objets discursifs ainsi qu'une relation* ». (R.Vion, 1992 :126). Il arrive parfois que les partenaires ne partagent plus les mêmes idées ou points de vue, toutefois, cette divergence d'opinions peut améliorer la coopération de ces interactants car « *dans un climat coopératif, les différences d'opinions, les conflits de personnes et les propositions alternatives dynamisent l'action commune* ». (A.Blanchet, A.Trognon, 2002 :91).

D'après P.Bange, la coopération s'accomplit généralement par le biais de négociations. Il souligne que « *le mécanisme de coordination est réalisé dans l'alternance des locuteurs, qui n'est pas seulement un mécanisme formel, mais aussi le lieu de la négociation du sens des énoncés dans les tours de parole successifs* ». (P.Bange, 1992 :105). Les négociations coopératives, qui évoluent dans un climat de coordination et d'entraide entre les participants, ne vont pas seulement renforcer la collaboration des partenaires et les aider à conserver le bon déroulement des échanges, elles pourront même les amener à « *résoudre un*

conflit quand des divergences ou des tensions sont apparues suite à un préjudice, un malentendu ou un refus catégorique » (L.Bellenger, 2004 :24).

Malgré l'opposition de *coopération* et *conflit*, ces deux notions ne peuvent pas réellement se dissocier l'une de l'autre. En effet, dans toute interaction, notamment dans le domaine du sport, il existe toujours un certain degré de compétitivité entre les interactants. D.Maingueneau souligne que le principe de coopération « *n'implique pas une harmonie parfaite entre les inter actants : toute interaction est traversée de tension. Cependant, même dans l'interaction la plus polémique, il doit exister un minimum de coopération, une volonté commune de respecter certaines règles* ». (D.Maingueneau, 1996 :39).

Certes, les négociations qui s'effectuent entre les joueurs de la même équipe relèvent surtout de la coordination, cependant, il faut admettre que « *toute négociation, même si la volonté de coopération domine chez les protagonistes, contient toujours une part inévitable de compétition* ». (J-P.Guedj, 2008 :21). Cet aspect compétitif est largement encouragé par la volonté individuelle de se démarquer par rapport au restant des joueurs, et aussi par la différence de leurs compétences. Cette différence peut, selon CH.Vauthier dans campusport.univ-lille2.fr/capeps/document/2007/vauthier/cooperation.pdf (P08), améliorer l'esprit coopératif entre les membres de la même équipe car la cohésion du groupe s'organise « *autour d'un choix raisonné dans la répartition des rôles de chacun (compétence perçue) qui vise à respecter les qualités personnelles et les intérêts du groupe par sa complémentarité* ».

2. Le conflit

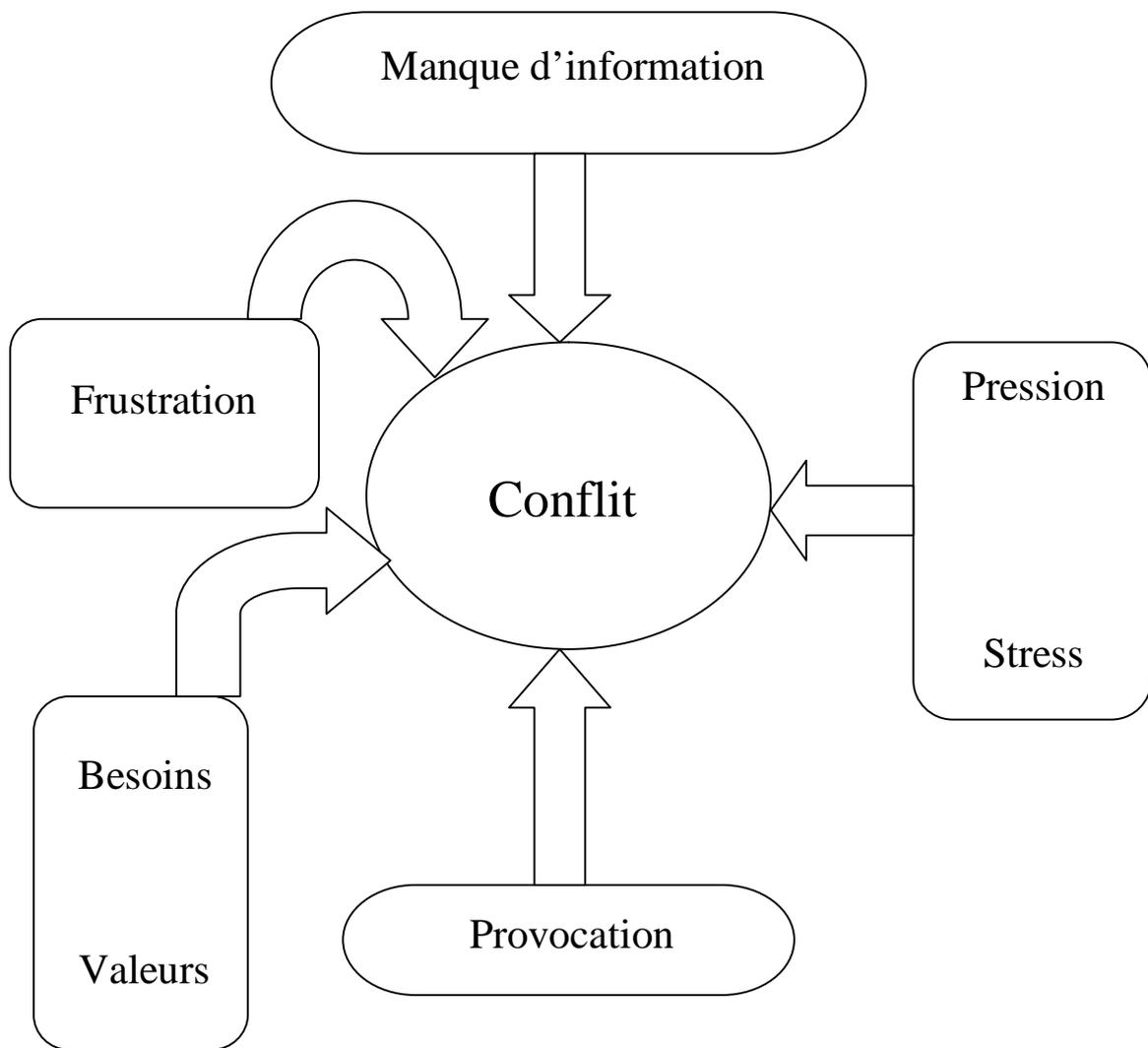
Les rapports qu'entretiennent les joueurs de basket ne relèvent pas toujours de la coopération. Très souvent, une discussion peut s'écarter de son cadre coopératif devenant ainsi un champ compétitif où les interactants, ayant des intérêts incompatibles, s'affrontent. Ce climat compétitif se développe lorsque les joueurs placent leurs buts personnels au-dessus des objectifs généraux de leur équipe. Dans ce cas, chacun d'entre eux cherche à avoir le dessus sur l'autre, à se montrer plus fort que lui et à modifier la situation à son avantage.

Généralement, le conflit est considéré comme un dysfonctionnement dans l'interaction. Il est souvent dû à l'absence de normes assez fortes qui assurent le déroulement coopératif des échanges. Ceci dit, les situations conflictuelles ne sont pas forcément des cas indésirables à absolument éviter car « *au même titre que la coopération, le conflit doit être considéré comme un mode normal de relation et de régulation* ». (J.Etienne, H.Mendras, 1999 :159).

Les conflits qui apparaissent fréquemment dans les interactions sportives sont parfois dus à de simples malentendus qui peuvent déstabiliser le processus de l'échange, mais le plus souvent, c'est la concurrence entre les joueurs et l'absence de la relation dans le jeu qui favorisent le déclenchement des conflits. En effet, la confrontation des participants peut ne pas avoir des rapports directs avec le contexte de l'interaction, dans ce cas, les sources du conflit relèveront surtout du type de relations affectives qu'entretiennent les participants. Par exemple, la jalousie ou la rivalité encouragent l'apparition de l'esprit compétitif chez les joueurs, d'autres sentiments comme l'angoisse, la frustration et les pressions poussent les membres de la même équipe à se confronter au lieu de coopérer. Donc, les conflits « *sont liés aux aspects émotionnels des relations*

interpersonnelles ; ils naissent à la suite de vexations ou d'attaques personnelles visant à satisfaire des besoins individuels. Ces conflits développent une forte affectivité et tendent à stopper la progression du groupe vers ses buts ». (A.Blanchet, A.Trognon, 2002 :92).

CH.Vauthier nous démontre, sur [staps.univ-lille2.fr/fileadmin/user_upload/ressources_peda/Licence/Licence_entrainement/Vauthier/gest **conflits**.pdf](http://staps.univ-lille2.fr/fileadmin/user_upload/ressources_peda/Licence/Licence_entrainement/Vauthier/gest_conflits.pdf), certaines sources d'ordre psychologique qui favorisent le déclenchement des conflits entre les joueurs de basket :



CH.Vauthier. *la gestion des conflits*. 2008, P09

Lorsqu'un conflit se déclenche au cours d'une interaction, les participants s'y engagent en connaissant les limites de leurs pouvoirs offerts par les rôles interactionnels qu'ils occupent, ce qui les pousse à développer des stratégies communicatives visant à leur donner avantage. H.Mendras note que lors d'un conflit « *on assiste généralement à une redéfinition des acteurs et à une transformation des enjeux et des objectifs. Les acteurs évaluent leurs forces réciproques et se trouvent des alliances pour se renforcer* ». (H.Mendras, 2002 :228). Si les participants s'affrontent en prenant en considération les rapports de force existants, leurs interactions prendront la forme de négociations conflictuelles au cours desquelles les participants ne cherchent pas forcément à gagner, mais au moins à préserver leurs faces respectives.

La forme la plus répandue des conflits qui apparaissent dans les différents sports collectifs est sans doute celle de la dispute. Evidemment, si un conflit se termine sans être efficacement résolu, ou du moins sans que les différents participants ne se mettent en accord sur un compromis, il est fort possible que cela se traduise par des réactions et des agissements ultérieurs négatifs. C'est pour cela que les participants engagés dans un conflit essaient de minimiser les dégâts. R.Vion souligne à ce propos que « *Dans la plupart des disputes, les sujets évitent l'irréparable et le dérapage, continuent à protéger leurs images car le recours à la violence, socialement reprouvé, manifeste, le plus souvent, une perte de contrôle et constitue une marque d'auto-dégradation de sa propre image* ». (R.Vion, 1992 :139).

Il faut souligner qu'à l'issue d'un conflit, il n'y a pas nécessairement des gagnants et des perdants. Ceci se détermine selon R.Boudon et F.Bourricaud par la structure des enjeux. Ils distinguent à ce propos trois structures :

- une structure de jeu à somme *nulle* où « *les pertes de l'un des acteurs sont égales aux gains de son opposant* ». (R.Boudon, F.Bourricaud, 2002 :90).

- une structure de jeu à somme *négative* où « *les gains des joueurs gagnants sont inférieures aux pertes des joueurs perdants* ». (ibidem, 2002 :91).

- une structure de jeu à somme *positive* où « *les joueurs sont tous gagnants* ». (ibidem, 2002 :91).

Généralement, les conflits dans les différents sports se résolvent de deux façons ; soit par l'intervention de l'arbitre, soit par le dépassement des oppositions entre les participants. Ce dernier cas se réalise lorsque les parties opposées trouvent un terrain d'entente. Toutefois, certains conflits ne se résolvent pas convenablement, ce qui pourrait entraîner des réactions de revanche et la réapparition des disputes. En effet « *pour qu'une régulation effective du conflit soit possible, il importe que les deux parties impliquées dans un conflit reconnaissent la nécessité et la réalité de la situation conflictuelle et par la, la légitimité de la cause adverse* ». (J.Etienne, H.Mendras, 1999 :171-172). En effectuant ce premier pas, les participants opposés peuvent enfin prendre conscience de la situation dans laquelle ils se sont engagés ainsi que de ses causes et ses effets envisagés. Nous pouvons alors dire que « *pour régler efficacement un conflit, il ne suffit pas d'utiliser des techniques précises mais, en premier lieu, d'en comprendre les tenants et les aboutissants. En effet, chaque situation est particulière en ce qu'elle est le résultat de l'évolution constante des comportements collectifs et des rapports de force en présence, les uns et les autres étant influencés par le contexte* ». (R.Boone, S.Du Bled, 2007 :42).

Le conflit peut avoir des conséquences positives ou négatives sur les interactions des joueurs, notamment celles des coéquipiers, car il est « *à la fois*

un poison destructif qui amène des comportements déplaisants, dysfonctionnels et des décisions défectueuses et un ingrédient productif qui stimule les échanges et l'efficacité d'un groupe ». (A.Blanchet, A.Trognon, 2002 :90). Donc, le conflit peut être destructif aussi bien que constructif, ceci dépend en effet du climat interactionnel dans le lequel il évolue :

- les effets négatifs apparaissent lorsque l'interaction se développe dans un climat de compétition. Dans ce cas, le conflit va « *rompre le développement du processus groupal* ». (ibidem, 2002 :91). Le climat compétitif émerge lorsque les désirs personnels des participants l'emportent sur les intérêts globaux du groupe, cela se produit fréquemment dans les rencontres de basket comme le note CH.Vauthier dans campusport.univ-lille2.fr/capeps/document/2007/vauthier/cooperation.pdf (P02) « *Une équipe de basket n'est pas qu'un simple rassemblement d'individus comme une file d'attente au cinéma. L'équipe est composée d'un ensemble de joueurs ayant des motivations personnelles, des intentions, des projets différents, des qualités diverses. Face à ces caractéristiques, les actions individuelles engagées sont parfois mal coordonnées et entraînent plus une gêne à l'équipe plutôt qu'une aide* ».

- les effets positifs ont une chance de se produire si l'interaction évolue dans un climat coopératif. H.Mendras affirme que le conflit « *renforce l'identité des groupes puisqu'il affirme une différence avec autrui* ». (H.Mendras, 2002 :228). Au fait, lors de la confrontation de deux équipes, il arrive que les membres de chaque groupe s'impliquent dans l'affrontement même si certains d'entre eux ne sont pas directement concernés par le conflit, ce qui renforce leur coordination et favorise donc la cohésion de l'équipe. En plus de cela, le conflit « *stimule les interactions et accroît la qualité des décisions prises à condition qu'il n'entrave*

pas les relations interpersonnelles entre les membres et ne menace pas la coopération globale du groupe ». (A.Blanchet, A.Trognon, 2002 :93).

Vu que nos interactions se déroulent entre des amateurs de basket, notre corpus est riche en situations conflictuelles que cela soit entre les partenaires ou les adversaires. Ce qui nous permettra de mieux étudier le conflit et la coopération ainsi que leurs formes de manifestations dans les interactions sportives.

III. La théorie des actes de langage

Dans tous les sports collectifs, savoir transmettre le message, et parallèlement, réussir à le comprendre et à l'interpréter, sont des étapes fondamentales dans la maintenance des relations entre les joueurs. Afin d'y parvenir, ces derniers communiquent de deux manières, soit par la langue, soit par la gestualité. Il est vrai que ce dernier moyen est très efficace car il passe d'abord par un encodage du message de la part d'un joueur, puis par le décodage de ce message de la part de son coéquipier. Toutefois, nous ne pouvons pas négliger le rôle que joue la langue dans le sport malgré la dominance et l'omniprésence du non verbal. Dans les rencontres de basket par exemple, le joueur utilise la langue afin d'accomplir certaines actions, telles que demander le ballon à son partenaire ou lui suggérer de le shooter au panier. Donc « *La langue, considérée comme un ensemble d'énoncés sémantiquement caractérisés, se révèle un instrument d'action au moins et plus qu'un instrument d'information* ». (C.Baylon, X.Mignot, 2005 :204).

1. Typologie des énoncés

Le sport est en effet un des domaines dans lesquelles la *pragmatique*, ou plus précisément l'hypothèse des « *actes de langage* » développée par J.Austine et J.R.Searle, s'applique par excellence. Selon cette théorie « *parler, c'est sans doute échanger des informations ; mais c'est aussi effectuer un acte, régi par des règles précises, qui prétend transformer la situation du récepteur, et modifier son système de croyance et/ou son attitude comportementale ; corrélativement, comprendre un énoncé c'est identifier, outre son contenu informationnel, sa visée pragmatique, c'est-à-dire sa valeur et sa force illocutoires* ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 1980 :185). Dans les matchs de basket, La

langue n'est pas seulement utilisée pour l'explication des règles ou dans la mise en place des stratégies. En effet, lorsqu'un joueur produit un énoncé, il veut faire réagir, explicitement ou implicitement, l'interlocuteur en le poussant à manifester certaines actions, dans ce cas « *on ne parle pas vraiment pour informer autrui ; on vise plutôt à modifier son comportement* ». (F.Poche, 1993 :72). Les énoncés qui possèdent un tel pouvoir provocateur d'actes disposent d'une *force illocutoire*. O.Ducrot l'explique de la manière suivante « *Dire qu'un énoncé possède, selon les termes de la philosophie du langage, une force illocutoire, c'est pour moi dire qu'il attribue à son énonciation un pouvoir « juridique », celui d'obliger à agir, celui d'obliger à parler, celui de rendre licite ce qui ne l'était pas* ». (O.Ducrot, 1984 :183).

La théorie des actes de langage s'oppose à l'idée que le langage ne sert qu'à décrire une réalité. J.Austine déclare en effet que les locuteurs utilisent la langue pour faire agir les autres et les pousser à accomplir certaines actions. Il distingue à ce propos deux types d'énoncés :

- *l'énoncé constatif* qui sert à « *décrire un événement* ». (C.Baylon, P.Fabre, 2005 :67). Il possède une valeur de vérité, c'est-à-dire que l'énoncé peut être vrai ou faux.

- *l'énoncé performatif* qui « *décrit une certaine action du sujet parlant ; son énonciation revient à accomplir l'action qu'il exprime* ». (ibidem, 2005 :67). L'acte de parole contenu dans ce type d'énoncés peut aussi bien échouer que réussir, ce dernier cas se réalise lorsque l'interlocuteur comprend l'intention du locuteur et accomplit ce qu'il attend de lui.

Notre corpus se constitue en effet d'un mélange d'énoncés constatifs et performatifs. Le premier type est beaucoup fréquent lors des interactions qui

s'effectuent à la fin d'une rencontre car les joueurs y décrivent le déroulement du match et les différentes actions réalisées. Quant aux énoncés performatifs, nous les trouvons surtout dans les interactions qui se réalisent au milieu des matchs où les joueurs ne cessent de s'échanger les instructions concernant le jeu en cours.

2. La taxonomie des actes de langage

La distinction entre énoncé *constatif* et *performatif* ne semble pas être toujours évidente, ce qui a poussé J.Austine à établir une classification des actes de langage. Il divise ces derniers en trois catégories :

- *l'acte locutoire* qui consiste à « *dire quelque chose dans une langue donnée* ». (D.Zemmour, 2008 :190). Autrement dit, toute suite de sons ou de mots écrits ayant un sens dans une langue est considérée comme acte locutoire.

- *l'acte illocutoire* qui est « *effectué en disant quelque chose* ». (ibidem, 2008 :190). D'une autre façon, c'est l'acte que nous accomplissons à partir de la signification de ce qu'on nous a dit.

- *l'acte perlocutoire* qui produit « *un effet sur les sentiments, les pensées, les actions des interlocuteurs* ». (ibidem, 2008 :190). Cet acte provoque des effets chez l'interlocuteur et modifie ainsi la situation de l'interaction.

J.R.Searle adopte une nouvelle taxonomie des actes de langage. Elle se base en effet sur un ensemble de critères notamment les buts des actes illocutoires, leur force et les statuts des interlocuteurs. Les actes de langage selon la taxonomie de J.R.Searle sont :

- *les actes assertifs* qui indiquent les pensées du locuteur et la véracité de ses propositions. Par exemple l'affirmation, la négation, l'information et l'explication.

- *les actes directifs* qui obligent l'interlocuteur à réaliser une action. Comme l'ordre, la demande et le conseil.

- *les actes promissifs*. En les employant, le locuteur « *s'oblige lui-même à accomplir un acte ou à adopter un comportement* ». (M.Bracops, 2006 :53). Par exemple la promesse et l'offre.

- *les actes expressifs* qui démontrent l'état psychologique du locuteur. Tels que la félicitation, le remerciement, l'excuse, la menace et la déception.

- *les actes déclaratifs* qui « *provoquent la vérité du contenu qu'elles expriment en se référant à une institution extralinguistique et en impliquant des statuts respectifs bien spécifiques pour le locuteur et l'interlocuteur* ». (ibidem, 2006 :53). Comme le baptême, la nomination et la déclaration de guerre.

Il existe aussi des actes de langage *directs* qui sont tellement explicites que l'interlocuteur les comprend directement, et d'autres *indirects* qui font référence à des choses pas clairement évoquées au moment de l'énonciation, et nécessitent donc une bonne interprétation de la part de l'interlocuteur. Il est possible d'accomplir plusieurs actes de langage dans le même tour de parole, J.Moeschler note à ce propos que « *certaines situations de discours montrent au contraire qu'un même énoncé peut réaliser plus d'un seul acte* ». (J.Moeschler, A.Reboul, 1994 :487).

La dimension pragmatique des échanges verbaux au cours de notre étude est très importante. En effet, la plupart des énoncés des participants contiennent des actes de langage, notamment ceux des joueurs. Ces derniers en usent par exemple pour se conseiller et pour mettre en place leurs stratégies de jeu. Les énoncés de l'arbitre sont également munis d'une visée pragmatique ; il peut par exemple ordonner un joueur de donner le ballon à son adversaire, il peut aussi déclarer des fautes commises au milieu des rencontres et faire soumettre les joueurs à ses suggestions. Enfin, nous ne nous contenterons pas de décrire les actes de langage présents dans notre corpus, nous étudierons surtout leur influence sur les relations interpersonnelles des différents participants.

Deuxième partie :

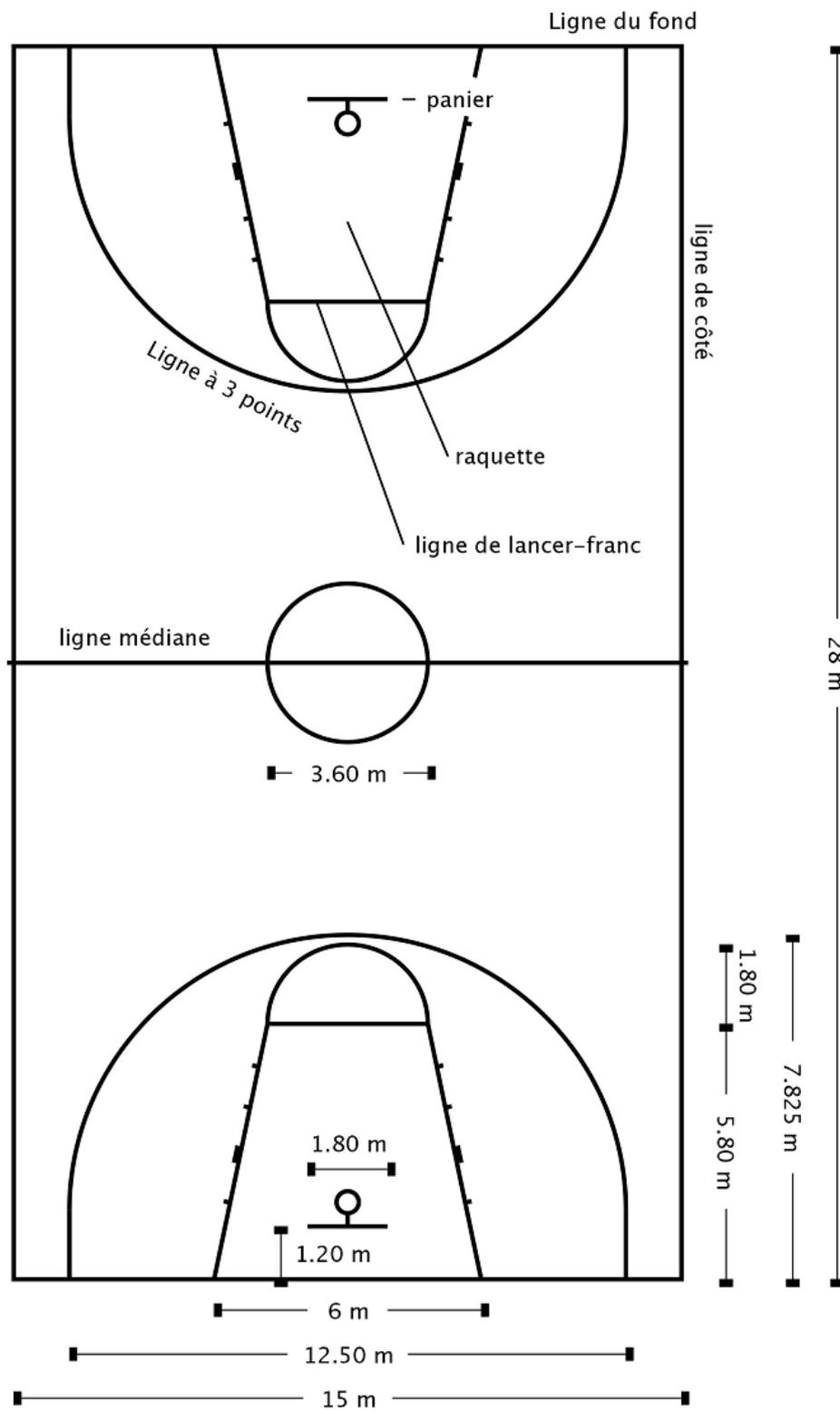
Etude pratique

I. Contexte de l'étude

1. Présentation du basket

Le basket-ball ou « ballon panier » est un sport collectif de balle se jouant exclusivement à la main. Inventé en 1891 aux Etats unis, le basket fait désormais partie des sports les plus répandus dans le monde, sa popularité vient juste après celle du football.

Il existe plusieurs espaces consacrés au basket à l'université de Constantine. En effet, l'aire du jeu est formée d'un terrain rectangulaire doublement symétrique en longueur et en largeur, à ses deux extrémités se trouve un panier. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse en faisant passer le ballon à travers ces paniers. Le basket se joue sur un terrain entier lors des matchs professionnels, cependant, il se joue sur un demi terrain quand il s'agit d'une rencontre entre amateurs vu le nombre réduit des joueurs, ce qui le rapproche à sa variante courante appelée « *streetball* » ou « basket de rue ». Les règles du jeu dans un match d'amateurs restent les mêmes que dans une rencontre professionnelle, à la seule différence que tous les joueurs doivent shooter le ballon dans un seul et même panier. Nous présentons en annexes un bref glossaire de ces règles ainsi que des termes spécifiques que nous rencontrons dans le corpus. Le schéma suivant démontre le terrain de basket tel qu'il a été conçu par la *fédération internationale de basket-ball amateur* (FIBA) :



<http://www.interfacesports.org/pix/Terrain de basketball.png>

2. Méthodologie

2.1. Les informateurs

Nous effectuons des enregistrements audio par magnétophone auprès des étudiants de l'université de Constantine. Nous avons choisi comme lieu de recueil des données l'espace sportif de Zarzara, les étudiants y jouent souvent du football et du basketball.

Les étudiants concernés par notre enquête sont en total 6 constantinois, tous du sexe masculin et leur moyenne d'âge est de 23 ans. Ils appartiennent à diverses filières : 2 étudiants en électronique, 2 autres en architecture, 1 seul en sciences techniques et le dernier en biologie. Ces joueurs n'appartiennent à aucune équipe professionnelle, ils ne sont que des amateurs de basket. Le choix de ce genre de joueurs n'est pas fortuit, en effet, leur manque d'expérience dans le jeu ainsi que les rapports informels qu'ils entretiennent donnent lieu à de nombreuses interactions verbales et surtout, à un grand nombre de passage vers des situations conflictuelles, ce qui nous permettra de mieux étudier le conflit et la coopération au cours de ces interactions.

Les joueurs pratiquent le basket depuis leur jeune âge, précisément depuis le CEM et le lycée. Parmi eux, deux seulement sont intéressés par les championnats de basket, notamment le NBA « *National basketball association* » qui se déroule aux Etats-Unis. Ils supportent des équipes telles que Chicago Bulls, Boston Celtics et Los Angeles Lakers. En ce qui concerne leurs joueurs favoris, ils nous ont cité quelques-uns comme Michael Jordan, Magic Johnson et Allen Iverson.

2.2. Le corpus

2.2.1. Recueil des données

Les enregistrements audio des interactions verbales des joueurs ont été effectués sur 14 matchs. Les rencontres se déroulent en effet sur un demi-terrain vu que les joueurs ne sont pas assez nombreux. Chaque équipe se forme de deux joueurs. En fait, les membres d'une équipe ne restent pas toujours les mêmes car ils s'échangent les positions à la fin d'une rencontre. Quant à l'arbitrage, il est assuré par le plus doué d'entre les participants.

Nous avons effectué les enregistrements en trois moments différents : avant, au milieu et à la fin des rencontres. La première difficulté que nous avons rencontrée était l'enregistrement des interactions au milieu des matchs. Afin d'y parvenir, nous étions obligés d'entrer dans le terrain mais uniquement quand il s'agit d'une déclaration de faute, car à ce moment, les joueurs arrêtent de courir pour entamer, souvent, des interactions conflictuelles. Nous signalons à ce propos que la petite superficie du terrain nous a facilité l'accès rapide au lieu du déroulement de ces interactions. Sinon, nous n'avons pas eu de vrais problèmes pour l'enregistrement des interactions qui s'effectuent avant et après les matchs car les joueurs se rassemblent tous au même endroit. Enfin, il est vrai que les joueurs semblaient être un peu gênés par l'enregistrement de leurs voix, mais ils ont fini par s'y habituer après le déroulement de quelques rencontres.

Les joueurs parlent tous l'arabe dialectal. Cependant, étant bilingues, ils introduisent des passages en langue française que nous pouvons diviser en deux catégories. La première, qui est la plus dominante, est le français relatif au basket ; il se reflète dans notre corpus par des termes et expressions propres au jeu. L'autre français, moins présent, se limite à quelques mots quotidiennement

employés dans le dialecte algérien, des mots qui s'inscrivent dans le cadre de l'alternance codique. L'anglais est également présent dans les échanges des joueurs mais il se réduit à deux ou trois termes spécifiques au basket.

La transcription des enregistrements nous a posé quelques problèmes, notamment dans la reconnaissance des voix des différents joueurs. De plus, certaines séquences sont inaudibles, ce qui est essentiellement dû aux chevauchements, ces derniers sont en effet très nombreux vu le contexte informel des interactions. Afin d'obtenir une grande précision sur la source de chaque énoncé, nous étions amenés à écouter plusieurs fois nos enregistrements.

2.2.2. Les normes de la transcription

Nous nous sommes largement inspirés de Claire Blanche Benveniste pour la transcription des enregistrements en y ajoutant quelques symboles. Nous avons utilisé l'Alphabet Phonétique International (API) pour la transcription des séquences émises en arabe dialectal. Enfin, nous signalons que les passages en langue française et anglaise ainsi que les noms des participants ne sont pas transcrits phonétiquement.

Les symboles de la transcription phonétique présents dans le corpus

a. Les voyelles

a : antérieure écartée très ouverte.

i : antérieure écartée très fermée.

e : antérieure écartée fermée.

ɛ : antérieure écartée ouverte.

o : postérieure arrondie fermée.

u : postérieure arrondie très fermée.

b. Les consonnes

ʔ : أ

h : ح

x : خ

ʃ : ش

ʒ : ص

t̤ : ط

ɖ : ظ

ʕ : ع

ɣ : غ

q : ق

g : ك

j : ي

Les autres symboles de la transcription

A, B, C, D, E : les joueurs. Les duos A-B, C-D représentent les partenaires de chaque équipe.

D1, D2 : les tours de paroles successifs d'un joueur.

R : l'arbitre.

> : intonation montante.

/ : interruption.

/.../ : pause.

(xxx) : séquences inaudibles ou incompréhensibles.

() : les parenthèses indiquent nos remarques personnelles sur les gestes des participants.

(____) : les soulignements symbolisent les chevauchements.

Exemple : C.2 : quate deux >

A.2 : deux partout >

: : les deux points représentent la durée vocalique d'une voyelle.

Exemple : [ndi:ru] pause

II. Analyse

1. Structure des interactions

Nos interactions sont assurées par des participants ayant différents statuts que nous trouvons dans la plupart des sports collectifs. Il y a un arbitre et deux types de joueurs : co-équipiers et adversaires. Nous nous intéressons d'abord aux interactions des co-équipiers puis à celles des adversaires et enfin aux échanges qui s'effectuent entre l'arbitre et les joueurs.

1.1. Interactions des co-équipiers

Les rapports qu'entretiennent les co-équipiers sont nettement symétriques. En effet, les joueurs ne sont pas des professionnels, ce qui les rend tous égaux au cours des rencontres auxquelles ils participent. Les interactions menées par les partenaires de chaque équipe peuvent prendre deux tournures différentes en fonction du contexte des matchs ; elles sont en général coopératives puisque les joueurs font partie de la même équipe et doivent s'entraider pour remporter la victoire, cependant, elles peuvent aussi être conflictuelles lorsqu'il y a défaillance dans le système du jeu d'équipe.

Nous commençons par observer une longue séquence enregistrée à la fin d'une rencontre. Les discussions menées ont comme but principal d'améliorer le jeu de chaque équipe dans les futures rencontres à partir des leçons que les joueurs ont tiré du précédent match. Nous observons les échanges des partenaires des deux équipes, ceux des joueurs A et B, puis C et D.

Extrait 01

A.1 : [ha.j.ja ndiru] pause [dork (xxx) rbeħna] l' match

B.1 : fort ah Saber >

A.2 : cinq quate >

B.2 : [hekka nestaħraf bi:k] >

A.3 : [ʔena wu] Hamdi [rbeħne:kum] >

B.3 : les tirs [te:ħek] forts [bezzε:f] > /.../ [wallah (xxx)] >

C.1 : l' partie [ldzε:j nħallah] /.../ l' essentiel /

A.4 : [kifε:h] l' partie [ldzε:j > nzi:du nerbħu:kum] >

B.4 : (rire)

C.2 : El-hedi suivi Saber [metxelli:heħifu:t] >

D.1 : [hi:h (xxx)]

C.3 : [mengulleħ ħla] les fautes normal l' essentiel [metxelli:heħifu:t] >

E.1 : (rire)

A.5 : Hamdi [nkemmlu] les matchs [ki:ma teħ gbi:l] /.../ mais la prochaine fois [menxalli:weħ] score quate cinq /

E.2 : [ħeft] les tirs [l.ju:m] forts (xxx) >

A.6 : faut [nxelli:whum] cinq zéro

B.5 : [metti:ri:ħ] fort [bark (xxx) ki tpa:ħi] la balle /

E.3 : les passes [te:ħek] forts >

B.6 : la passe [te:ħek] /.../ fort >

A.7 : [nta te:ni] >

B.7 : [naqqaş] les tirs [te:ʕek] /

A.8 : [nta te:ni] >

B.8 : [wehkem] joueur [ʔu meturgudʃ fi] terrain [wallah] / >

A.9 : [nta te:ni ʕu:d] / >

B.9 : [meşba:h ʔena bark li nedʒri] >

A.10 : [di:ma npa:şilek] la balle >

D.2 : [nta] Hamdi [teʃti tahðar bark ra:k] remplaçant normalement >

E.4 : (rire)

A.11 : [qbel menpa:şilek] la balle > /.../ [ʕu:d] > /.../ [ʔahrab men] euh les joueurs [te:ʕek (xxx)] >

B.10 : mais [ra:k la:şaq fi ʔa] / >

C.4 : [wenta] > /.../ [nta] El-hedi [ba:zi ʕla] Saber [bark]

B.11 : [ʔaʕraf kifə:h tpa:şi] la balle

D.3 : c'est bon [ha ʔa dork]

C.5 : [dork] le problème [fi:] l'équipe

D.4 : normalement Hamdi [mendi:ru:ʃ ʕli:h] puisque remplaçant

C.6 : (rire)

D.5 : comme si [mekke:neʃ]

C.7 : (rire)

B.12 : [ʔena ʔe:ni] euh

D.6 : (rire)

E.5 : [haɟɟa dorka] > (le joueur prend la balle et se lève)

D.7 : [haɟɟa] Saber >

B.13 : [ʔaha mezzɛ:l weʃ bi:k] >

E.6 : [ra:k] fatigué >

B.14 : [barke:na bla tmaʃxi:r] >

C.8 : (rire)

A.12 : cette fois Hamdi cinq à zéro ah >

E.7 : [wallah kɛ:ɟna ki:ma gult belli] remplaçant >

B.15 : [wallah ʔe:ni] fatigué

C.9 : (rire)

A.13 : [ʔe:ni ʔena li: marki:t] euh (xxx) les paniers ah Hamdi

D.8 : ah >

E.8 : (rire)

B.16 : [me:dert we:lu] > /.../ [naɟɟa li:h li:h]

E.9 : [haɟɟa ʔedʒme:ɟa] l'arbitre [gellkum] debout [telleɟbu] l'match c'est debout >

B.17 : [ʔaha mezzɛ:l] >

E.10 : [ra:na geɟ] des sportifs [geɟ] des sportifs

C.10 : (rire)

A.14 : Hamdi la garde [te:ɟu] /

B.18 : [hi:h] c'est bon

A.15 : [ʔaw həkmeɧ meɧ mxelli:k tħerrek (xxx)]

B.19 : [wenta ki:f tħerrek] / >

A.16 : [ʕu:d ʔedʒbed ro:hək bɛ:h naqder npa:ʕilek] la balle /

B.20 : [hi:h] ʕa y est (xxx)

D.9 : [diru:lna] les plans

C.11 : (rire)

A.17 : parce que [ki tku:n la:ʕaq fi:] les joueurs faut pas [npa:ʕilek] la balle

B.21 : [hi:h] c'est bon

D.10 : [diru:lna] les plans [weħna rɛ:bħi:n] l' match (xxx)

B.22 : [rbeħne:kum] match déjà [weɧbi:k] >

A.18 : cette fois cinq /.../ cinq zéro cinq zéro >

D.11 : [ʕlɛ:h] sur cinq > [ʔaha meɧlebeli:ɧ] >

B.23 : [ʔaw hɟarne:lek] >

C.12 : (rire)

Cette interaction commence par un échange de compliments entre les joueurs A et B du premier jusqu'au sixième tour de parole. Nous notons une réciprocité d'interventions évaluatives positives entre les deux partenaires. D'une part, les trois premières interventions du joueur B dans lesquelles il annonce explicitement qu'il est ravi du jeu de son partenaire « fort ah Saber », « les tirs / te:ɧek / forts » (tes tirs sont forts) et d'autre part, l'intervention du joueur A où il rend hommage à son co-équipier dans la réalisation de la victoire « / ʔena wu / Hamdi / rbeħne:kum / » (on vous a battu moi et Hamdi). Ces

interventions évaluatives sont très fréquentes dans les échanges entre co-équipiers, leur présence est évidente vu la relation de partenariat que partagent ces joueurs.

Regardons à présent l'échange des joueurs C et D dans C2, D1 et C3. Malgré le fait qu'ils soient perdants, ces deux coéquipiers ne se culpabilisent pas l'un et l'autre d'être responsable de la défaite. En fait, le joueur C donne deux conseils à son coéquipier sous la forme d'actes de langage « suivi Saber / metxelli:heʃifu:t / » (suis Saber ne le laisse pas passer). Le premier acte est de suivre l'adversaire et le deuxième est de l'empêcher de passer à travers lui. De l'autre côté, le joueur D répond positivement par « / hi:h / » (oui). Cette réponse est une preuve que l'acte de langage est réussi car le joueur D affirme qu'il accepte les suggestions de son partenaire. Nous remarquons, au cours de cet échange, que le joueur D s'est délibérément soumis aux instructions de son homologue malgré la relation de partenariat qui les rend égaux dans l'interaction. Il est clair que les joueurs ont placé les buts de leur équipe au dessus de leurs objectifs personnels, ce qui a largement contribué à l'émergence de ce climat coopératif malgré la défaite qu'ils ont subi face à leurs adversaires. Nous constatons également en C3 « / mengulleʃ ʒla / les fautes normal l'essentiel » (je ne te parle pas des fautes normal l'essentiel) que le joueur évoque les fautes commises par son partenaire mais il les dépasse en disant « normal l'essentiel » car s'il s'y attarde, cela pourrait provoquer un conflit. Le joueur cherche en effet à maintenir le bon déroulement des échanges pour ne pas briser la coopération qui doit exister entre les membres de la même équipe.

En ce qui concerne l'organisation des échanges, nous remarquons que l'ordre de la prise de parole entre les partenaires n'est pas prédéterminé. En effet, le caractère symétrique de l'interaction ne donne pas à un joueur précis le privilège de diriger la conversation. La parole ne se centre pas sur un seul

locuteur, ce qui produit constamment un changement mutuel de la position émettrice et réceptrice entre les joueurs. Prenons par exemple le cas des partenaires A et B. Dans B5, B6, B7, B8 et B9, le joueur B prend l'initiative de faire des remarques à son partenaire A, à ce moment le joueur A est l'interlocuteur. Un peu plus tard dans la séquence notamment en A14, A15, A16 et A17, l'acte illocutoire est pris par le joueur A, ce qui place le joueur B en position de récepteur. Il est donc clair que les configurations interlocutives ne cessent de se modifier au cours de l'interaction. La réciprocité de rôles interlocutifs est sans doute due à l'égalité des statuts interactifs des joueurs.

Les échanges des partenaires nous montrent, en plus du changement des positions interlocutives, une réciprocité d'énoncés performatifs. En B5, B7 et B8 « / metti:ri:f / fort » (ne tire pas fort), « / naqqaş / les tirs / te:ʕek / » (rabaisse tes tirs), « / weħkem / joueur » (attrape un joueur), le joueur B accomplit des actes de langage directifs en donnant des ordres à son coéquipier. Prenons maintenant l'intervention du joueur A en A16 « / ʔedʒbed ro:ħek / » (écarte toi), nous constatons que ce dernier réalise, à son tour, un énoncé performatif alors qu'un peu avant, il recevait les instructions de son partenaire B. Il est donc clair que les deux co-équipiers disposent des mêmes droits et devoirs dans l'interaction que cela soit au niveau de la prise de parole ou dans la production des actes de langage.

Observons à présent une deuxième séquence enregistrée lors de la déclaration d'une faute au milieu d'un match. C'est surtout dans ce genre de contexte que nous assistons au déclenchement des confrontations entre co-équipiers :

Extrait 02

A.1 : marché normalement la balle [li:kum ?e:na bark li ?eftu (xxx) > /.../
rɛklami ʃwiǰǰa] / (le joueur donne le ballon à son adversaire C).

C.1 : (xxx) [ma:taʃarfu:ʃ] les fautes

D.1 : [ǰaʃraf] les shoots [bark he:da huwwa] défaut >

C.2 : [kunt mʃɛ:k ʃlɛ:ʃ mapaʃitleʃ] la balle >

D.2 : (xxx) [?e:ni kunt bʃi:d ʃli:k] >

A.2 : [ra:na markina] panier ah >

C.3 : [kunt wra:k tgulli bʃi:d ʃliǰǰa] >

D.3 : [?aw markɛ:w] trois points

A.3 : trois un >

C.4 : trois un >

B.1 : trois un >

D.4 : trois un

C.5 : Hamdi [meʃ hekka] > /.../ ah /.../ [?eʃbeħ ʃwiǰǰa] >

D.5 : [ma:taħʃalʃ fiǰǰa bark nta ki:f] >

C.6 : [?eʃbeħ ʃwiǰǰa] (xxx) au moins > /.../ puisque [ma:taʃrafʃ tʃu:ti ʃu:d
pa:ʃi] la balle >

D.6 : [wenta ʃu:ti] c'est bon >

A.4 : toute façon sur cinq [nbeddlu] l'équipe ah >

D.7 : [hi:h]

C.7 : [tʃellem (xxx)] Hamdi [fi] rebond shoot >

D.8 : [ma:naʃrafʃ nʃu:ti] >

C.8 : joueur [te:ʃ] basket [ʔu ma:taʃrafʃ] les shoots >

D.9 : [wallah ma:naʃraf] >

C.9: (rire)

D.10 : [meʃʃi:t] out >

A.5 : trois un trois un >

C.10 : trois deux ah >

Cette séquence nous montre un désaccord entre les co-équipiers C et D à propos de leur façon de jouer. Jusqu'au huitième tour de parole, l'interaction prend la forme canonique question / réponse. En posant la question « / ʃlɛ:ʃ mapaʃiteʃ / la balle » (pourquoi tu ne m'a pas passé la balle ?), le joueur C effectue un acte de langage directif car il attend que son partenaire lui précise pourquoi il ne lui a pas passé le ballon, mais vu que la réponse du joueur D en D2 « / ʔe:ni kunt bʃi:d ʃli:k / » (j'étais loin de toi) n'était pas convaincante pour son co-équipier, le joueur D change carrément le sujet de la discussion en D3 « / marke:w / trois points » (ils ont marqué trois points) en profitant de l'intrusion du joueur adverse A en A2 « / ra:na marki:na / panier ah » (on a marqué un panier ah). En effectuant cette diversion, le joueur D évite de répondre aux questions de son partenaire et s'adresse plutôt au joueur A qui est, en ce moment précis de l'interaction, un participant non ratifié car il n'est pas le destinataire du locuteur C. Le détournement du sujet de la part du joueur D est en effet une tentative d'éloignement d'un conflit qui aurait pu, a priori, se déclencher entre lui et son partenaire, ce qui aurait perturbé leur jeu d'équipe surtout qu'ils sont en plein milieu du match.

Tout au long de cette séquence, les échanges entre les co-équipiers C et D prennent une forme dialogique où la prise de parole des deux partenaires, sans prendre en compte les interventions des joueurs adverses, s'effectue selon le principe d'alternance des tours. Chacun des deux co-équipiers accomplit son tour de parole pleinement sans être interrompu par l'autre. En fait, l'appartenance à la même équipe amène les deux joueurs à bien organiser leurs échanges pour maintenir la cohésion du groupe. C'est pour cela que nous remarquons très peu de chevauchements dans l'interaction malgré le désaccord des partenaires.

Conclusion

Les interactions des coéquipiers sont, globalement, bien structurées. L'alternance des tours de parole est plutôt équilibrée et ne semble pas être désordonnée, que cela soit lors de la présence d'un malentendu entre les partenaires ou après leur défaite. La symétrie des statuts interactifs des joueurs ainsi que la modification instantanée de leurs positions interlocutives ne les empêchent pas vraiment à maintenir des échanges bien organisés.

1.2. Interactions des adversaires

Les interactions des adversaires sont évidemment conflictuelles à cause de la compétition existante entre eux. Nous les percevons surtout au milieu des matchs où la tension du jeu est au maximum. Les séquences suivantes sont prises lorsque les joueurs des deux équipes se disputent le score de deux matchs différents :

Extrait 03

A.1 : quate partout >

B.1 : quate partout >

A.2 : quate quate / >

C.1 : quate partout [meʃba:h] >

B.2 : [hi:h] / >

A.3 : quate partout

B.3 : [marki:t] panier quate quate / >

C.2 : [ʔaha ʔaha] quate trois / >

B.4 : [wallah] quate quate [marki:t] but [gbi:l > (xxx) weʃbi:k > /.../ nsit] >

A.4 : [ʔesmeʃ ma:taʃrafʃ teħseb] les /.../ les paniers [menetfɛ:hmu:ʃ] ah >

D.1 : (rire)

A.5 : [ma:taʃrafʃ teħseb] les paniers / >

C.3 : [ro:h ro:h (xxx)]

B.5 : sur cinq [ndi:ru] pause ah > [ʔe:na ʃji:t]

Extrait 04

A.1 : deux partout >

C.1 : [wi:n] deux > /... / quate deux quate deux / >

B.1 : deux partout >

C.2 : quate deux / >

A.2 : deux partout / >

C.3 : quate deux ah Saber [weʃbi:k] / >

A.3 : [nta bqi:t hɛ:kem] score [teʃ] l' match [li qbel li:fɛt] >

C.4 : [ʔaha teʃ dork nta ki:f kunt re:ged (xxx)] >

A.4 : Chawki [geddɛ:h] score >

C.5 : quate deux / >

D.1 : deux deux (xxx) >

C.6 : quate deux > /.../ [ʔaha me:telʃebhe:li:f] >

D.2 : deux deux [ʔedʒme:ʃa] / >

C.7 : quate deux / >

B.2 : trois deux trois deux / >

D.3 : [geddɛ:h] score [teʃna] Hamdi >

C.8 : deux >

D.4 : bien bien [zi:du bark]

Nous remarquons dans les extraits présentés ci-dessus que le conflit domine les interactions des adversaires. Il se manifeste d'abord dans l'organisation des échanges. En effet, nous notons de nombreux chevauchements tout au long de ces séquences. Dans le troisième extrait, les chevauchements ont eu lieu dès la deuxième intervention et durent jusqu'à la huitième. La parole est prise par trois joueurs sur quatre qui participent au match, ils interviennent tous presque au même moment sans respecter l'enchaînement logique des échanges. Autrement dit, l'alternance des tours de parole n'est pas prise en compte par les joueurs.

Nous notons également que les chevauchements sont plus nombreux que ceux que nous avons déjà vu dans les interactions des co-équipiers. Si nous examinons les chevauchements des co-équipiers A et B dans le troisième extrait en B1 et A2 puis en A3 et B3, nous remarquons que ces deux joueurs défendent ensemble le score de « quatre à quatre » en intervenant simultanément. En fait, ils coordonnent leurs actions pour mieux s'opposer à leur adversaire C qui défend le score « quatre à trois ». Finalement, le déséquilibre créé par la participation simultanée des deux joueurs A et B face à leur adversaire C met ce dernier dans une position faible et le pousse à abandonner le conflit en C3 « / ro:h ro:h / » (allez allez).

La désorganisation des échanges dans les interactions des adversaires se concrétise encore plus avec les intrusions. Dans le quatrième extrait, quand le joueur A s'adresse à son adversaire D en A4 « / gedde:h / score » (combien est le score ?), nous remarquons que le joueur C intervient et devance la réponse du joueur D en C5 « quate deux », pourtant le joueur C n'est pas ratifié à ce moment précis de l'interaction. En effet, l'interlocuteur ciblé par le joueur A était bel et bien son adversaire D et non pas le joueur C, ce qui pousse ce dernier à justifier son intrusion en C6 « quate deux > /.../ / ?aha me:telʕebhe:li:f / » (non c'est quatre à deux tu ne me tromperas pas !). Cette réaction de la part du joueur peut être considérée comme une reconnaissance implicite de la prise illégale du tour de parole du joueur D. Selon C.Kerbrat-Orecchioni, l'interactant qui commet une intrusion est « *un locuteur illégitime qui s'empare de la parole, et vient parasiter le circuit interlocutif* ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 1996 :32).

En plus des chevauchements et des intrusions, nous notons une grande présence d'interruptions. Dans le Quatrième extrait, les interventions des joueurs sont interrompues par d'autres à plusieurs reprises, ce qui crée un désordre dans la structure des échanges. Ces transgressions, selon C.Kerbrat-Orecchioni

« peuvent donner lieu à sanction, ou du moins entraîner des effets notables, et généralement négatifs, sur le déroulement de l'interaction ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 1996 :28). Prenons par exemple les interventions D2, C7 et B2. Nous constatons que les trois joueurs s'interrompent la parole consécutivement sans se préoccuper de l'accomplissement du tour de l'autre. Ces coupures de parole empêchent les joueurs de poser leurs idées convenablement et par conséquent, elles perturbent le bon déroulement de l'interaction.

Notre dernière remarque à propos des interactions des adversaires concerne la répétition des interventions. Depuis le début du quatrième extrait jusqu'à sa fin, les joueurs des deux équipes n'arrêtent pas de répéter de manière incessante les scores « deux deux » pour les joueurs A et B et « quatre deux » pour leur adversaire C. Nous constatons la même chose dans le troisième extrait où les partenaires A et B insistent à répéter le score « quatre quatre » depuis la première jusqu'à la neuvième intervention. En effet, la répétition des interventions peut être considérée comme une stratégie communicative par laquelle d'une part, les coéquipiers défendent leur score en insistant sur lui, et d'autre part, ils renforcent le conflit avec leurs adversaires. Dans ce cas, les répétitions jouent un rôle dans l'augmentation du climat compétitif qui domine déjà sur la rencontre.

Conclusion

Les interactions des adversaires sont différentes de celles des partenaires dans leurs formes et structures. Elles sont en effet plus conflictuelles et plus désordonnées notamment dans l'alternance des tours de parole. Cependant, le point commun qu'elles partagent avec les interactions des co-équipiers c'est leur caractère symétrique et l'informalité du discours. En fait, vu leur appartenance à

des équipes concurrentes, les joueurs sont voués à se contrarier. De plus, les rapports informels qu'entretiennent les joueurs, ainsi que la similarité des rôles interactifs qu'ils occupent dans le match, les permettent d'intervenir quand et comme ils veulent dans l'interaction, ce qui favorise le désordre des échanges.

1.3. Interactions des joueurs avec l'arbitre

En ce qui concerne ces interactions, nous avons choisi de prendre en compte celles qui sont produites lors des déclarations de fautes par l'arbitre. En fait, il n'existe presque pas d'interactions verbales entre les joueurs et l'arbitre que durant ces moments. De plus, l'arbitre joue son rôle seulement au milieu des matchs, c'est pour cela que nous avons veillé à enregistrer les interactions à ces moments précis des rencontres.

Extrait 05

A.1 : marché >

B.1 : [hɛbbes] > (le joueur lève sa main et les autres arrêtent de courir)

C.1 : [mɛʃ] marché >

R.1 : out (xxx) >

C.2 : ah > [wi:n] out >

R.2 : [xrudʒt mɛn] cercle (l'arbitre dirige son doigt vers le cercle dessiné sur le terrain)

A.2 : (rire)

R.3 : déjà / >

C.3 : ah > il faut [nuxrudʒ men] cercle normalement [wallah] > (le joueur donne le ballon à l'arbitre)

R.4 : déjà [tlaqlək] la balle [ʕlɛ:h] > parce que [he:dɛ:k gɛ:l hebbes ki: hebbestu zɛ:d kemmel] l'match (xxx) > /.../ [he:dɛ:k] >

A.3 : (rire) (xxx)

D.1 : faute normalement

B.2 : ah [ʃeft kifɛ:h] >

D.2 : faute déclaration [he:di] / >

A.4 : l'arbitre [ʃiɣja he:da] >

D.3 : faute déclaration il faut pas [taħdar he:dʒa] après [tardʒaʕ ʕli:ha]

R.5 : faute réclamation [meʃ] déclaration

A.5 : (rire)

Les interventions de l'arbitre dans cette séquence ne sont pas aussi nombreuses que celles des joueurs. Sa première intervention est tardive parce qu'elle est précédée par trois interventions des joueurs, ce qui prouve que l'initialisation de l'interaction n'est pas forcément liée à l'arbitre. Nous constatons aussi au cours de cette séquence que les interventions de l'arbitre ne contiennent pas d'actes de langage, ses énoncés sont en effet constatifs. En R1 « out », l'arbitre corrige ce que le joueur A avait déclaré dans sa première intervention « marché », il refait la même chose dans sa dernière intervention en corrigeant cette fois ci le joueur D « faute réclamation » au lieu de « faute déclaration ». En fait, les interventions de l'arbitre ne se limitent pas à la correction des fautes des joueurs mais aussi à l'explication des règles du jeu, comme nous le voyons en R2 et R4 où il explique en détail le type de faute que

le joueur avait commis. Donc, l'arbitre est amené à utiliser des énoncés constatifs quand il s'agit de la correction et l'explication des règles.

Dans cet extrait, nous pouvons constater quelques différences entre la manière par laquelle les joueurs interagissent entre eux et celle où ils interagissent avec l'arbitre. Regardons à titre d'exemple la réaction du joueur C à la déclaration de faute dans ses trois premières interventions. D'abord en C1, le joueur refuse carrément la déclaration de faute annoncée par son homologue A « / meʃ / marché » (ce n'est pas un marché), cependant, après les interventions de l'arbitre en R1 et R2 « out » et « / xrudʒt men / cercle » (tu es sorti du cercle), la réaction du joueur C n'était pas le refus ou la contradiction comme c'était le cas avec le joueur A ; en effet, en C2 et C3 « ah > / wi:n / out » (ah ? comment ça out ?) et « ah > il faut / nuxrudʒ men / cercle normalement » (ah ! il faut que je sorte du cercle normalement), le joueur demande une explication de la part de l'arbitre puis il admet la faute qu'il avait commis. La raison qui pousse le joueur C à agir avec l'arbitre d'une façon différente de celle qu'il mène avec le restant des joueurs est sans doute la hiérarchisation des statuts interactifs des participants. En effet, le joueur adopte un comportement en miroir avec ses homologues, cependant, sa relation avec l'arbitre est complémentaire ; ils ne sont pas placés au même niveau interactionnel. Par conséquent, le joueur finit souvent par se soumettre aux décisions de l'arbitre.

Extrait 06

R.1 : out > /.../ Hamdi [li:k] la balle >

A.1 : [ʔaha ʔaha] / >

R.2 : Hamdi [li:k] / >

C.1 : l'arbitre / >

B.1 : (xxx) [ʔaha wallah we:lu] / >

R.3 : Hamdi [li:k] / >

A.2 : (rire)

B.2 : [wɛ:f men] arbitre (xxx) > (le joueur jette le ballon par terre)

D.1 : [li:na] la balle / > (le joueur récupère le ballon)

C.2 : l'arbitre [ra:h tna:qe,f] l'arbitre > [ma:tahɟar,f] >

B.3 : [dork ndi:r] arbitre (xxx) >

C.3 : [ʔaha wallah we:lu] / >

R.4 : Hamdi [ʔelʕeb li:k] la balle ah >

C.4 : [hi:h ʕahi:t]

R.5 : [ʔe:na] l'arbitre / >

B.4 : [ki ʕɛ:d weld xa:ltek] wella kifɛ:h >

A.3 : ah Djamil / >

R.6 : [nxorrdʒek men] l'match (xxx) >

A.4 : [wallah me,f li:hum] >

B.5 : ah >

R.7 : [nħaʔtek] cinq minutes out terrain [nta] > (l'arbitre pointe son doigt vers la partie extérieure du terrain)

D.2 : (rire)

C.5 : [ki:] l'arbitre [j ahɟar ħta:rmu] les décisions [te:ʕu] >

R.8 : [ʔelleʕbu ha.j.ja ro:h] >

C.6 : [ro:hɑ] Saber

Nous avons ici une séquence dans laquelle le conflit domine l'interaction des joueurs avec l'arbitre. En fait, les joueurs A et B protestent contre la déclaration de faute que l'arbitre a annoncé en R1 « out ». Regardons en premier lieu l'organisation des échanges. Nous remarquons la présence quasi-totale des chevauchements tout au long de l'interaction. La prise de parole ne suit aucune logique conversationnelle. En effet, les joueurs n'hésitent pas à intervenir simultanément avec l'arbitre, et ils vont même presque à interrompre ses interventions en R2, R3 et R5. De plus, à cause du désordre dans lequel se trouve l'interaction, l'arbitre est obligé de répéter la décision qu'il avait prise dans trois interventions consécutives R2, R3 et R4 « Hamdi / li:k / » (à toi Hamdi).

Nous constatons que l'interaction des joueurs avec l'arbitre est trop proche de celle qui se déroule entre les adversaires, notamment au niveau de la distribution de la parole. La différence des statuts interactifs des participants ne s'impose pas dans la constitution de l'ordre de l'interaction. En effet, certains joueurs ne prennent plus en considération la position « haute » de l'arbitre dans l'interaction, ce qui empêche ce dernier d'imposer ses décisions et de bien gérer le cours des échanges.

L'organisation des échanges n'est pas la seule chose qui semble être altérée. En effet, l'image que représente l'arbitre dans le match est également atteinte. Prenons les interventions du joueur B en B2 et B3 « / we:ʃ men / arbitre » (quel arbitre), « / dork ndi:r / arbitre » (je vais faire l'arbitre maintenant !). Le joueur B sous-estime l'arbitre en se proclamant plus digne à occuper ce statut

que lui. De cette façon, le joueur est entrain de dévaloriser la face positive de l'arbitre en valorisant la sienne. Les deux interventions B2 et B3 reflètent très bien l'informalité du discours que les joueurs entretiennent avec l'arbitre. Cette informalité est certainement due au fait que les participants partagent une relation interpersonnelle horizontale qui s'oriente vers l'intimité et la familiarité. De plus, les joueurs ne participent pas à une rencontre professionnelle, du coup, le fait qu'ils protestent contre l'arbitre n'inclut pas le risque qu'ils soient fortement sanctionnés.

En observant les interventions de l'arbitre au cours de cette séquence, nous constatons que la plupart de ses énoncés sont différents de ceux qu'il avait produit dans l'extrait 05 où ils étaient constatifs à contenu explicatif. Regardons les quatre premières interventions de l'arbitre dans lesquelles il ne cesse de répéter la même phrase « Hamdi / li:k / la balle » (à toi la balle Hamdi). Elles sont courtes, directes et précises, de plus, elles contiennent un acte de langage directif répété par lequel l'arbitre ordonne au joueur B de donner le ballon à son adversaire D. Il est donc clair que l'arbitre produit ces actes illocutoires afin d'imposer sa décision face au refus de certains joueurs, c'est ce qui donnent aux énoncés de l'arbitre une forme purement performative. De plus, nous remarquons que l'arbitre ne passe pas par des explications pour convaincre ses opposants, en effet, sa position dominante dans l'interaction lui permet de donner des ordres sans être obligé d'en expliquer les raisons.

Autre remarque intéressante que nous tirons des interventions de l'arbitre concerne l'usage du rituel de confirmation en R5 « / ʔe:na / l'arbitre » (l'arbitre c'est moi !). En re-identifiant sa position dans l'interaction, l'arbitre tente de préserver sa face qui était menacée par le joueur B en B2 et B3. Il réaffirme sa dominance dans l'interaction en menaçant de faire sortir ce joueur du terrain en R6 « / nxorrdʒek men / l'match » (je te fais sortir du match ?) et en R7 « /

nhaṭṭek / cinq minutes out terrain » (je te mettrai cinq minutes en dehors du terrain !). L'arbitre a usé de son pouvoir interactif lorsque le joueur a accompli « *un acte potentiellement menaçant pour son territoire ou sa face* ». (C.Kerbrat-Orecchioni, 1996 :47). Nous constatons, après les fortes interventions de l'arbitre, que le joueur B n'intervient plus dans l'interaction. En effet, La force illocutoire que l'arbitre avait attribuée à ses énoncés a pu modifier l'attitude comportementale du joueur.

Conclusion

Les interactions des joueurs avec l'arbitre manquent de formalité. Nous pouvons renvoyer ceci aux rapports amicaux qu'entretiennent les participants et au contexte non professionnel dans lequel se déroulent les rencontres. Cependant, cette informalité reste proportionnelle car les joueurs finissent presque toujours par admettre leur position « basse » dans l'interaction et se soumettent, finalement, aux ordres de l'arbitre.

2. Classement des interactions

Nous ne pouvons établir un classement thématique proprement dit des interactions à cause de la non diversité des thèmes abordés. En effet, les interactions des joueurs sont exclusivement dédiées au jeu tout au long des rencontres enregistrées. Elles se concentrent souvent sur les tactiques, les conseils, les blâmes et les encouragements des partenaires ainsi que les affrontements entre adversaires. C'est pour cela que nous préférons classer les interactions suivant les trois périodes du déroulement d'une rencontre : avant, au milieu et à la fin. Nous consacrons une grande part de notre analyse à l'étude du fonctionnement de la coopération et du conflit entre les différents participants.

2.1. Coopération et Conflit au début des matchs

Les deux extraits que nous exposons dans cette partie sont tirés des interactions qui précèdent le lancement des rencontres. Durant ces moments, les joueurs se réunissent et choisissent les membres des équipes concurrentes. Parfois, ce choix s'établit par la lancée du ballon dans le panier comme dans l'extrait 07 ; les deux premiers joueurs qui marquent feront partie de la même équipe, mais dans la plupart des cas, les joueurs désignent volontairement leurs partenaires comme nous le voyons dans l'extrait 08. Les interactions d'ouverture sont différentes de celles qui se réalisent au fur et à mesure de l'avancement des rencontres. En effet, il y existe rarement de compétition entre les participants vu que les matchs n'ont pas encore commencé.

Extrait 07 (première partie)

A.1 : [nʃu:tiw dorka bɛ:h nxaɰɰru] l'équipe

B.1 : [hi:h]

A.2 : [hi:h] /.../ [li: marki] panier /.../ l'panier [lewwel]

B.2 : [nebda lewwel] ah >

A.3 : [ɰedʒbed ro:hɔ]

B.3 : [hi:h hi:h]

A.4 : [li: marki] panier /.../ panier deuxième [li:wrah /.../ ʔiwelli mɛ:h hekka:]
>

B.4 : [li: marki:w ʔi welli:w mɛa baɕɕa:hum] c'est bon

A.5 : ok /.../ c'est bon [nebdɛ:w haɰɰa] >

B.5 : [ro:h]

A.6 : [lewwel haj.ja] >

B.6 : [ro:h lewwel] >

Au début de la séquence, les joueurs ne disposent pas complètement des statuts interactifs qu'ils occuperont dans le match car ils ne sont pas départagés en partenaires et adversaires. Cette non délimitation des membres de chaque équipe ne laisse pas une place à la compétition entre les joueurs, ce qui explique la dominance du consensus dans l'interaction. Le climat coopératif de cette dernière se reflète par l'inexistence de conflit tout au long de la séquence.

Les premiers échanges s'effectuent entre les participants A et B. Dans ses quatre premières interventions, le joueur A prend la charge d'expliquer la manière par laquelle les équipes seront délimitées. Il ne rencontre ni d'objection, ni d'interruption de la part de son homologue B. En répondant par « hi:h » (oui) et « ro:h » (allez), le joueur B cède la parole au locuteur A afin qu'il expose pleinement son idée. Nous notons également que le joueur B réagit positivement aux propos de son homologue comme nous le montre l'usage des expressions « hi:h » (oui), « ok », « c'est bon ». Il est donc clair que les joueurs sont entraînés de coopérer, car conformément à la conception de R.Vion, l'interaction possède un caractère consensuel. En effet, les deux participants se donnent des marques de déférence, ils se cèdent la parole et s'entraident à accomplir un seul et même objectif qui est la détermination des équipes concurrentes.

La coordination des joueurs A et B se manifeste aussi dans l'organisation séquentielle des échanges. L'alternance des tours de parole dans les quatorze premières interventions fonctionne d'une manière équilibrée entre les deux participants. Les sept premiers échanges prennent une structure duelle formée d'un seul tour de parole pour chacun des deux joueurs. La collaboration de ces

derniers a permis la construction collective d'une conversation qui a pu atteindre sa finalité, nous notons en effet que les joueurs se sont mis d'accord sur la méthode à suivre pour la délimitation des équipes et commencent à shooter le ballon à partir de B6.

Extrait 07 (deuxième partie)

A.7 : [haǰǰa] bien [ʔe:na wu] Cherif [haǰǰ] >

B.7 : [haǰǰa ro:h li:na] la balle

C.1 : [nʃu:tiw ʃla] la balle [sseʃ] >

D.1 : [dork naʃti:whum] la balle

C.2 : [nbeddlu] l'équipe ah > [hekka > /.../ hɛ:t nʃu:ti ʃla] la balle >

B.8 : [kifɛ:f nbeddlu] l'équipe > [kifɛ:f ndi:ru] >

D.2 : [ʃu:f] /

C.3 : sur cinq sur cinq [nbeddlu] l'équipe

A.8 : [hi:h] sur cinq sur cinq >

B.9 : [hekka] bien

A.9 : [li:kum] la balle (le joueur donne le ballon à son adversaire B)

D.3 : [li:kum] la balle [haǰǰa] >

B.10 : [ʃlɛ:f ki matmarki:f] ça y est > c'est bon [ro:h haǰǰa]

Cette partie concerne les échanges qui se produisent juste après la délimitation des membres de chaque équipe. Nous y notons une intéressante action de la part des joueurs A et D envers leurs adversaires B et C. En fait,

malgré la compétition qui existe désormais entre les deux équipes, les joueurs C et D donnent délibérément le ballon, qui était en leur possession, à l'équipe concurrente comme nous le voyons en A9 et D3 « / li:kum / la balle » (la balle est à vous). Ce genre d'action entre adversaires est exceptionnel car ces derniers ont surtout tendance à s'opposer pour la moindre des choses. Cette initiative de la part des joueurs C et D est une autre marque de la coopération que maintiennent les joueurs malgré leur compétitivité. C'est un signe de bonne volonté, comme le note R.Vion, ayant comme but le lancement rapide de la partie.

Nous avons vu que malgré la symétrie des statuts socio-interactifs des participants ainsi que l'informalité du discours qu'ils entretiennent, l'interaction s'est déroulée dans le plus grand consensus. Les joueurs coordonnent leurs actions et se cèdent les tours de parole du début de la séquence jusqu'à sa fin. Même après la désignation des équipes, les joueurs sont loin de s'opposer ou d'entamer des conflits qui existent souvent dans ce type de rapports symétriques. La principale raison de cette coopérativité est en grande partie due au contexte de l'interaction. En effet, le match n'a pas encore commencé, du coup, il n'y a pas encore de facteurs contextuels pouvant déclencher les conflits.

Extrait 08

A.1 : [nʕɛ:wdu] /.../ les shoots [wella kifɛ:h] >

B.1 : [ʃu:f menʕɛ:wdu] les shoots /.../ [me:we:lu dorka] chaque joueur
[ʔiʕe:wedi:xaj̣.jar wu xla:ʂ] puisque /.../ puisque deux contre deux

C.1 : [ʔaha menxaj̣.jru:ʃ] l'équipe [hekka xu:ja]

D.1 : [ʔaha ʕe:wed] les shoots [wu xla:ʂ]

B.2 : puisque deux contre deux >

C.2 : [ʔaha] les shoots les shoots [xi:r] >

B.3 : supposons [ke:ɟen] cas [ku:n /.../ nʕɛ:wdu] les shoots >

C.3 : [kifɛ:h] chaque joueur [ʔixaɟɟar we:ʃiħebb] >

A.2 : c'est possible [ti:h] la même équipe [ʔe:ni fɛh:meka] Saber c'est-à-dire [qa:der] les même joueurs [ʔiti:ħu mʕa baʕða:hum]

B.4 : [qa:der /.../ nʕɛ:wdu] l'équipe [li: ke:net gbi:l beʕd ku:n > /.../ nʕɛ:wdu] les shoots

A.3 : [haɟɟa] c'est bon

C.4 : [hi:h semma] l'équipe [li: ʔa:ħet allah ʕa:leb] >

A.4 : ok même [ku:n ti:h] la même équipe [nkemmlu hekkɛ:k] >

C.5 : même [nɛfs] l'équipe [nkemmlu hekkɛ:k] >

B.5 : [xla:ʕ] c'est bon [haɟɟa nʕɛ:wdu] les shoots [wu xla:ʕ]

D.1 : [ʕe:wed ʃu:ti wu xla:ʕ]

A.5 : [ʔe:ni ɟena] le premier ah > (le joueur se met en position de shoot puis il lance le ballon)

B.6 : sur cinq sur /.../ cinq [ki:ma gbi:l hekka:] >

A.6 : [hi:h] bien sûr

Contrairement à l'extrait précédent, celui-ci nous montre une séquence d'ouverture d'un second match où les joueurs ne se mettent pas directement d'accord sur la sélection des équipes. Le conflit apparaît dès le début de cette séquence. En fait, avant même que la deuxième intervention finisse, nous notons des chevauchements produits par l'intervention simultanée des joueurs C et D en

C1 et D1. Le refus de la proposition du joueur B en B1 a poussé ses homologues C et D à interrompre son tour afin de démontrer leur opposition. Dans ce cas, les chevauchements peuvent être considérés comme une marque de conflit car ils empêchent le bon fonctionnement des tours de parole et perturbent la bonne organisation des échanges.

Regardons à présent le déroulement du conflit qui est essentiellement mené par les joueurs B, C et D. Nous constatons tout d'abord que les énoncés de certains joueurs ont une visée clairement argumentative. Le joueur B, par exemple, essaye de convaincre ses opposants d'admettre sa proposition en se justifiant dans ses deux premières interventions « puisque deux contre deux ». De l'autre côté, les joueurs C et D s'opposent à leur homologue A sans s'attaquer à sa face ; ils le contredisent uniquement en C1, C2 et D1 « / ?aha menxaǰǰru:ʃ / l'équipe / hekka / » (non on choisira pas l'équipe comme ça !), « / ?aha ʕe:wed / les shoots » (non ! refais les shoots), « / ?aha / les shoots les shoots / xi:r / » (non ! les shoots c'est mieux !). Nous constatons que malgré la présence d'un conflit, les joueurs ne se sont pas engagés dans une dispute. En effet, ils mènent une discussion où d'une part, ils expriment la divergence de leurs opinions et d'autre part, ils cherchent à se convaincre en attribuant une composante argumentative à leurs interventions.

L'interaction n'est pas dans son intégralité conflictuelle. Dans la deuxième moitié de la séquence, nous constatons un changement dans la forme de l'interaction. En effet, les marques d'opposition que contenaient les interventions des joueurs laissent désormais place à des expressions d'approbation et d'entente telles que « c'est bon », « hi:h » (oui), « ok », « ?e:ni fɛ:hmek » (je te comprends). En observant attentivement les échanges, nous remarquons que ce détournement de la situation résulte du changement de la

position d'un des participants au conflit qui est le joueur B. Ce dernier, qui refusait en B1 la proposition des participants C et D consistant à sélectionner les équipes par la lancée de ballon, finit par l'admettre temporairement juste pour expliquer les inconvénients de la prise d'un tel choix en B3 et B4 « supposons / ke:ʤen / cas / ku:n /.../ nʕε:wdu / les shoots » (supposons au cas où on refait les shoots), « / qa:der /.../ nʕε:wdu / l'équipe / li: ke:net gbi:l beʕd / » (on peut refaire la même équipe que tout à l'heure). De cette façon, le joueur B entame une négociation avec les autres participants ; il reconnaît la légitimité de la cause adverse et essaye de démontrer à ses opposants les inconvénients de leur proposition. Vu que la négociation intègre le respect des interlocuteurs et prend en compte leurs intérêts, nous pouvons dire que l'interaction se déroule sous la forme d'une négociation coopérative, cette dernière se termine en effet par la concession du joueur B en B 5 « c'est bon / haʤja nʕε:wdu / les shoots » (c'est bon allez on refait les shoots). Nous notons enfin que les chevauchements n'ont pas vraiment perturbé le déroulement de la négociation, ce qui est probablement dû au climat coopératif qui règne sur les interactions des joueurs avant les rencontres.

Conclusion

Les séquences d'ouverture des matchs sont dans leur globalité dominées par la coopération. L'inexistence de la compétition durant ces moments est une des raisons qui favorisent l'esprit coopératif entre les joueurs. Au cas où un conflit se déclenche, les joueurs ne tardent pas à le résoudre par des négociations coopératives qui maintiennent la cohérence de l'interaction et préservent le bon déroulement des échanges.

2.2. Coopération et Conflit au milieu des matchs

Il est rare que les joueurs interagissent verbalement avec l'arbitre au milieu d'une rencontre car ils communiquent surtout par les gestes. Cependant, lorsque l'arbitre signale un « out », une faute du type « marché » ou une « reprise » que les joueurs n'acceptent pas, ces derniers se rassemblent autour de l'arbitre et s'engagent dans des discussions dominées par le conflit.

Extrait 09 (première partie)

R.1 : faute [he:di] >

A.1 : faute faute >

R.2 : faute [ʔa ʃa:hbi (xxx)] >

C.1 : [ʃi.j.ja] > (le joueur arrête de courir)

R.3 : [hɛ:t] la balle >

C.2 : [ʃi.j.ja] la faute [he:di] >

D.1 : (rire)

R.4 : [ra:k θerrekt] marché > /.../ considéré marché >

C.3 : [ʃi.j.ja] la faute [he:di (xxx)] >

R.5 : considéré marché

C.4 : [semmi:li] la faute >

R.6 : [redʒli:k θerrku] >

C.5 : ah considéré marché [meʃ] marché >

R.7 : [hi:h] considéré marché

C.6 : ah [hɛ:k] la balle (le joueur donne le ballon à l'arbitre).

La séquence montre clairement la dominance d'un conflit qui se déroule essentiellement entre le joueur C et l'arbitre. L'arbitre annonce une faute du type « marché » commise par le joueur C mais celui-ci refuse cette déclaration. Notre attention est surtout attirée par la tournure de ce conflit. Tout d'abord, les échanges des deux participants prennent la forme canonique question / réponse. Le joueur pose des questions dans ses cinq premières interventions et l'arbitre lui répond à chaque fois. Jusqu'ici nous constatons que les échanges sont bien organisés, les deux participants ne cherchent pas à s'approprier la parole malgré leur engagement dans le conflit, ce qui explique le petit nombre de chevauchements dans la séquence.

Observons maintenant les énoncés des participants. Commençons d'abord par le joueur C. Nous constatons qu'il ne se soumet pas immédiatement à l'ordre de l'arbitre consistant à lui rendre le ballon en R3 « / hɛ:t / la balle » (donne moi la balle), le joueur ne réalise cet acte qu'après sa dernière intervention. Le fait qu'il a accompli cette action après onze tours de parole est une marque d'opposition indirecte à l'arbitre. En effet, le joueur, occupant une position « basse » dans l'interaction, aurait dû exécuter immédiatement les ordres de l'arbitre qui est placé en position « haute ».

Regardons à présent les interventions du joueur C. Nous remarquons qu'elles prennent toutes, à part la dernière, une forme interrogative « / ʃiɰja / » (quoi ?), « / ʃiɰja / la faute » (c'est quoi la faute ?), « / semmi:li / la faute » (nomme la faute), « ah considéré marché / meʃ / marché » (ah considéré marché non pas marché ?). Certes, il n'existe aucun mot dans ces interventions exprimant le refus de la faute déclarée par l'arbitre, cependant, le fait que le

joueur demande plusieurs fois des éclaircissements sur le type de la faute qu'il avait commis est une autre marque d'un conflit indirect avec l'arbitre. En effet, le joueur s'est partiellement soumis à la hiérarchisation des statuts interactifs car il n'a pas directement accepté la déclaration de l'arbitre et ne l'a pas refusé non plus.

Observons maintenant les énoncés de l'arbitre. Nous constatons qu'ils prennent d'abord une forme performative. En déclarant une faute en R1 et R2, l'arbitre produit deux actes de langage indirects par lesquels il demande implicitement au joueur C d'arrêter le jeu et de lui rendre le ballon. Toutefois, le joueur C accomplit un seul acte (celui de s'arrêter) et néglige le deuxième (celui de rendre le ballon à l'arbitre), ce qui oblige l'arbitre à produire en R3 un acte de langage direct « / hɛ:t / la balle » (donne moi la balle). Vu que les énoncés performatifs n'ont pas poussé le joueur C à lui rendre le ballon, l'arbitre produit désormais des énoncés constatifs en R4, R5 et R6 « / ra:k θerrekt / marché » (tu as bougé, marché !), « considéré marché », « / redʒli:k θherrku / » (tes pieds ont bougé). En expliquant d'une manière détaillée la faute commise, l'arbitre tente de persuader le joueur de l'exactitude de sa déclaration. Dans ce cas, le recours aux énoncés constatifs montre que l'arbitre a privilégié la négociation avec son opposant. Toutefois, cette négociation prend une forme compétitive car l'arbitre négocie dans le seul but de fixer sa décision, il ne peut pas en effet revenir sur sa déclaration de faute. Enfin, nous notons que l'arbitre s'est engagé dans la négociation malgré sa position dominante qui lui permet d'imposer ses décisions sans se donner la peine de les justifier, ce qui montre que l'arbitre essaye de résoudre le conflit dans le plus grand consensus possible.

Après avoir vu les énoncés des participants à l'interaction ainsi que l'organisation de leurs échanges, nous pouvons dire que le conflit a bien été géré par les deux interactants. Nous seulement ils ont respecté la réciprocité de la

prise de parole, mais ils ont pu aussi mener une négociation compétitive qui les a conduit à atteindre leurs objectifs. En effet, lors du dernier échange de l'interaction, le joueur a pu décrocher une reconnaissance de l'imprécision de la déclaration de l'arbitre en R7 « considéré marché » car il n'existe pas dans les règles de basket une faute qui prend cette dénomination, la seule reconnue étant « marché ». De l'autre côté, l'arbitre a pu également parvenir à son but car le joueur a finalement accepté de lui rendre le ballon en C6 « ah / hɛ:k / la balle » (ah ! prends la balle).

Extrait 09 (deuxième partie)

B.1 : [ra:k lehi:tli] la balle (xxx) >

C.7 : considéré marché

D.2 : (rire)

A.2 : (rire) [hkem] la balle [ʔu ge:ʕed ʒedʒri]

R.8 : [ʃu:f (xxx) huwwa huwwa] >

C.8 : [xu:ʒa] marché [wella meʃ] marché >

R.9 : [ʔe:na] l'arbitre [meni:ʃ xu:k] >

D.3 : [he:da he:da] / >

C.9 : [meʃ] considéré marché >

R.10 : [barka metrikla:mi ʔelʕeb wuskut]

C.10 : [ʔesmeʕ] > /.../ considéré marché >

R.11 : [he:da he:da > /.../ meʕle:be:lu:ʃ] même pas [ʃiʒ ʒa] marché [fehmu fi:ha] Saber [wumbɛʕd tdʒi teħki] >

A.3 : ah >

R.12 : marché [meʕle:be:lu:ʃ weʃ meʕne:tha] >

A.4 : [gedde:h nmarra me:hebbe,ʃ ʒefhem weʃ ra:h ndi:rlu] >

R.13 : [hi:h > /.../ wallah maʃba:h huwwa ʒdi:r] les marchés [ʔe:ni ʔammadt
ʕaʒni: bark]

D.4 : [haʒja haʒja bark] >

A.5 : marché c'est [ʔennek temʃi bla] balle

R.14 : marché [temʃi bla] balle (xxx) [me:ʕendek,ʃ] droit la balle faut [tbo:mbi
wu temʃi] (l'arbitre fait une démonstration avec le ballon)

C.11 : [hi:h]

A.6 : [meʃ teħkem] la balle [ʔu temʃi]

C.12 : c'est bon considéré marché normal

R.15 : [haʒja] c'est bon [ro:h]

Contrairement à la première partie de l'extrait où le conflit du joueur C avec l'arbitre avait pris la forme d'une négociation compétitive, cette deuxième moitié nous montre l'intensification du conflit et sa transformation en dispute. Nous remarquons désormais que le joueur C n'hésite pas à contredire clairement l'arbitre en C8 et C9 « marché / wella meʃ / marché » (marché ou bien non ?), « / meʃ / considéré marché » (ce n'est pas considéré marché !). En agissant ainsi, le joueur dépasse la marge de manœuvre que lui offre son rôle interactif. En effet, il brise une règle conversationnelle fondamentale dans le match qui consiste à ne pas s'opposer aux déclarations de l'arbitre même s'il n'en ai pas convaincu, c'est pour cela que l'arbitre réagit fortement en R10 « / barka metrikla:mi ʔelʕeb wuskut / » (arrête de réclamer tais toi et joue !). Nous

constatons qu'au cours de cette même intervention, l'arbitre a produit trois actes de langage directifs successifs, d'abord il ordonne au joueur d'arrêter ses protestations « / barka metrikla:mi / », puis il lui demande de continuer le match « / ?elʕeb / » et enfin il lui ordonne de se taire « wuskut ». L'arbitre a eu recours à cet énoncé purement performatif lorsqu'il n'a pas pu mettre un terme au conflit par la négociation, il exerce désormais le pouvoir interactif dont il dispose en attribuant une force illocutoire à son énoncé, espérant ainsi modifier le comportement du joueur.

Nous pouvons tirer de cet extrait un échange assez intéressant. En C8, le joueur introduit son intervention par le mot « xu:ja » (mon frère), cependant, l'arbitre réagit d'une manière assez forte en R9 « / ?e:na / l'arbitre / meni:ʃ xu:k / » (je suis l'arbitre pas ton frère !). Ainsi, l'arbitre concrétise la relation verticale qu'il entretient avec le joueur en lui rappelant sa position « haute » dans l'interaction. De cette façon, l'arbitre intervient en fonction de son rôle interactif et non pas à partir de son statut social ; en effet, s'il considère le joueur comme étant son « frère », il se placera au même niveau que lui, ce qui pourrait affaiblir la position de l'arbitre durant le conflit.

Nous notons la résolution du conflit à la fin de la séquence par la concession du joueur en C12 « c'est bon considéré marché normal ». En fait, le joueur finit par accepter la déclaration de l'arbitre, ce qui pousse ce dernier à réagir positivement en R15 « / ha:ja / c'est bon » (allez c'est bon). Toutefois, nous constatons que cette résolution est tardive, elle ne s'est effectuée qu'après onze tours de parole depuis R10 où l'arbitre ordonna au joueur de se taire.

En observant les derniers échanges, nous remarquons que l'arbitre a fait intervenir un autre participant pour qu'il l'aide à résoudre son conflit avec le

joueur C. En R11 « / meʕle:be:lu:ʃ / même pas / ʃi:ja / marché / fehmu fi:ha / Saber » (il ne connaît même pas le marché explique lui Saber), l'arbitre s'adresse au joueur A en lui demandant d'expliquer la règle de « marché » à son homologue C. A partir de cette intervention, nous notons une coordination d'actions entre les deux participants. D'une part, le joueur A explique la règle en A5 « marché c'est / ʔennek temʃi bla / balle » (marché c'est quand tu marches en tenant la balle), et d'autre part, l'arbitre confirme cette explication et la renforce encore plus en la décrivant d'une manière plus détaillée en R14 « marché / temʃi bla / balle (xxx) / me:ʕendekʃ / droit la balle il faut / tbo:mbi wu temʃi / » (marché tu marches en tenant la balle, tu n'as pas le droit, il faut la faire bomber en marchant), enfin, le joueur apporte un dernier éclaircissement en A6 « / me:ʃ teħkem / la balle / ʔu temʃi / » (ce n'est pas marcher en tenant la balle). Il est donc clair que les deux participants sont entrain de coopérer. Nous notons aussi que depuis la participation du joueur A au conflit, les échanges se déroulent presque exclusivement entre lui et l'arbitre. Quant au joueur C, il ne participe qu'à la fin de la séquence où il abandonne le conflit par la concession « hi:h » (oui), « c'est bon considéré marcher normal ». En effet, la venue d'un troisième participant a bouleversé la balance des rapports de force en la faveur de l'arbitre. Ce dernier, qui dispose déjà du pouvoir que lui offre son rôle interactif, gagne un allié qui lui apporte du renfort. Du coup, le joueur C s'est trouvé seul face à deux opposants, ce qui l'a poussé à abandonner le conflit.

Extrait 10

A.1 : marché >

C.1 : [ʃi:wa] marché [teʕwɛ:h] marché (xxx) > (le joueur arrête de courir)

D.1 : marché [fɛ:h] marché ah >

- C.2 : l'arbitre [ma:hɔɑrʃ ʕallaq fi: bla:ʃtu] > /.../ jamais [ʃra:t]
- A.2 : marché >
- C.3 : [ʃexi ke:ʃen] l'arbitre >
- R.1 : [he:seb] Saber [ma:jaʕraf] marché > marché c'est marché >
- C.4 : [hi:h wella ʔaha] >
- A.3 : [ʔa:w hɔɑr] l'arbitre >
- C.5 : [weʃbik nta ma:hɔɑrteʃ] >
- D.2 : [haʃja haʃja] Saber >
- C.6 : ʕa y est [metzi:deʃ ʔeddi:r] arbitre >
- A.4 : [hdar hdar] >
- D.3 : [haʃja] Saber / >
- R.2 : parce que [be:ʃna belli] marché
- C.7 : [metmasxarʃ bi:na] > (xxx) c'est bon puisque [be:ʃen kulleʃ ro:h] >
- A.5 : Hamdi [nta] /
- C.8 : [meddi:reʃ] arbitre >
- R.3 : [hi:h] mais puisque Saber [ntaq ʔe:na skut] /
- A.6 : [ʃexi ke:ʃna] El-hedi >
- C.9 : ʕa y est [ro:h me:la meddi:reʃ] arbitre >
- A.7 : [haʃja bdi:na] l'match [haʃja] >
- R.4 : [ʔesmeħli ja x:uʃa]
- C.10 : c'est bon /.../ [ʔahɔɑr hekka maʃba:h] >

Le plus remarquable dans cet extrait est que la déclaration de faute du type « marché » est réalisée par un joueur et non pas par l'arbitre. Cette action n'a pas été acceptée par le joueur C concerné directement par la faute, ce qui a déclenché un conflit entre les joueurs impliquant aussi l'arbitre, étant donné qu'il est le seul chargé à déclarer les fautes au cours des matchs.

Nous notons d'abord que la participation de l'arbitre à l'interaction est relativement tardive car il n'intervient qu'au septième tour de parole. La non participation de l'arbitre dès le début de l'interaction a évidemment influencé les échanges des participants. En fait, vu la symétrie de leurs rapports, les joueurs n'hésitent pas à se confronter. D'un côté, le joueur A insiste sur sa déclaration de faute en A1 et A2 « marché », de l'autre côté, ses adversaires C et D la refusent en C1 et D1 « / ʃi:wa / marché / teʃwɛ:h / marché » (pourquoi marché ? comment marché ?), « marché / fɛ:h / marché ah » (marché où ah ?). En ce qui concerne l'arbitre, nous constatons qu'il n'a pas blâmé le joueur A d'avoir déclaré la faute à sa place, au contraire, il prend la charge de le défendre en R1 « marché c'est marché ». En agissant ainsi, l'arbitre s'est élançé dans le conflit en justifiant l'inaccomplissement de son rôle par la valorisation de la face positive du joueur A. De cette façon, il va gagner le soutien de ce participant en A4, A5 et A6. Nous assistons donc à la mise en place d'une alliance entre l'arbitre et le joueur A. Ces derniers partagent en effet le même objectif, celui de culpabiliser le joueur C d'avoir commis une faute. De plus, en coordonnant leurs actions, l'arbitre et le joueur A cherchent à placer les rapports de force en leur faveur afin qu'ils réussissent à remporter le conflit contre leurs opposants C et D.

Observons désormais la tournure du conflit qui se déroule essentiellement entre l'arbitre et le joueur C. Notre première remarque est la répétition de certaines interventions. En fait, l'énoncé « / meddi:reʃ / arbitre » (ne fais plus

l'arbitre) est formulé trois fois dans l'interaction. La répétition de cet énoncé est une marque d'insistance du joueur, elle reflète sa forte implication dans le conflit et sa détermination à ne plus reconnaître le statut interactif de l'arbitre, ce qui donne à l'interaction la forme d'une dispute.

Notre deuxième remarque concerne la nature des énoncés produits par le joueur. Ils sont dans leur majorité performatifs et destinés à l'arbitre comme nous le voyons en C6, C8 et C9, en effet, le joueur produit des actes de langage directifs par lesquels il demande à l'arbitre de renoncer à son statut interactif. De l'autre côté, nous ne notons aucun acte de langage dans toutes les interventions de l'arbitre. En fait, nous sommes en présence d'un grand inversement de droits et de devoirs entre les différents participants sous l'influence de la dispute ; le joueur produit l'action et l'arbitre la subit, ce qui n'est pas conforme aux normes discursives reconnues dans le sport.

Enfin, nous notons la présence d'un rituel de réparation au dernier échange de l'interaction. Il prend la forme de l'expression classique « / ʔesmehli ja x:uja / » (excuse moi mon frère). Ce qui est remarquable dans ce rituel c'est son accomplissement par l'arbitre et non pas par le joueur. En fait, la position « haute » de l'arbitre ne l'a pas empêché de s'excuser auprès du joueur qui se trouve en position « basse ». De plus, l'usage du mot « x:uja » (mon frère) indique que l'arbitre se place au même niveau interactionnel que le joueur car il le renvoie à leur statut social et non pas au rôle que chacun occupe dans le match. L'échange réparateur s'effectue selon la conception de Goffman ; l'offenseur (l'arbitre) montre qu'il est conscient de son offense en produisant l'action réparatrice « / ʔesmehli ja x:uja / », ensuite, l'offensé (le joueur C) manifeste qu'il accepte la réparation « c'est bon ». La réaction positive dont fait preuve le joueur marque la fin du conflit. Enfin, la dernière intervention du joueur C « / ʔahḍar hekka maṣba:h / » (tu aurais du le dire dès le début) montre

que le passage au rituel de réparation était un objectif que le joueur s'est fixé au cours de l'interaction. L'atteinte de ce but prouve que le joueur a remporté le conflit sur l'arbitre.

Conclusion

Les interactions des joueurs avec l'arbitre au milieu des matchs revêtent presque toutes un aspect conflictuel. Ce dernier peut prendre en effet la forme de deux genres interactifs : la négociation compétitive ou la dispute. Le premier genre apparaît lorsque l'arbitre n'impose pas ses décisions au moyen d'actes de langage directifs et essaye plutôt de convaincre ses opposants par des énoncés constatifs. Quant à la dispute, elle se déclenche lorsqu'un joueur dépasse la marge de manœuvre que lui offre son rôle interactif et ne prend plus en compte la « haute » position de l'arbitre.

La dominance du conflit sur les interactions qui se déroulent au milieu des matchs n'empêche pas l'existence d'une certaine coopération entre les participants. Nous la percevons en effet lorsqu'ils créent des alliances ou lors d'un rituel de réparation.

2.3. Coopération et Conflit à la fin des matchs

A la fin d'une rencontre, les différents participants font un bilan du match. Ils essayent en effet de corriger leurs erreurs afin d'améliorer leurs niveaux dans les futures rencontres. Les interactions qui se déroulent après les matchs se caractérisent par la multiplicité de genres interactifs. Observons la séquence suivante :

Extrait 11 (première partie)

A.1 : cinq quate (rire) cinq quate >

B.1 : [di:ma taxsru] > /.../ jamais [terbħu:na] jamais >

C.1 : (rire)

D.1 : [wi:n] cinq quate >

A.2 : Hamdi puisque [ħna] forts [bezzε:f] > /.../ [nbeddlu] les équipes /.../
[nxaǰǰru:] joueur [meneǰǰa:f he:du]

R.1 : Hamdi Hamdi Hamdi / >

B.2 : [wallah šaħ fi: zu:dǰ ǰa:f]

R.2 : la prochaine fois Hamdi >

B.3 : [xaǰǰar] joueur [menhum]

R.3 : [ki tmarki metgu:leʃ] but /.../ [gu:l] panier /

B.4 : panier (rire)

R.4 : [maranε:ʃ fi:] match de foot

B.5 : normal [ro:h bark] /.../ l'essentiel /

C.2 : [kifε:h nbeddlu] > /.../ les équipes >

B.6 : [nbeddlu] les équipes [hi:h /.../ ra:kum] faibles [bezzε:f]

A.3 : Hamdi (xxx) [xaǰǰar] joueur

C.3 : [ʃu:f] El-hedi [xu:ǰa]

D.2 : [hi:h]

C.4 : puisque [ħna xšarna] /.../ deux parties [wra baǰǰa:hum]

D.3 : [hi:h]

B.7 : [xaɟɟar mʕe:men telʕeb]

D.4 : donc [we:hed fi:na] faible /.../ [ɟe:na ɟe:nta] >

A.4 : [ʔaha] >

B.8 : [hi:h]

C.5 : (rire)

A.5 : [ʔaha xaɟɟar] > /.../ joueur fort [telʕeb mʕe:h /.../ ɟe:na ɟa:] Hamdi

D.5 : fort [bezzɛ:f bezzɛ:f] >

R.5 : [ʃku:n li ge:llek belli: nta] fort ah Saber > /.../ [tmaʃxar bi:na] >

D.6 : [senna] fort [bezzɛ:f] >

B.9 : (xxx) [di:ma nerbhu] >

D.7 : [ʔe:na nxaɟɟar] Hamdi fort [bezzɛ:f]

B.10 : [ʃahi:t]

C.6 : c'est bon /.../ donc [nelʕeb ʔe:na wu] Saber

B.11 : ça y est [qa:bel] Saber >

C.7 : [nʃu:fu kifɛ:hiwelli] l'jeu

A.6 : c'est bon [ʔesmeɕ] suivi El-hedi [metxelli:heɕ ɟetherrek]

C.8 : c'est bon [ʔaha nehkem] Hamdi

A.7 : [ʔaha] Hamdi fort [ɕli:k] > (xxx) ah [hi:h] suivi Hamdi

C.9 : [nehkem] Hamdi (rire)

A.8 : [wella] El-hedi > (rire)

B.12 : [mataqderʃ] >

C.10 : (rire)

D.8 : [ʔe:na] fort mais [menmarki:ʃ]

A.9 : ah >

D.9 : [menmarki:ʃ] les paniers

A.10 : [metmarki:ʃ (xxx)] >

B.13 : [meʃ] fort les shoots [bark]

A.11 : quand même [mli:ħa]

C.11 : (xxx) les shoots [te:ʃek meʃ] fort

B.14 : [ki tʃu:ti welli: rakkez]

A.12 : [hi:h win ra:h] l'problème >

C.12 : l'essentiel euh [meʃʃi:] les passes

B.15 : [hekka ħna lɛ:h > (xxx) me:nelʃebʃ mʃɛ:h] >

A.13 : c'est bon

B.16 : [nelʃeb mʃɛ:k] au moins [nta] /

C.13 : [nropozi:w ʃwiɖja]

Dans cette première partie, nous nous concentrons sur les échanges qui se réalisent d'abord entre les joueurs gagnants A-B, puis sur ceux qui se déroulent entre les joueurs perdants C-D. Les co-équipiers A et B introduisent l'interaction par des énoncés qui nous rappellent la théorie de la face. En B1 « jamais / terbħu:na / jamais » (vous ne nous battrez jamais), le joueur B valorise la face de son partenaire ainsi que la sienne en déclarant qu'ils ne perdent jamais contre

leurs adversaires. Nous notons après cela que les énoncés du joueur A suivent la même perspective, En A2 « Hamdi puisque / ħna / forts » (Hamdi puisque nous sommes forts), le joueur A s'estime être, avec son partenaire, les plus forts dans la rencontre, de plus, il ne se contente pas de valoriser sa face car dans la même intervention, il dévalorise la face de ses adversaires « / nxaǰǰru: / joueur / mənəǰǰa:f he:du / » (on choisira un joueur parmi ces faibles). Cette dévalorisation se renforce encore plus par son co-équipier en B2 « / fi: zu:dǰ ǰǰa:f / » (les deux sont faibles). En effet, les deux partenaires sont en pleine harmonie. Ils s'échangent les tours dans la valorisation de leurs propres faces et la dévalorisation de celles de leurs adversaires. Ce qui attire notre attention le plus c'est que les co-équipiers se sontentraîdés à provoquer et à se moquer de l'équipe adverse, dans ce cas, ils se sont servis de la coopération comme moyen d'opposition à leurs concurrents.

Regardons à présent les échanges des membres de l'équipe perdante C et D. Tout d'abord, nous ne notons aucune réaction de leur part contre les provocations de leurs adversaires. En observant les premiers échanges de ces joueurs qui s'effectuent depuis C3 jusqu'à D4, nous constatons que malgré leur perte, l'interaction se déroule d'une manière assez équilibrée. En C3 « / ʃu:f / El-hedi / xu:ǰa / » (écoute El-hedi mon frère), le joueur C s'adresse à son coéquipier en utilisant le mot « / xu:ǰa / ». En fait, l'usage de ce mot reflète la solidarité de ces partenaires malgré la défaite qu'ils ont subi. De plus, nous ne notons aucun signe de blâme, d'accusation ou d'opposition lors des échanges de ces joueurs, au contraire, lorsque le joueur C s'adresse à son partenaire, ce dernier le laisse accomplir son tour de parole sans l'interrompre et lui montre qu'il est attentif à ses suggestions en D2 et D3 « hi:h » (oui). Donc, nous pouvons dire que malgré les rapports symétriques qu'entretiennent les joueurs C

et D et leur perte face à leurs concurrents, ils réussissent à maintenir des échanges dominés par le consensus et dépourvus de toute marque de conflit.

Généralement, les interactions qui se déroulent à la fin d'un match précèdent le lancement d'une nouvelle partie. C'est pour cela que les joueurs changent souvent les équipes et leurs contrats. Nous notons ce cas à partir de la trentième intervention de notre extrait D7, les adversaires A et C deviennent partenaires ainsi que les joueurs B et D. Observons les échanges des deux nouveaux co-équipiers A et C qui se réalisent depuis A6 jusqu'à A8. Ce qui attire directement notre attention c'est la coordination immédiate dont font preuve les deux nouveaux partenaires. En effet, ils commencent instantanément à mettre en place leur stratégie sans se soucier du fait qu'ils étaient adversaires auparavant comme nous le remarquons en A6, A7, C8 « / ʔesmeʕ / suivi El-hedi » (écoute suis El-hedi), « / ʔaha / Hamdi fort / ʕli:k / » (non Hamdi est plus fort que toi), « c'est bon / ʔaha neħkem / Hamdi » (c'est bon ! non j'attrape Hamdi). Il est clair que les joueurs se sont engagés à accomplir les nouveaux rôles qu'ils leur sont attribués. Donc, nous pouvons en déduire que les rapports des joueurs sont surtout influencés par la nature des statuts interactifs qu'ils occupent dans l'interaction. Vu que ces statuts changent d'une rencontre à une autre, les joueurs sont amenés à mettre de côté leur ancienne compétitivité et à coopérer.

Observons maintenant la suite de la séquence précédente :

Extrait 11 (deuxième partie)

B.17 : [nta] Chawki [maʃba:h we:na nʃu:f fi:h ʒedʒri: fi] terrain [bark]

C.14 : (rire)

B.18 : [wallah] aller retour > /.../ la balle [meħkemħe:ʃ ʤedʒri bark > /.../ me:nelʕebʃ mʕe:h] > /.../ Chawki [dork tekrah] l'basket [mʕa] Saber

C.15 : toute façon [ʤelʕeb weħdu (xxx)] (rire)

R.6 : [ʃah] Saber Saber [ʤelʕeb weħdu > (xxx) wallah] >

B.19 : [hi:h ʔene:ni] >

A.14 : [ʔe:na ʕliʤa nerbeh] l'match >

B.20 : [nekrah nelʕeb mʕe:h] >

R.7 : [he:di tbi:ʕa meʃ mli:ħa] /

B.21 : [pa:ʕi pa:ʕi] la balle / >

R.8 : jamais [pa:ʕa] la balle / >

B.22 : [me:tebqa:ʃ tedʒri] >

R.9 : [ħle:wet] l'basket [fi:] les passes /.../ [ʔesmeʕ] le but du jeu collectif >

A.15 : bien sûr mais les passes [mʕa] des joueurs [jaʕarfu weʃ meʕne:tha tpa:ʕi] >

C.16 : oh >

R.10 : [ra:k] jamais [tpa:ʕi] >

A.16 : [me:ʃiro:h ʤeddarrag wra] les joueurs ah / >

R.11 : [ʔesmeʕ] >

C.17 : [di:r] l'geste [bark weʃbi:k] >

A.17 : [ʤeddarrag wra] les joueurs (rire)

B.23 : [ʔaha noxrodʒ meddirli:ʃ sbe:ʤeb > /.../ nta metpa:ʕi:ʃ] la balle ah Saber >

D.10 : [nta] Hamdi l'énergie /

B.24 : [teʃti tmarki] les paniers [telʃeb wehdek] / >

D.11 : l'énergie [te:ʃek ke:mel ʃa:ʃeʃtha filhaɖra]

C.18 : (rire)

B.25 : (rire) [wallah be:lek ʔiqallaqa ʃa:hbi wallah] >

C.19 : (rire)

B.26 : au moins [dork thenni:t mennu ʃwi:ʃa] >

D.12 : [hna] au moins

B.27 : [hekka nbeddlu] les équipes [xi:r] >

D.13 : [hna] au moins trois matchs /.../ [marki:na fi:hum] trois buts

Nous assistons dans cette partie à un conflit mené par quatre participants ayant les divers statuts interactifs qui puissent exister dans un match. Le joueur A se confronte à la fois à son adversaire B, à l'arbitre ainsi qu'à son partenaire C. Il est clair qu'en terme de nombre, le joueur A se trouve désavantagé dans le conflit car il s'oppose seul à trois participants, ce désavantage se reflète dans l'interaction par le nombre réduit des interventions de ce joueur qui sont en total quatre, de plus, le fait que le joueur C s'oppose à son co-équipier A au lieu de le soutenir place les rapports de force clairement à l'encontre de ce dernier.

Le conflit se déclenche lorsque le joueur B critique le jeu de son adversaire A en B18 « aller retour > /.../ la balle / mehkemħe:ʃ ʃedzri bark / » (il n'attrape pas la balle il ne fait que courir en aller-retour). À la fin de la même intervention, le joueur B s'adresse à son autre adversaire C « Chawki / dork tekrah / l'basket / mʃa / Saber » (Chawki tu vas haïr le basket avec Saber). En

observant attentivement cet énoncé, nous remarquons que le choix de ce destinataire n'est pas fortuit ; il fait probablement partie d'une stratégie communicative que le joueur B avait mis en place pour atteindre deux objectifs. Le premier étant la construction d'une alliance avec un autre participant pour renforcer sa position dans le conflit, et le deuxième consiste à rompre toute éventuelle coordination entre les co-équipiers A et C en les poussant à se confronter plutôt qu'à coopérer, ce qui s'est bien réalisé en C15 « toute façon / ʤelʤeb weħdu / » (de toute façon il joue seul) où le joueur C affirme les critiques de son adversaire B et s'oppose ainsi à son coéquipier A au lieu de se mettre de son côté.

La coordination des adversaires B et C s'aperçoit plus clairement lors des échanges qui s'effectuent un peu plus tard dans la séquence. En effet, lorsque le joueur A accuse son opposant B de ne pas bien passer le ballon en A15 « bien sûr mais les passes / mʤa / des joueurs / ʤaʤarfɯ weʃ meʤne:tha tpa:ʃi / » (bien sûr mais les passes avec des joueurs qui savent ce que passer veut dire), l'interlocuteur ne réagit qu'après sept tours de parole en B23, toutefois, nous notons que le joueur C, participant non ratifié à cet instant, effectue une intrusion par l'interjection « oh » en C16, puis il prend la charge de défendre le joueur B en s'opposant clairement à son partenaire A en C17 « / di:r / l'geste / bark weʃbi:k / » (qu'es ce que tu as ? fais juste un geste !). En observant attentivement les échanges dès le début de l'extrait, nous constatons que c'est le deuxième énoncé de ce joueur depuis le premier qu'il avait réalisé avant dix tours de parole (en C15). Donc, durant les quinze premières interventions, le joueur C ne s'est pas introduit pour soutenir son partenaire A, Cependant, il a participé au conflit lorsque ce dernier s'est attaqué à son adversaire B. Dans ce cas, le joueur C a agi en tant qu'allié de son adversaire B en lui défendant et en s'opposant à son propre co-équipier A. Nous pouvons donc en déduire que les adversaires peuvent parfois coopérer.

La notion de *face* se concrétise clairement lors de certains échanges de cette interaction. Elle reflète, en premier lieu, l’informalité du discours qu’entretiennent les participants. Observons l’échange qui se déroule entre les joueurs B et A en B19 et A14. Le joueur B s’attaque à la face positive de son adversaire en l’accusant d’être « ʔene:ni » (égoïste). En agissant ainsi, le joueur B menace l’image que n’importe quel joueur devrait présenter à son partenaire ; celle du joueur solidaire qui s’entraide avec son co-équipier tout au long du match. Regardons à présent la réaction du joueur A « / ʔe:na ʕliɟɟa nerbeħ / l’match » (moi je dois gagner le match), il essaye de préserver sa face positive en déclarant que la victoire, pour lui, prime sur toute autre considération. En fait, nous notons que ce joueur introduit son intervention par le pronom personnel « ʔe:na » (moi), il a d’abord réagit en évoquant sa propre personne qu’il a senti menacée par son adversaire, de plus, l’utilisation de ce pronom peut être considérée comme une marque de confirmation de soi par laquelle le joueur essaye de prouver sa forte présence dans le conflit. Enfin, nous remarquons que le joueur A n’a pas agi de la même manière que son opposant, en effet, sa réaction envers ce dernier ne comporte aucune menace à sa face, il a donc choisi de défendre son image interactionnelle plutôt que de menacer la face de son adversaire.

Nous nous sommes concentré jusqu’à maintenant sur les interventions des joueurs. Observons désormais celles de l’arbitre. En fait, nous pouvons considérer sa première participation en R6 comme étant une intrusion car il n’est pas concerné par le conflit qui se déroule entre les joueurs, de plus, aucun des participants ne l’a invité à intervenir. Nous constatons aussi que les interventions de l’arbitre sont différentes de celles des joueurs sur de nombreux points. Tout d’abord, malgré que l’arbitre s’oppose au joueur A, ses interventions ne contiennent aucune menace à la face de ce dernier, contrairement aux

interventions du joueur B que nous avons vu précédemment. Prenons par exemple l'intervention de l'arbitre en R9 « ħle:wet / l'basket / fi: / les passes /.../ / ?esmeʕ / le but du jeu collectif » (le plaisir du basket est dans les passes, écoute le but du jeu collectif). Dans cette intervention qui prend la forme d'un conseil, l'arbitre essaye de corriger les fautes du joueur A en lui rappelant l'importance du jeu collectif. Cette intervention nous montre que les énoncés de l'arbitre se caractérisent par un certain degré de formalité par rapports à ceux des joueurs B et C qui sont clairement informels.

Nous remarquons en second lieu que les énoncés de l'arbitre diffèrent de ceux des joueurs dans leur typologie. En effet, les interventions des joueurs représentent un mélange d'énoncés constatifs et performatifs. Regardons par exemple B18 et C15 « aller retour > /.../ la balle / meħkemħe:ʃ ʒedʒri bark / » (il n'attrape pas la balle il ne fait que courir en aller-retour), « toute façon / ʒelʕeb weħdu / » (de toute façon il joue seul). Au cours de ces interventions, les joueurs décrivent le jeu de leur homologue A, leurs énoncés sont donc constatifs. Prenons maintenant deux autres interventions B21 et B22 « / pa:ʕi pa:ʕi / la balle » (passe la balle !), « / me:tebqa:ʃ tedʒri / » (arrête de courir), le joueur B demande à son homologue A d'accomplir certaines actions lors des prochaines rencontres, ses énoncés sont alors performatifs. En observant les énoncés de l'arbitre au cours du conflit, nous constatons qu'ils sont tous constatifs. Prenons à titre d'exemple ses interventions en R6 et R8 « Saber / ʒelʕeb weħdu / » (Saber joue seul), « jamais / pa:ʕa / la balle » (il n'a jamais passé la balle), nous n'y notons aucune présence d'actes de langage. En effet, l'arbitre se contente juste de décrire les problèmes existant dans le jeu du joueur A.

En fait, nous pouvons renvoyer la différence des types d'énoncés produits par les joueurs et l'arbitre à deux principales raisons. La première est la position de l'arbitre dans l'interaction. En effet, il n'entretient ni de relation de partenariat ni

même de compétition avec les joueurs, du coup, il n'est pas vraiment concerné par l'amélioration du jeu des participants, contrairement aux joueurs qui doivent produire des actes de langage afin de régler les défaillances de jeu qu'ils remarquent au cours des matchs. La deuxième raison pour laquelle les énoncés de l'arbitre ne sont pas performatifs est l'influence du contexte sur les rôles interactifs des participants. En effet, vu que l'interaction se déroule après le match, l'arbitre se trouve démuné du pouvoir qui lui a été offert par sa position « haute », du coup, il ne peut plus exercer son autorité en dehors du terrain, c'est pour cela que ses énoncés demeurent constatifs.

Observons à présent le déroulement de l'interaction. Nous constatons que les échanges s'effectuent dans un grand désordre. Nous notons en effet la succession quasi permanente de chevauchements et la présence de plusieurs interruptions durant environ quinze interventions consécutives, ce qui reflète l'intensité du conflit en cours. L'interaction ne possède donc pas le caractère consensuel d'une conversation. De plus, la désorganisation des tours de parole montre que les interactants négligent le mécanisme de coordination qui devrait se manifester dans l'alternance des tours ; chaque participant cherche à s'approprié la parole sans concéder du temps aux autres. Nous ne pouvons donc pas parler de négociation dans ces conditions. Il est clair que l'interaction prend la forme d'une dispute. En fait, l'émergence de ce genre interactif est en grande partie due au climat compétitif qui règne sur les échanges, sans oublier le rôle que jouent les rapports symétriques des joueurs dans l'augmentation de la tension du conflit. En effet, lorsqu'un joueur menace la face d'un autre ou lui lance une série d'actes de langage, ce dernier réagit de la même manière en reproduisant à son tour d'autres actes afin qu'il ne soit pas dominé lors du conflit, ce qui prolonge la dispute entre les joueurs.

Nous notons le rétablissement des échanges après la participation du joueur D qui s'introduit dans l'interaction en réalisant une blague en D10 et D11 « Hamdi

l'énergie », « l'énergie / te:ʕek ke:mel ʔaj.ʔeʃtha filhaɖra / » (Hamdi tu as gaspillé toute ton énergie en parlant). En fait, il essaye de diminuer l'intensité du climat conflictuel qui règne sur l'interaction en attribuant une touche humoristique à ses énoncés. Juste après cette intervention, nous notons la présence de rires dans trois interventions C18, C19 et B25 et surtout un changement au niveau de l'organisation séquentielle des échanges, en effet, les chevauchements disparaissent et laissent place à l'alternance des tours. Ce qui est aussi remarquable dans l'intervention du joueur D en D10 c'est la délimitation de son partenaire B comme destinataire « Hamdi l'énergie ». En fait, il ne s'est pas adressé aux autres participants au conflit. Ce choix est certainement dû à la relation de partenariat que partagent les joueurs B et D, en effet, cette relation les pousse à être attentif l'un à l'égard de l'autre. Ainsi, le joueur D essaye de tirer son partenaire de la dispute en changeant le sujet, et en même temps, il évite de s'opposer au reste des participants. Enfin, l'observation attentive des interventions du joueur D nous montre que ce dernier a agi en tant qu'un interactant neutre. En effet, il n'a pas soutenu son partenaire B lors du conflit et ne s'est pas opposé à son adversaire A non plus. Cette neutralité a joué un grand rôle dans le rétablissement des échanges.

Venons enfin à la résolution du conflit. Comme nous l'avons déjà signalé précédemment, les quatre participants à l'interaction n'ont pas pu résoudre le conflit sans l'implication d'un cinquième participant. La principale raison de cet échec est qu'au lieu de gérer leur affrontement par des négociations, les participants entament une dispute dans laquelle ils ne prennent pas en considération le principe d'alternance des tours. De plus, ils ne se sont pas mis d'accord sur une façon adéquate qui leur permet d'accomplir l'interaction sans la dévier de son déroulement consensuel, au contraire, les interactants ont privilégié la confrontation sur la coopération, ce qui explique pourquoi ils n'ont pas pu mettre un terme au conflit.

La séquence nous montre aussi que la balance des rapports de force n'est pas toujours décisive dans la détermination du vainqueur à la fin du conflit. En effet, le joueur A, qui s'est opposé seul à trois participants et qui n'a intervenu que quatre fois sur un total de vingt tours de parole, s'est retiré de l'interaction sans avoir déclaré forfait ni même se mettre d'accord avec ses opposants. Dans ce cas, nous ne pouvons pas dire que le conflit s'est réellement résout car il n'y a ni une concession de la part d'un des participants, ni un compromis entre eux.

Conclusion

Les interactions qui se réalisent à la fin d'une rencontre représentent un mélange de genres et d'aspects. Cette diversité est influencée par le changement des membres d'équipes. D'un côté, les anciens adversaires qui deviennent de nouveaux partenaires s'orientent vers la collaboration, la mise en accord et la recherche du consensus, ce qui donne à leurs interactions la forme de conversation. De l'autre côté, les nouveaux adversaires ne se sentent pas obligés à négocier pour résoudre leurs conflits surtout que l'arbitre ne peut plus exercer son pouvoir interactif en dehors des matchs, ce qui laisse le champ libre au développement des disputes.

Conclusion générale

Notre recherche nous a permis de mettre en avant la richesse des interactions verbales dans les matchs de basket. La focalisation de notre étude sur la forme et la structure de ces interactions ainsi que sur le fonctionnement de la coopération et du conflit au sein de ces dernières, nous a permis d'observer un milieu très peu étudié et d'avoir donc une idée sur le déroulement des interactions verbales dans le sport.

Etant donné le contexte compétitif des rencontres et le caractère informel, amical des échanges entre les étudiants, les interactions que nous avons analysées étaient dominées beaucoup plus par le conflit que la coopération. Ces deux mécanismes influencent largement les formes que revêtent les interactions. Parfois, la coopération prend la tournure d'une conversation ou d'une négociation, et à d'autres moments, le conflit se manifeste sous la forme d'une dispute ou d'une négociation compétitive. L'analyse du corpus nous a démontré la possibilité qu'au moins deux genres interactifs coexistent dans la même séquence, ce qui reflète l'hétérogénéité des interactions verbales dans les matchs de basket.

Au cours de cette étude, nous avons pu voir que la notion de *coopération* peut fonctionner à l'inverse de son sens d'origine. Les partenaires coordonnent leurs actions afin de préserver le bon équilibre de leur équipe, cependant, ils coopèrent aussi lors de l'affrontement avec leurs adversaires. Dans ce cas, au lieu de contribuer à la résolution d'un conflit, la coopération jouera un rôle dans son renforcement et intensification.

De l'autre côté, nous n'avons pas concrètement trouvé des situations où le *conflit* amène les co-équipiers à manifester des formes de coopération. Il est vrai que ce genre de conflit a généralement comme objectif l'amélioration du jeu

d'équipe des partenaires, toutefois, la désorganisation que subissent les échanges, causée par l'absence du mécanisme de coordination entre les joueurs, nous empêche d'attribuer un aspect coopératif au déroulement de leurs conflits.

Cette étude ne représente qu'une simple introduction à l'analyse des interactions dans le domaine du sport. Ce large domaine n'a pas encore bénéficié de recherches approfondies malgré la grande place qu'il occupe dans la société. Notre travail était exclusivement dédié à la partie verbale des interactions, ce qui laisse le champ complètement ouvert à l'étude des parties non verbale et para-verbale. De plus, nous espérons que cette recherche puisse ouvrir des horizons à l'analyse des interactions au sein des équipes professionnelles de basket, ce qui impliquera, par conséquent, l'analyse du discours qu'entretient l'entraîneur avec les joueurs.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

ARDITTY.J, Paroles en construction, Encrages, 1987.

BANGE.P, Analyse conversationnelle et théorie de l'action, Didier, 1992.

BAYLON.C, Sociolinguistique : Société, langue et discours, Armand Colin, 2005.

BAYLON.C, FABRE.P, Initiation à la linguistique : Cours et applications corrigés 2^e, Armand Colin, 2005.

BAYLON.C, MIGNOT.X, Initiation à la sémantique du langage, Armand Colin, 2005.

BAYLON.C, MIGNOT.X, La communication, Nathan, 1994.

BELLENGER.L, Les fondamentaux de la négociation : Stratégies et tactiques gagnantes, Esf Editeur, 2004.

BLANCHET.A, TROGNON.A, La psychologie des groupes, Nathan, 2002.

BOONE.R, DU BLED.S, La gestion des relations sociales, Kluwer, 2007.

BOUDON.R, BOURRICAUD.F, Dictionnaire critique de la sociologie 2^e, Quadrige, 2002.

BOURRELLY.R, Méthodes et astuces pour... Mieux négocier, Eyrolles, 2007.

BRACOPS.M, Introduction à la pragmatique : les théories fondatrices : actes de langage, pragmatique cognitive, pragmatique intégrée, De Boeck Université, 2006.

DORTIER.J-F, CABIN.P, La communication : Etat des savoirs, Sciences humaines, 2008.

DUBOIS J, Dictionnaire de Linguistique, Larousse, 2002.

DUCROT.O, Le dire et le dit, Minuit, 1984.

DUCROT.O, SCHAEFFER.J-M, Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage, Seuil, 1995.

ETIENNE.J, MENDRAS.H, Les grands thèmes de la sociologie par les grands sociologues, Armand Colin, 1999.

FRANCOIS.F, La communication inégale, Delachaux et Niestle, 1990.

GUEDJ.J-P, 50 fiches pour négocier avec efficacité, Editions Bréal, 2008.

KERBRAT-ORECCHIONI.C, L'énonciation de la subjectivité dans le langage, Armand Colin, 1980.

KERBRAT-ORECCHIONI.C, La conversation, Seuil, 1996.

KERBRAT-ORECCHIONI.C, Les interactions verbales, 1/ Approche interactionnelle et structure des conversations, Armand Colin, 1998.

LOHISSE.J, KLEIN.A, La communication : De la transmission à la relation, De Boeck Université, 2005.

MAINGUENEAU.D, Aborder la linguistique, Seuil, 1996.

MAINGUENEAU.D, Analyser les textes de communication, Armand Colin, 2005.

MAINGUENEAU.D, Les termes clés de l'analyse du discours, Seuil, 1996.

MARQUIS.P, Révision, cognition et interaction, L'Harmattan, 2001.

MENDRAS.H, Eléments de sociologie, Armand Colin, 2002.

MOESCHLER.J, REBOUL.A, Dictionnaire encyclopédique de pragmatique, Seuil, 1994.

MOESCHLER.J, AUCHLIN.A, Introduction à la linguistique contemporaine 3^e édition, Armand Colin, 2009.

NEVEU.F, Dictionnaire des sciences du langage, Armand Colin, 2004.

NEVEU.F, Lexique des notions linguistiques 2^e, Nathan, 2000.

NIZET.J, RIGAUX.N, La sociologie de Erving Goffman, Edition La Découverte, 2005.

POCHE.F, L'homme et son langage : Introduction à la linguistique, Chronique sociale, 1993.

PRATT.J-F, Mots pour maux, L'Harmattan, 2003.

SAFRATI.G-E, Eléments d'analyse du discours, Nathan, 1997.

SIOUFFI.G, RAEMDONCK.D, 100 fiches pour comprendre la linguistique, Editions Bréal, 1999.

TRAVERSO.V, L'Analyse des conversations, Nathan, 1999.

VION.R, La communication verbale : analyse des interactions, Hachette Supérieur, 1992.

ZEMMOUR.D, Initiation à la linguistique, Ellipses, 2008.

Articles

DE FORNEL.M, « Analyse de conversation », in Nouveau Dictionnaire Encyclopédique des Sciences du Langage, O.DUCROT, J-M SCHAEFFER, p 134-139, Seuil, 1995.

KERBRAT-ORECCHIONI.C, « Relation interpersonnelle », in Dictionnaire d'Analyse du Discours, P.CHARAUDEAU, D.MAINGUENEAU, p 498-500, Seuil, 2002.

TRAVERSO.V, « Analyse conversationnelle », in Dictionnaire d'Analyse du Discours, P.CHARAUDEAU, D.MAINGUENEAU, p 37-39, Seuil, 2002.

TRAVERSO.V, « Echange », in Dictionnaire d'Analyse du Discours, P.CHARAUDEAU, D.MAINGUENEAU, p 199-201, Seuil, 2002.

TRAVERSO.V, « Malentendu », in Dictionnaire d'Analyse du Discours, P.CHARAUDEAU, D.MAINGUENEAU, p 360-362, Seuil, 2002.

TRAVERSO.V, « Réparation », in Dictionnaire d'Analyse du Discours, P.CHARAUDEAU, D.MAINGUENEAU, p 500-502, Seuil, 2002.

Sites Web

http://www.revue-texto.net/marges/marges/Documents%20Site%206/doc0015_sabah_g/dialogique.pdf

campusport.univ-lille2.fr/capeps/document/2007/vauthier/cooperation.pdf

staps.univ-lille2.fr/fileadmin/user_upload/ressources_peda/Licence/Licence_entrainement/Vauthier/gest_conflits.pdf

http://www.interfacesports.org/pix/Terrain_de_basketball.png

Mémoires

CHERRAD.N, Mémoire de magister : « Analyse des interactions verbales et dynamique interculturelle : le cas des étudiants de première année de licence de français ». Université Mentouri, 2003.

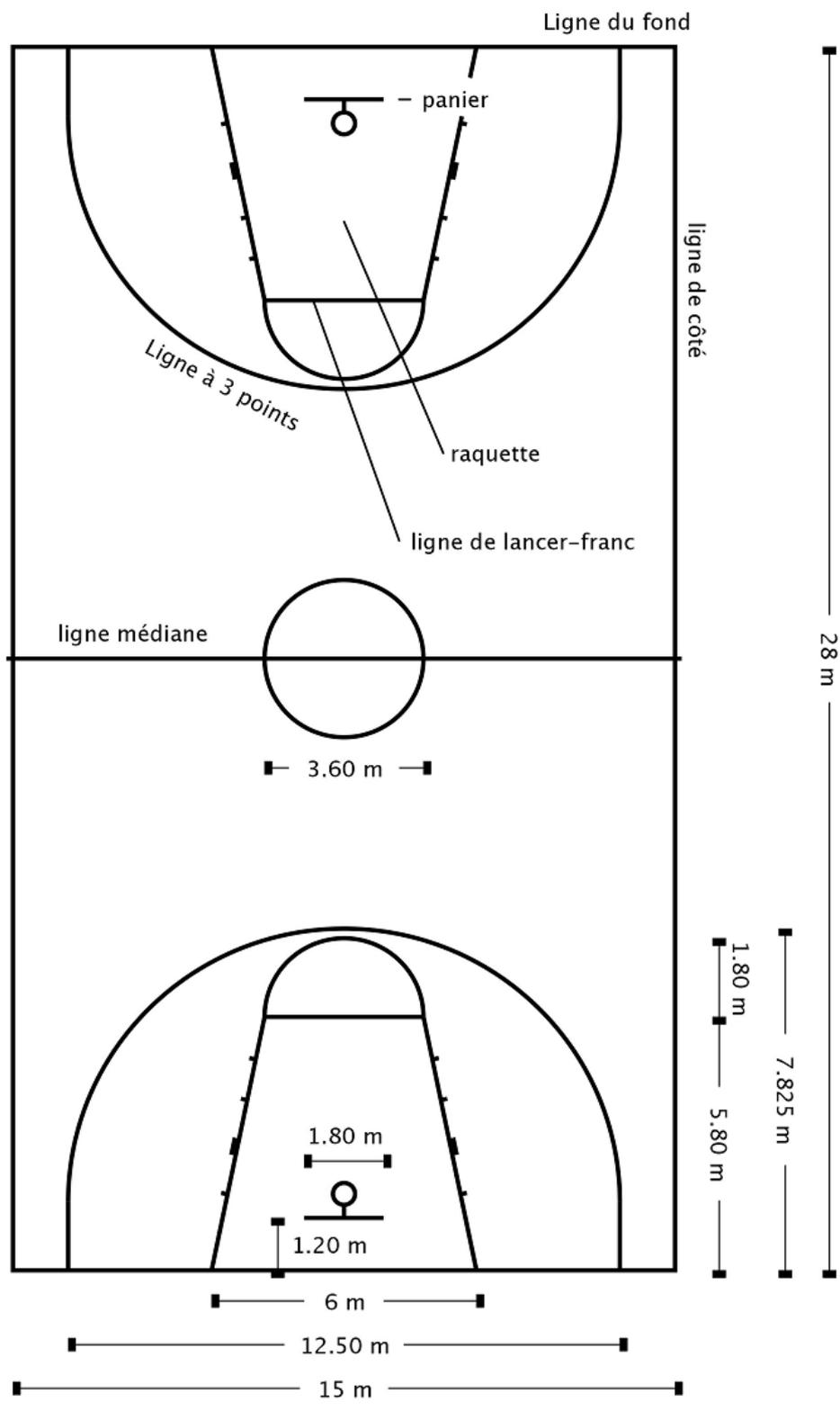
ANNEXES

| | |
|--|-----|
| 1) Présentation du terrain et des règles du basket..... | 114 |
| 1.1) Le terrain de basket..... | 114 |
| 1.2) Les principales règles du basket..... | 116 |
| 2) Le corpus..... | 118 |
| 2.1) Les normes de la transcription..... | 118 |
| 2.2) Le corps du corpus..... | 122 |
| 2.2.1) Les interactions se déroulant au début des matchs..... | 122 |
| 2.2.2) Les interactions se déroulant au milieu des matchs..... | 126 |
| 2.2.3) Les interactions se déroulant à la fin des matchs..... | 150 |

1) Présentation du terrain et des règles du basket

1.1) Le terrain de basket

Les dimensions du terrain de basket varient entre 22 à 29 mètres de long sur 13 à 15 mètres de large selon les normes internationales de la FIBA (*Fédération Internationale de Basket-ball Amateur*) ou de la NBA (*National Basketball Association*). Aux deux extrémités se trouve un panier, formé par un anneau métallique situé à environ 3 mètres du sol, en dessous duquel est attaché un filet ouvert en son centre. L'anneau est fixé à un panneau rectangulaire vertical ou *planche* sur laquelle le ballon peut rebondir lors d'un tir. Le schéma suivant démontre le terrain de basket tel qu'il a été conçu par la (FIBA) :



<http://www.interfacesports.org/pix/Terrain de basketball.png>

1.2) Les principales règles du basket

Les rencontres de basket se déroulent entre deux équipes formées de 2 à 3 joueurs lorsqu'elles sont effectuées sur un demi-terrain, et de 4 à 5 joueurs sur un terrain entier. Le but de chaque équipe est de marquer plus de points que l'équipe adverse en réalisant des *paniers*.

Contrairement au football, la position du joueur n'est pas prise en considération ; c'est le *rebond* ou l'appui qui compte. C'est-à-dire qu'un joueur peut plonger en dehors du terrain et sauver le ballon, du moment qu'il le lâche avant de faire un pas au-delà de la limite du terrain.

Notre corpus est rempli de termes spécifiques au basket, en langue française et anglaise, qui renvoient à certaines actions ou fautes. Nous présentons un bref glossaire de ces mots :

Les actions :

Shoot : jeter le ballon vers le panier pour marquer des points.

Passe : donner le ballon à son partenaire.

Dribble : éviter l'adversaire sans perdre le contrôle du ballon.

Rebond : attraper le ballon après un tir manqué et avant que celui-ci ne touche le sol.

Double semelle : réaliser un point en pleine course après une série de deux pas qui placent le joueur en position de saut à proximité du panier au moment de tirer.

Les fautes :

Out : faire sortir le ballon au-delà de la ligne du fond ou des lignes des cotés du terrain.

Reprise : dribbler puis s'arrêter en saisissant le ballon puis dribbler à nouveau.

Marché : faire plus de deux appuis avec le ballon en mains sans le rebondir sur le sol.

2) Le corpus

2.1) Les normes de la transcription

Nous nous sommes largement inspirés de Claire Blanche Benveniste pour la transcription des enregistrements en y ajoutant quelques symboles. Nous avons utilisé l'Alphabet Phonétique International (API) pour la transcription des séquences émises en arabe dialectal, toutefois, les passages en langue française et anglaise ainsi que les noms des participants ne sont pas transcrits phonétiquement.

Les symboles de la transcription phonétique présents dans le corpus

a. Les voyelles

- a : antérieure écartée très ouverte.
- i : antérieure écartée très fermée.
- e : antérieure écartée fermée.
- ɛ : antérieure écartée ouverte.
- o : postérieure arrondie fermée.
- u : postérieure arrondie très fermée.

b. Les consonnes

ʔ : أ

b : ب

t : ت

dʒ: ج

h : ح

x : خ

d : د

r : ر

z : ز

s : س

ʃ : ش

ʒ : ص

ʈ : ط

ɖ : ظ

ʕ : ع

ʎ : غ

f : ف

q : ق

g : ق

k : ك

l : ل

m : م

n : ن

h : ه

w : و

j : ي

Les autres symboles de la transcription

A, B, C, D, E : les joueurs. Les duos A-B, C-D représentent les partenaires de chaque équipe.

D1, D2 : les tours de paroles successifs d'un joueur.

R : l'arbitre.

> : intonation montante.

/ : interruption.

/.../ : pause.

(xxx) : séquences inaudibles ou incompréhensibles.

() : les parenthèses indiquent nos remarques personnelles sur les gestes des participants.

(____) : les soulignements symbolisent les chevauchements.

Exemple : C.2 : quate deux >

A.2 : deux partout >

: : les deux points représentent la durée vocalique d'une voyelle.

Exemple : [ndi:ru] pause

2.2) Le corps du corpus

2.2.1) Les interactions se déroulant au début des matchs

Interaction 01

Nous divisons cet extrait en deux parties. La première s'effectue avant la délimitation des équipes alors que la deuxième se réalise juste après.

Les participants

A : Saber.

B : Hamdi.

C : Oussama.

D : El-hedi.

Première séquence

A.1 : [nʃu:tiw dorka bɛ:h nxaǰǰru] l'équipe

B.1 : [hi:h]

A.2 : [hi:h] /.../ [li: marki] panier /.../ l'panier [lewwel]

B.2 : [nebda lewwel] ah >

A.3 : [ǰedǰbed ro:ho]

B.3 : [hi:h hi:h]

A.4 : [li: marki] panier /.../ panier deuxième [li:wrah /.../ ʔiwelli mɛ:h hekka:]
>

B.4 : [li: marki:w ʔi welli:w mɛa baɟɟa:hum] c'est bon

A.5 : ok /.../ c'est bon [nebdɛ:w haǰǰa] >

B.5 : [ro:h]

A.6 : [lewwel haǰǰa] >

B.6 : [ro:h lewwel] >

Deuxième séquence

A.7 : [haǰǰa] bien [ʔe:na wu] Cherif [haǰǰa] >

B.7 : [haǰǰa ro:h li:na] la balle

C.1 : [nʃu:tiw ʃla] la balle [sseʃ] >

D.1 : [dork naʃti:whum] la balle

C.2 : [nbeddlu] l'équipe ah > [hekka > /.../ he:t nʃu:ti ʃla] la balle >

B.8 : [kifɛ:ʃ nbeddlu] l'équipe > [kifɛ:ʃ ndi:ru] >

D.2 : [ʃu:f] /

C.3 : sur cinq sur cinq [nbeddlu] l'équipe

A.8 : [hi:h] sur cinq sur cinq >

B.9 : [hekka] bien

A.9 : [li:kum] la balle (le joueur donne le ballon à son adversaire B)

D.3 : [li:kum] la balle [haǰǰa] >

B.10 : [ʃlɛ:ʃ ki matmarki:ʃ] ça y est > c'est bon [ro:h haǰǰa]

Interaction 02

Les participants

A : El-hedi.

B : Saber.

C : Hamdi.

D : Oussama.

La séquence

A.1 : [nʕɛ:wdu] /.../ les shoots [wella kifɛ:h] >

B.1 : [ʃu:f menʕɛ:wdu] les shoots /.../ [me:we:lu dorka] chaque joueur
[ʔiʕe:wedi:xaj jar wu xla:ʃ] puisque /.../ puisque deux contre deux

C.1 : [ʔaha menxaj jaru:ʃ] l'équipe [hekka xu:ja]

D.1 : [ʔaha ʕe:wed] les shoots [wu xla:ʃ]

B.2 : puisque deux contre deux >

C.2 : [ʔaha] les shoots les shoots [xi:r] >

B.3 : supposons [ke:ʔen] cas [ku:n /.../ nʕɛ:wdu] les shoots >

C.3 : [kifɛ:h] chaque joueur [ʔixaj jar we:ʃihebb] >

A.2 : c'est possible [ti:h] la même équipe [ʔe:ni fɛh:meka] Saber c'est-à-dire
[qa:der] les même joueurs [ʔiti:hu mʕa baʕda:hum]

B.4 : [qa:der /.../ nʕɛ:wdu] l'équipe [li: ke:net gbi:l beʕd ku:n > /.../ nʕɛ:wdu]
les shoots

A.3 : [hajja] c'est bon

C.4 : [hi:h semma] l'équipe [li: ʕa:het allah ʕa:leb] >

A.4 : ok même [ku:n ʔi:h] la même équipe [nkemmlu hekkɛ:k] >

C.5 : même [nefs] l'équipe [nkemmlu hekkɛ:k] >

B.5 : [xla:ʂ] c'est bon [haɟɟa nʕɛ:wdu] les shoots [wu xla:ʂ]

D.1 : [ʕe:wed ʃu:ti wu xla:ʂ]

A.5 : [ʔe:ni ɟena] le premer ah > (le joueur se met en position de shoot puis il lance le ballon)

B.6 : sur cinq sur /.../ cinq [ki:ma gbi:l hekka:] >

A.6 : [hi:h] bien sûr

2.2.2) Les interactions se déroulant au milieu des matchs

Interaction 03

Equipe 01

A : El-hedi.

B : Oussama.

Equipe 02

C : Saber.

D : Hamdi.

La séquence

A.1 : marché normalement la balle [li:kum ?e:na bark li ?eftu (xxx) > /.../
reklami ?wi?ja] / (le joueur donne le ballon à son adversaire C)

C.1 : (xxx) [ma:ta?arfu:f] les fautes

D.1 : [ja?raf] les shoots [bark he:da huwwa] défaut >

C.2 : [kunt m?e:k ?le:f mapa?itlef] la balle >

D.2 : (xxx) [?e:ni kunt b?i:d ?li:k] >

A.2 : [ra:na markina] panier ah >

C.3 : [kunt wra:k t?ulli b?i:d ?li?ja] >

D.3 : [?aw markε:w] trois points

A.3 : trois un >

C.4 : trois un >

B.1 : trois un >

D.4 : trois un

C.5 : Hamdi [meʃ hekka] > /.../ ah /.../ [ʔeʃbeħ ʃwiɰɰa] >

D.5 : [ma:taħʃalʃ fiɰɰa bark nta ki:f] >

C.6 : [ʔeʃbeħ ʃwiɰɰa] (xxx) au moins > /.../ puisque [ma:taʃrafʃ tʃu:ti ʃu:d pa:ʃi] la balle >

D.6 : [wenta ʃu:ti] c'est bon >

A.4 : toute façon sur cinq [nbeddlu] l'équipe ah >

D.7 : [hi:h]

C.7 : [tʃellem (xxx)] Hamdi [fi] rebond shoot >

D.8 : [ma:naʃrafʃ nʃu:ti] >

C.8 : joueur [te:ʃ] basket [ʔu ma:taʃrafʃ] les shoots >

D.9 : [wallah ma:naʃraf] >

C.9: (rire)

D.10 : [meʃʃi:t] out >

A.5 : trois un trois un >

C.10 : trois deux ah >

Interaction 04

Equipe 01

A : Saber.

B : Hamdi.

Equipe 02

C : El-hedi.

D : Oussama.

La séquence

A.1 : quate partout >

B.1 : quate partout >

A.2 : quate quate / >

C.1 : quate partout [meʃba:h] >

B.2 : [hi:h] / >

A.3 : quate partout

B.3 : [marki:t] panier quate quate / >

C.2 : [?aha ?aha] quate trois / >

B.4 : [wallah] quate quate [marki:t] but [gbi:l > (xxx) weʃbi:k > /.../ nsit] >

A.4 : [?esmeʕ ma:taʕrafʃ teħseb] les /.../ les paniers [menetfɛ:hmu:ʃ] ah >

D.1 : (rire)

A.5 : [ma:taʕrafʃ teħseb] les paniers / >

C.3 : [ro:h ro:h (xxx)]

B.5 : sur cinq [ndi:ru] pause ah > [?e:na ʕji:t]

Interaction 05

Equipe 01

A : Saber.

B : Oussama.

Equipe 02

C : Hamdi.

D : Chawki.

La séquence

A.1 : deux partout >

C.1 : [wi:n] deux > /... / quate deux quate deux / >

B.1 : deux partout >

C.2 : quate deux / >

A.2 : deux partout / >

C.3 : quate deux ah Saber [weʃbi:k] / >

A.3 : [nta bqi:t he:kem] score [teʃ] l' match [li qbel li:fet] >

C.4 : [ʔaha teʃ dork nta ki:f kunt re:ged (xxx)] >

A.4 : Chawki [gedde:h] score >

C.5 : quate deux / >

D.1 : deux deux (xxx) >

C.6 : quate deux > /.../ [ʔaha me:telʃebhe:li:f] >

D.2 : deux deux [ʔedʒme:ʕa] / >

C.7 : quate deux / >

B.2 : trois deux trois deux / >

D.3 : [geddɛ:h] score [teʕna] Hamdi >

C.8 : deux >

D.4 : bien bien [zi:du bark]

Interaction 06

Equipe 01

A : Chawki.

B : El-hedi.

Equipe 02

C : Hamdi.

D : Saber.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

A.1 : marché >

B.1 : [ħebbes] > (le joueur lève sa main et les autres arrêtent de courir)

C.1 : [meʃ] marché >

R.1 : out (xxx) >

C.2 : ah > [wi:n] out >

R.2 : [xrudʒt men] cercle (l'arbitre dirige son doigt vers le cercle dessiné sur le terrain)

A.2 : (rire)

R.3 : déjà / >

C.3 : ah > il faut [nuxrudʒ men] cercle normalement [wallah] > (le joueur donne le ballon à l'arbitre)

R.4 : déjà [tlaqlek] la balle [ʕlɛ:h] > parce que [he:dɛ:k gɛ:l hebbes ki: hebbestu zɛ:d kemmel] l' match (xxx) > /.../ [he:dɛ:k] >

A.3 : (rire) (xxx)

D.1 : faute normalement

B.2 : ah [ʃeft kifɛ:h] >

D.2 : faute déclaration [he:di] / >

A.4 : l'arbitre [ʃi:ja he:da] >

D.3 : faute déclaration il faut pas [taħdar he:dʒa] après [tardʒaʕ ʕli:ha]

R.5 : faute réclamation [meʃ] déclaration

A.5 : (rire)

Interaction 07

Equipe 01

A : Chawki.

B : El-hedi.

Equipe 02

C : Hamdi.

D : Saber.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

R.1 : out > /.../ Hamdi [li:k] la balle >

A.1 : [ʔaha ʔaha] / >

R.2 : Hamdi [li:k] / >

C.1 : l'arbitre / >

B.1 : (xxx) [ʔaha wallah we:lu] / >

R.3 : Hamdi [li:k] / >

A.2 : (rire)

B.2 : [we:f men] arbitre (xxx) > (le joueur jette le ballon par terre)

D.1 : [li:na] la balle / > (le joueur récupère le ballon)

C.2 : l'arbitre [ra:h tna:qe:f] l'arbitre > [ma:tahɖar:f] >

B.3 : [dork ndi:r] arbitre (xxx) >

C.3 : [ʔaha wallah we:lu] / >

R.4 : Hamdi [ʔelʕeb li:k] la balle ah >

C.4 : [hi:h ʕahi:t]

R.5 : [ʔe:na] l'arbitre / >

B.4 : [ki ʕε:d weld xa:ltek wella kifε:h] >

A.3 : ah Djamil / >

R.6 : [nxorrdʒek men] l'match (xxx) >

A.4 : [wallah meʃ li:hum] >

B.5 : ah >

R.7 : [nħaʔtek] cinq minutes out terrain [nta] > (l'arbitre pointe son doigt vers la partie extérieure du terrain)

D.2 : (rire)

C.5 : [ki:] l'arbitre [ʔahɟar ħta:rmu] les décisions [te:ʕu] >

R.8 : [ʔelleʕbu hajja ro:h] >

C.6 : [ro:ħa] Saber

Interaction 08

Equipe 01

A : Saber.

B : Hamdi.

Equipe 02

C : El-hedi.

D : Oussama.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

R.1 : faute [he:di] >

A.1 : faute faute >

R.2 : faute [ʔa ʃa:hbi (xxx)] >

C.1 : [ʃi:ɟa] > (le joueur arrête de courir)

R.3 : [hɛ:t] la balle >

C.2 : [ʃi:ɟa] la faute [he:di] >

D.1 : (rire)

R.4 : [ra:k tʰerrekt] marché > /.../ considéré marché >

C.3 : [ʃi:ɟa] la faute [he:di (xxx)] >

R.5 : considéré marché

C.4 : [semmi:li] la faute >

R.6 : [redʒli:k tʰerrku] >

C.5 : ah considéré marché [meʃ] marché >

R.7 : [hi:h] considéré marché

C.6 : ah [hɛ:k] la balle (le joueur donne le ballon à l'arbitre).

B.1 : [ra:k lehi:tli] la balle (xxx) >

C.7 : considéré marché

D.2 : (rire)

A.2 : (rire) [ħkem] la balle [ʔu ge:ʕed ɟedʒri]

R.8 : [ʃu:f (xxx) huwwa huwwa] >

C.8 : [xu:ɟa] marché [wella meʃ] marché >

R.9 : [ʔe:na] l'arbitre [meni:ʃ xu:k] >

D.3 : [he:da he:da] / >

C.9 : [meʃ] considéré marché >

R.10 : [barka metrikla:mi ʔelʕeb wuskut]

C.10 : [ʔesmeʕ] > /.../ considéré marché >

R.11 : [he:da he:da > /.../ meʕle:be:lu:ʃ] même pas [ʃiɟɟa] marché [fehmu fi:ha] Saber [wumbɛʕd tdʒi teħki] >

A.3 : ah >

R.12 : marché [meʕle:be:lu:ʃ weʃ meʕne:tha] >

A.4 : [gedde:h nmarra me:hebbeʃ] ɟefhem weʃ ra:h ndi:rlu] >

R.13 : [hi:h > /.../ wallah maʃba:h huwwa ɟdi:r] les marchés [ʔe:ni ʕammadt ʕaɟni: bark]

D.4 : [haɟɟa haɟɟa bark] >

A.5 : marché c'est [ʔennek temʃi bla] balle

R.14 : marché [temʃi bla] balle (xxx) [me:ʕendekʃ] droit la balle faut [tbo:mbi wu temʃi] (l'arbitre fait une démonstration avec le ballon)

C.11 : [hi:h]

A.6 : [meʃ teħkem] la balle [ʔu temʃi]

C.12 : c'est bon considéré marché normal

R.15 : [haǰǰa] c'est bon [ro:h]

Interaction 09

Equipe 01

A : Saber.

B : Oussama.

Equipe 02

C : Hamdi.

D : El-hedi.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

A.1 : marché >

C.1 : [ʃi:wa] marché [teʃwɛ:h] marché (xxx) > (le joueur arrête de courir)

D.1 : marché [fɛ:h] marché ah >

C.2 : l'arbitre [ma:hɔarʃ ʕallaq fi: bla:ʃtu] > /.../ jamais [ʃra:t]

A.2 : marché >

C.3 : [ǰexi ke:ǰen] l'arbitre >

R.1 : [ħe:seb] Saber [ma:ǰaʕrafʃ] marché > marcher c'est marché >

C.4 : [hi:h wella ʔaha] >

A.3 : [ʔa:w hɔar] l'arbitre >

C.5 : [weʃbik nta ma:hɔarteʃ] >

D.2 : [haɟɟa haɟɟa] Saber >

C.6 : ça y est [metzi:deʃ ʔeddi:r] arbitre >

A.4 : [hɔar hɔar] >

D.3 : [haɟɟa] Saber / >

R.2 : parce que [bɛ:ɟna belli] marché

C.7 : [metmasxarʃ bi:na] > (xxx) c'est bon puisque [bɛ:ɟen kulleʃ ro:h] >

A.5 : Hamdi [nta] /

C.8 : [meddi:reʃ] arbitre >

R.3 : [hi:h] mais puisque Saber [ntaq ʔe:na skut] /

A.6 : [ɟexi kɛ:ɟna] El-hedi >

C.9 : ça y est [ro:h me:la meddi:reʃ] arbitre >

A.7 : [haɟɟa bdi:na] l'match [haɟɟa] >

R.4 : [ʔesmeħli ɟa x:uɟa]

C.10 : c'est bon /.../ [ʔahɔar hekka maʃba:h] >

Interaction 10

Equipe 01

A : Chawki.

B : Hamdi.

Equipe 02

C : Oussama.

D : Saber.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

R1 : faute ah > Oussama [ʕekkel] Chawki ah >

A1 : faute >

C1 : [wallah me:ʕekkeltu] > (le joueur arrête de courir)

R2 : [ʔe:na ʃeftu gri:b ʔa:h]

C2 : [ʔaha huwwa li tʕekkel (xxx)] > (le joueur dirige sa main vers son adversaire)

R3 : faute Chawki [wella me:ʃ] faute >

A2 : Oussama [ʃi:ʔa he:da (xxx)] >

D1 : [ʔe:weldi] la balle out / >

R4 : Chawki [teddi] la faute [te:ʕek wella ʔaha] >

A3 : bien sûr [neddi] faute >

R5 : [gellek neddi] faute

C3 : [huwwa li tʕekkel] / >

D2 : [meʃ] faute > /.../ la balle [meke:netʃ ʕendu bɛ:h jɛddi] faute >

R6 : mais la balle [meʃ ʕendi] /

D3 : la balle [ke:net] out / >

C4 : la balle [ke:net] / >

R7 : la balle [meʃ ʕendi ʔajjehni meʃ] faute >

D4 : [meʃ ʕendu xla:ʃ] la balle [weʃbi:k he:da] >

R8 : [semma] la balle /

D5 : balle libre

A4 : [pa:ʃi] Saber [hɛ:t] la balle (xxx) > (le joueur prend le ballon de son adversaire)

D6 : balle libre / >

R9 : [ʔaw] tacle [ki:fɛ:h me:ʕendu:ʃ] la balle >

D7 : [huwwa me:ʕendu:ʃ] la balle

R10 : [beʃʃaħ] tacle

D8 : [je: weldi] la balle est libre / >

R11 : [hi:h]

D9 : [dabbar ra:ʃek kifɛ:ʃ tdzi:bha]

R12 : [ʔe:na me:ʕendi:ʃ] la balle /.../ [ʔajjehni taɖrabni] normal [meʃ] considéré faute >

D10 : [meʃ] considéré faute

A5 : (rire)

R14 : donc [he:da meʃ] basket

A6 : rugby [ʔedʒme:ʕa] (rire)

R15 : [me:la weʃ tesemma] >

D11 : [ki tku:n] la balle [me:ʕend hetta] joueur /.../ [meʃ] considéré faute [li dʒi:b] la balle [he:dek huwwa li jeddi:ha]

R16 : [mekke:neʃ menha] règle [dʒdida he:di] jamais [smeʕt bi:ha (xxx)]
(l'arbitre bouge sa tête à gauche et à droite exprimant le refus)

D12 : [kiʃti:h] la balle [bi:n] les joueurs [ʔu teħkmu] /

R17 : [xa:ti] foot [he:da] basket /

D13 : [taqder] même la balle [bi:nek ʔu bi:nu] /

R18 : [ʔawwe:h] > /.../ déjà [ngullek he:dʒa ʔeʒ] faute Chawki [ʔelʕeb (xxx)] >

C5 : [ʔaʕti:himeʃʃi] la faute /

R19 : [meʃʃi] la faute

Interaction 11

Equipe 01

A : El-hedi.

B : Hamdi.

Equipe 02

C : Oussama.

D : Saber.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

R1 : marché >

A1 : [hi:h]

R2 : [tħerrek huwwa ħe:kem] la balle (xxx) deux jambes deux pas /

C1 : [wallah mɛmʃi:t] >

R3 : marché [ħe:di] / >

C2 : [wi:n > mekke:neʃ] marché (xxx) >

D1 : [meʃ] marché > /.../ deux /.../ deux trois /.../ deux trois / > (le joueur refait par ses pieds l'action que son co-équipier avait réalisé)

R4 : [ge:ʕed tahdar mʕe:ja] >

C3 : [weʃ ra:h ndi:rlek] >

B1 : [ħe:t meʃʃi] la balle >

C4 : [kifɛ:h] / >

R5 : [wallah le:zem tʕe:wed] >

Interaction 12

Equipe 01

A : Saber.

B : Oussama.

Equipe 02

C : Hamdi.

D : El-hedi.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

R1 : faute faute faute >

A1 : [ʃiʝʝa] / (le joueur arrête de courir) >

C1 : out out out >

A2 : out [wella] faute / >

B1 : [meʃ] faute >

D1 : faute la balle [li:na (xxx)]

R2 : reprise [pa:ʃi] >

D2 : reprise >

R3 : [hi:h /.../ haʝʝa] >

A3 : euh /.../ l'équipe [teʕna gedde:h] > (le joueur passe le ballon à son adversaire)

B2 : deux /

R4 : deux un >

C2 : [hi:h]

A4 : deux un

Interaction 13

Equipe 01

A : Saber.

B : Oussama.

Equipe 02

C : El-hedi.

D : Hamdi.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

A1 : marché /.../ marché [he:di] >

C1 : [meʃ] marché >

R1 : [le:kɛ:n] marché /

A2 : [ʔaha] marché marché / >

R2 : [le:kɛ:n ʃettu] marché [meʃʃi] marché normal /

A3 : marché marché [ʃiɰja ʤehbesli fi] terrain / >

R3 : c'est bon /.../ [meʃʃi] marché

A4 : [hɛ:t] la balle (xxx) >

R4 : [ge:llek] marché [ʔaʃti:h] la balle >

Interaction 14

Equipe 01

A : Hamdi.

B : Saber.

Equipe 02

C : El-hedi.

D : Chawki.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

R1 : faute >

A1 : faute [hi:h hɛ:t] la balle >

C1 : [ʔaha ʃlɛ:h me:gultɛʃ] faute [gbi:l > /.../ metmaʃxarʃ biɰja] / >

D1 : laisse /.../ [li:kum] la balle / >

A2 : [ʔidi:r wɛ:fihəbb wɛʃbi:k (xxx)] >

R2 : la balle [ɖarbet fi: redʒlu] / (l'arbitre met sa main sur sa jambe)

A3 : Saber / >

B1 : deux quate

R3 : un quate et faute [ha.j.ja] / >

A4 : Saber [metzi:deʃ tpa:ʃi hekka ʃi.j.ja] les passes [he:du] / >

D2 : un quate / >

R4 : [meddlu] faute El-hedi / >

A5 : [metpa:ʃi:ʃ] la balle direct (xxx)

R5 : [hi:h ʔaw] débutant (xxx)

B2 : ah > [nta] débutant [ʃah nta] débutant

Interaction 15

Equipe 01

A : El-hedi.

B : Hamdi.

Equipe 02

C : Saber.

D : Oussama.

La séquence

A1 : marché >

B1 : [ʔɛ:w] (le joueur arrête de courir) >

A2 : marché Saber [li:kum] la balle [ʔaw rdʒeɣ dɛ:r hek] (le joueur marche en arrière afin de refaire l'action de son coéquipier) >

B2 : [nta ko:ntri wella mɣe:ja] >

A3 : [ʔe:na gedged] /

B3 : [ɣlɛ:h hɛtta taħdar > /.../ me:telɣebɣ hekka] >

A4 : nous sommes des professionnels

B4 : professionnels [hi:h] /

C1 : [ʃu:f] marché faut déclarer [belli] marché ah > [meɣ ki:ma ɣɛ:d mɣɛ:k fi:]
l'équipe /.../ même si partenaire [te:ɣek ʔidi:r] faute [gu:l dɛ:r] faute ah >

A5 : [ʔe:ni dɛklari:t] >

B5 : [ʔaha meɣ ki:fki:f] / >

C2 : [ʔaha meddarregɣ ɣli:ja] >

B6 : [methewwesɣ ɣli:ja] >

C3 : [bɛ:h] l'match [ʔiku:n] net il faut que les joueurs [ʔiku:nu net] (xxx)

B7 : comme quoi [nta] joueur net /.../ [wallah (xxx)]

Interaction 16

Equipe 01

A : Saber.

B : Chawki.

Equipe 02

C : Hamdi.

D : Oussama.

Arbitre

R : Djamil.

La séquence

R1 : rebond /.../ faute faute faute >

A1 : [ʔesmeʕ] la balle est libre la balle [ʔε:ʝ] libre /.../ [ʕendi] droit (xxx) la balle est libre / >

C1 : [meʃ] catch [he:da] basket (xxx)

A2 : la balle est libre (xxx) [weʃ men] force [dezzi:tek bi:ha] / >

C2 : normalement faute [he:di] /.../ normalement faute

R2 : Hamdi [meʃfi:ha] point c'est tout /.../ [ma:tahɖarʃ mʕε:ha] Hamdi (xxx)

A3 : balle libre >

C3 : [me:la di:r] arbitre [xi:r wallah /.../ di:r] arbitre (xxx)

D1 : [hna kemel ko:ntrek] faute / >

B1 : Hamdi [ha.j.ja ʔe:ni ra:jeħ nehbel] / >

R3 : [ha.j.ja me.f.i] la balle >

Interaction 17

Equipe 01

A : Saber.

B : El-hedi.

Equipe 02

C : Hamdi.

D : Oussama.

La séquence

A1 : marché >

C1 : [me.f] marché [he:di] >

A2 : marché [ħkemt] la balle [wum.f.i:t bi:ha]

C2 : [nta di:r] arbitre [xi:r tʃallaq bezzε:f] / >

B1 : un partout

C3 : jamais [thaʔ] faute [ʃli:kum] jamais >

A3 : les règles [ke:mel naʃrefhum] /.../ c'est bon

C4 : [ra:k] jamais [tahdar] faute [ʃli:k] /.../ jamais faute [ʃli:k /.../ nta] jamais [di:r] faute >

A4 : jamais /.../ [mendi:re.f] les faute

C5 : [nta meddi:reʃ] >

A5 : [hi:h]

C6 : donc [nta meʃ ʃebd /.../ tetmaʃxar bi.ja] >

A6 : [meʃ meʃ ʃebd] /.../ parce que [naʃraf nelʃeb]

C7 : [ra:na bukkul (xxx)]

A7 : [ɟe: weldi ʔe:na] pro [wenta] débutant /.../ amateur /

C8 : [fi:k tbi:ʃa] /.../ ʔe:na] débutant > [ʃaħ] débutant mais [ħe:b netʃellem]

B2 : [wɛ:ʃ ħe:b tetqa:bed mʃe:na wella] >

C9 : partenaire [te:ʃek he:da ha:ʔ ro:ħo] pro >

A8 : (rire) [ʔaʃti:h] la balle [bark]

2.2.3) Les interactions se déroulant à la fin des matchs

Interaction 18

Les participants

A : Saber.

B : Hamdi.

C : Chawki.

D : El-hedi.

E : Djamil.

La séquence

A.1 : [haʃja ndiru] pause [dork (xxx) rbeħna] l'match

B.1 : fort ah Saber >

A.2 : cinq quate >

B.2 : [hekka nestaħraf bi:k] >

A.3 : [ʔena wu] Hamdi [rbeħne:kum] >

B.3 : les tirs [te:ħek] forts [bezzε:f] > /.../ [wallah (xxx)] >

C.1 : l'partie [ldʒε:ʃ nʃallah] /.../ l'essentiel /

A.4 : [kifε:h] l'partie [ldʒε:ʃ > nzi:du nerbħu:kum] >

B.4 : (rire)

C.2 : El-hedi suivi Saber [metxelli:heʃifu:t] >

D.1 : [hi:h (xxx)]

C.3 : [mengullekʃ ʕla] les fautes normal l'essentiel [metxelli:heʃifu:t] >

E.1 : (rire)

A.5 : Hamdi [nkemmlu] les matchs [ki:ma teʕ gbi:l] /.../ mais la prochaine fois [menxalli:weʃ] score quate cinq /

E.2 : [ʃeft] les tirs [lɔu:m] forts (xxx) >

A.6 : faut [nxelli:whum] cinq zéro

B.5 : [metti:ri:ʃ] fort [bark (xxx) ki tpa:ʃi] la balle /

E.3 : les passes [te:ʕek] forts >

B.6 : la passe [te:ʕek] /.../ fort >

A.7 : [nta te:ni] >

B.7 : [naqqaʃ] les tirs [te:ʕek] /

A.8 : [nta te:ni] >

B.8 : [wehkem] joueur [ʔu meturgudʃ fi] terrain [wallah] / >

A.9 : [nta te:ni ʕu:d] / >

B.9 : [meʃba:h ʔena bark li nedzri] >

A.10 : [di:ma npa:ʃilek] la balle >

D.2 : [nta] Hamdi [teʃti tahɖar bark ra:k] remplaçant normalement >

E.4 : (rire)

A.11 : [qbel menpa:ʃilek] la balle > /.../ [ʕu:d] > /.../ [ʔahrab men] euh les joueurs [te:ʕek (xxx)] >

B.10 : mais [ra:k la:ʃaq fiɔɔa] / >

C.4 : [wenta] > /.../ [nta] El-hedi [ba:zi ʕla] Saber [bark]

B.11 : [ʔaʕraf kifɛ:h tpa:ʕi] la balle

D.3 : c'est bon [haʔja dork]

C.5 : [dork] le problème [fi:] l'équipe

D.4 : normalement Hamdi [mendi:ru:f ʕli:h] puisque remplaçant

C.6 : (rire)

D.5 : comme si [mekke:neʃ]

C.7 : (rire)

B.12 : [ʔena ʔe:ni] euh

D.6 : (rire)

E.5 : [haʔja dorka] > (le joueur prend la balle et se lève)

D.7 : [haʔja] Saber >

B.13 : [ʔaha mezzɛ:l weʃ bi:k] >

E.6 : [ra:k] fatigué >

B.14 : [barke:na bla tmaʕxi:r] >

C.8 : (rire)

A.12 : cette fois Hamdi cinq à zéro ah >

E.7 : [wallah ke:ʔna ki:ma gult belli] remplaçant >

B.15 : [wallah ʔe:ni] fatigué

C.9 : (rire)

A.13 : [ʔe:ni ʔena li: marki:t] euh (xxx) les paniers ah Hamdi

D.8 : ah >

E.8 : (rire)

B.16 : [me:dert we:lu] > /.../ [naʕja li:h li:h]

E.9 : [hajja ʔedʒme:ʕa] l'arbitre [gellkum] debout [telleʕbu] l'match c'est debout >

B.17 : [ʔaha mezzɛ:l] >

E.10 : [ra:na geʕ] des sportifs [geʕ] des sportifs

C.10 : (rire)

A.14 : Hamdi la garde [te:ʕu] /

B.18 : [hi:h] c'est bon

A.15 : [ʔaw ʔekmek meʃ mxelli:k tʔerrek (xxx)]

B.19 : [wenta ki:f tʔerrek] / >

A.16 : [ʕu:d ʔedʒbed ro:ʔek bɛ:h naqder npa:ʕilek] la balle /

B.20 : [hi:h] ʕa y est (xxx)

D.9 : [diru:lna] les plans

C.11 : (rire)

A.17 : parce que [ki tku:n la:ʕaq fi:] les joueurs faut pas [npa:ʕilek] la balle

B.21 : [hi:h] c'est bon

D.10 : [diru:lna] les plans [weʔna rɛ:bʔi:n] l'match (xxx)

B.22 : [rbeʔne:kum] match déjà [weʃbi:k] >

A.18 : cette fois cinq /.../ cinq zéro cinq zéro >

D.11 : [ʕlɛ:h] sur cinq > [ʔaha meʕlebeli:ʃ] >

B.23 : [ʔaw hɔ̃arne:lek] >

C.12 : (rire)

Interaction 19

Les participants

A : Saber.

B : Hamdi.

C : Chawki.

D : El-hedi.

E : Djamil.

La séquence

A.1 : cinq quate (rire) cinq quate >

B.1 : [di:ma taxsru] > /.../ jamais [terbħu:na] jamais >

C.1 : (rire)

D.1 : [wi:n] cinq quate >

A.2 : Hamdi puisque [ħna] forts [bezzɛ:f] > /.../ [nbeddlu] les équipes /.../
[nxaǰǰru:] joueur [meneɖɖɔa:f he:du]

R.1 : Hamdi Hamdi Hamdi / >

B.2 : [wallah ʃaħ fi: zu:dʒ ɖɔa:f]

R.2 : la prochaine fois Hamdi >

B.3 : [xaǰǰar] joueur [menhum]

R.3 : [ki tmarki metgu:leʃ] but /.../ [gu:l] panier /

B.4 : panier (rire)

R.4 : [maranɛ:ʃ fi:] match de foot

B.5 : normal [ro:h bark] /.../ l'essentiel /

C.2 : [kifɛ:h nbeddlu] > /.../ les équipes >

B.6 : [nbeddlu] les équipes [hi:h /.../ ra:kum] faibles [bezzɛ:f]

A.3 : Hamdi (xxx) [xaɟɟar] joueur

C.3 : [ʃu:f] El-hedi [xu:ja]

D.2 : [hi:h]

C.4 : puisque [ħna xʃarna] /.../ deux parties [wra baʃða:hum]

D.3 : [hi:h]

B.7 : [xaɟɟar mʃɛ:men telʃeb]

D.4 : donc [we:hed fi:na] faible /.../ [je:na je:nta] >

A.4 : [ʔaha] >

B.8 : [hi:h]

C.5 : (rire)

A.5 : [ʔaha xaɟɟar] > /.../ joueur fort [telʃeb mʃɛ:h /.../ je:na ja:] Hamdi

D.5 : fort [bezzɛ:f bezzɛ:f] >

R.5 : [ʃku:n li ge:llek belli: nta] fort ah Saber > /.../ [tmaʃxar bi:na] >

D.6 : [senna] fort [bezzɛ:f] >

B.9 : (xxx) [di:ma nerbħu] >

D.7 : [je:na nxaɟɟar] Hamdi fort [bezzɛ:f]

B.10 : [ʃahi:t]

C.6 : c'est bon /.../ donc [nelʕeb ʔe:na wu] Saber

B.11 : ça y est [qa:bel] Saber >

C.7 : [nʃu:fu kifɛ:hiwelli] l'jeu

A.6 : c'est bon [ʔesmeʕ] suivi El-hedi [metxelli:heʃ ʒetherrek]

C.8 : c'est bon [ʔaha neħkem] Hamdi

A.7 : [ʔaha] Hamdi fort [ʕli:k] > (xxx) ah [hi:h] suivi Hamdi

C.9 : [neħkem] Hamdi (rire)

A.8 : [wella] El-hedi > (rire)

B.12 : [mataqder,ʃ] >

C.10 : (rire)

D.8 : [ʔe:na] fort mais [menmarki:ʃ]

A.9 : ah >

D.9 : [menmarki:ʃ] les paniers

A.10 : [metmarki:ʃ (xxx)] >

B.13 : [me,ʃ] fort les shoots [bark]

A.11 : quand même [mli:ħa]

C.11 : (xxx) les shoots [te:ʕek me,ʃ] fort

B.14 : [ki tʃu:ti welli: rakkez]

A.12 : [hi:h win ra:h] l'problème >

C.12 : l'essentiel euh [meʃʃi:] les passes

- B.15 : [hekka hna lɛ:h > (xxx) me:nelʕebʃ mʕɛ:h] >
- A.13 : c'est bon
- B.16 : [nelʕeb mʕɛ:k] au moins [nta] /
- C.13 : [nropozi:w ʃwiɖja]
- B.17 : [nta] Chawki [maʃba:h we:na nʃu:f fi:h ɖedʒri: fi] terrain [bark]
- C.14 : (rire)
- B.18 : [wallah] aller retour > /.../ la balle [meħkemħɛ:ʃ ɖedʒri bark > /.../
me:nelʕebʃ mʕɛ:h] > /.../ Chawki [dork tekrah] l'basket [mʕa] Saber
- C.15 : toute façon [ɖelʕeb weħdu (xxx)] (rire)
- R.6 : [ʃaħ] Saber Saber [ɖelʕeb weħdu > (xxx) wallah] >
- B.19 : [hi:h ʔene:ni] >
- A.14 : [ʔe:na ʕliɖja nerbeħ] l'match >
- B.20 : [nekrah nelʕeb mʕɛ:h] >
- R.7 : [he:di tbi:ʕa meʃ mli:ħa] /
- B.21 : [pa:ʕi pa:ʕi] la balle / >
- R.8 : jamais [pa:ʕa] la balle / >
- B.22 : [me:tebqa:ʃ tedʒri] >
- R.9 : [ħle:wet] l'basket [fi:] les passes /.../ [ʔesmeʕ] le but du jeu collectif >
- A.15 : bien sûr mais les passes [mʕa] des joueurs [ɖaʕarfu weʃ meʕne:tha
tpa:ʕi] >
- C.16 : oh >

R.10 : [ra:k] jamais [tpa:ʃi] >

A.16 : [me:ʃiro:h ʒeddarrag wra] les joueurs ah / >

R.11 : [ʔesmeʕ] >

C.17 : [di:r] l' geste [bark we,ʃbi:k] >

A.17 : [ʒeddarrag wra] les joueurs (rire)

B.23 : [ʔaha noxrodʒ meddirli:ʃ sbe:ʒeb > /.../ nta metpa:ʃi:ʃ] la balle ah Saber >

D.10 : [nta] Hamdi l'énergie /

B.24 : [teʃti tmarki] les paniers [telʕeb wehdek] / >

D.11 : l'énergie [te:ʃek ke:mel ʔaʒjeʃtha filhaɖra]

C.18 : (rire)

B.25 : (rire) [wallah be:lek ʔiqallaqa ʃa:hbi wallah] >

C.19 : (rire)

B.26 : au moins [dork thenni:t mennu ʃwiʒja] >

D.12 : [hna] au moins

B.27 : [hekka nbeddlu] les équipes [xi:r] >

D.13 : [hna] au moins trois matchs /.../ [marki:na fi:hum] trois buts

Interaction 20

Les participants

A : Saber.

B : Hamdi.

C : Chawki.

D : El-hedi.

E : Djamil.

La séquence

A1 : cinq quate >

B1 : [di:ma taxʃru] / >

A2 : cinq quate > /.../ enfin Hamdi [tʃellem] les shoots

B2 : [gultlek netʃellem] les shoots c'est bon /.../ cinq quate >

C1 : [mli:ħa] Hamdi fort (xxx) >

B3 : [nestaʃraf bi:k]

C2 : trois points [ʔiffelgu] >

B4 : [ɖhar] Chawki [xi:r mennek (xxx)]

C3 : [meʃ] affaire [xi:r menni] /.../ faut [therrek bark]

D1 : [ʔe:na tʃellemt] la double semelle [hekka ʔigulu:lha] >

E1 : double semelle [hi:h]

D2 : [tʃellemt] double semelle c'est bon normal

B5 : [hi:h] au moins [tʃellemt ɛe:dʒa /.../ ʔe:na tʃellemt] les shoots /.../
[se:lek]

C4 : [nta ki dert] l'geste [bark (xxx) ʔɛ:k dʒebt] match [ke:mel wenta teʃki]

A3 : [tʃellem] les shoots [tʃellem] les shoots [gellek] (rire) >

B6 : [ʔe:na] au moins (xxx)

A4 : [huwwa marka] deux panier [fi:] quates matchs (rire)

E2 : [ngullek ɛe:dʒa] / >

C5 : même [ʔe:na lʒu:m xi:r men] /

E3 : la plupart des joueurs [na:qʃi:n] technique [nelleʃbu] comme si (xxx)

C6 : (rire)

E4 : [wallah] >

D3 : [ʔe:na nelʃeb] normal

E5 : [ʔelʃeb gedged] >

A5 : El-hedi [lʒu:m] euh [ʃjebni] l'jeu [te:ʃek] fort [xla:ʃ /.../ xi:r mel] match
[li fɛ:t /.../ nʃu:d nelʃeb mʃɛ:k] euh [xi:r menhum] ah >

B7 : [we:na ki:f nelʃeb mʃa] Chawki

A6 : [xi:r men] Hamdi [dʒarrabtek nta xi:r] /

B8 : [ʒexxi] / >

C7 : [hi:h] c'est bon

B9 : [netfɛ:hmu (xxx) mʃa baʃɖa:hum hekka xi:r] /.../ même si /

A7 : [ʔaha ʃdʒebni] El-hedi sportif [ʒedʒri /.../ meʃ ki:ma (xxx)]

B10 : [ʒedʒri bark meʒdi:r we:lu] /

A8 : [me.ǰeffehmu:ni:ʃ] /

C8 : Saber [ge:ʕed ǰedʒri bark] /

A9 : jamais [ǰeffehmu:ni] /.../ surtout surtout les passes [ʔireklami:w bezzε:f ʕla] les passes [ʔu hu:ma] d'origine [maǰaʕarfu:ʃ]

E6 : les passes [te:ʕek te:ni] forts (xxx) les tirs /

D4 : [ʔe:na nefhemelhum ʔe:na nelʕeb] normal (xxx)

C9 : (rire) [ʃiǰǰa he:da] >

A10 : (xxx) (rire)

E7 : [ti:ri blaʕqel] les passes /.../ [metti:ri:ʃ bel] fort /.../ la souplesse [ʔiʕaǰtu:lha] la souplesse sportive

C10 : (rire)

A11 : souplesse sportive >

E8 : [wallah] >

B11 : [hi:h bʕaqlək tezdām bark (xxx)] >

E9 : [ʔaha huwwa di:ma ǰelʕeb hekka (xxx)]

A12 : [kull] joueur la méthode [te:ʕu fil] euh match /

B12 : [ʔaha naqqaʃ fi:ha] >

A13 : [kull] joueur la méthode [te:ʕu]

E10 : Saber [he:da] basket /

A14 : [ke:ǰen li: ǰelʕeb blaʕqel ʔu ke:ǰen li: ǰelʕeb] euh physique /

B13 : [he:di me,ʃ] catch /

E11 : Saber [beʃʂaḥ he:da] basket

B14 : [ʔaha meʃ] physique [ʔaha] basket [me:fiħe:ʃ] physique / >

E12 : il faut [tpa:ʃi blaʕqel fe:hem] >

B15 : basket [me:hi:ʃ] physique (xxx) >

E13 : [ʃi:wa ra:k taʕraf tri:bli he:di ʕle:bɛ:lɪna /.../ bi:ha (xxx)]

A15 : l'essentiel [ʔe:na li: nmarki fi:kum bezzɛ:f] /.../ c'est bon

E14 : [wɛ:ʃ ge:ʕed tfu:xli weʃbi:h he:da] El-hedi >

D5 : [ʃah]

E15 : [ʕendu (xxx)]

A16 : l'équipe [li nelʕeb mʕɛ:ha nrebbehha (xxx)]

B16 : [ʔɛ:k xʃart gbi:l] >

A17 : (rire)

B17 : [ʔɛ:k xʃart] l' match [gbi:l] >

A18 : [xʃart ki: tʕebt bark]

B18 : [ħna bukkul tʕebna ʕlɛ:h] juste [nta bark] >

A19 : [tʕebt /.../ ʔe:na ʕdʒebni] El-hedi [ʔu ʕedʒbtɪni ro:ħi bark]

C11 : (rire)

E16 : [mli:ħa he:di]

B19 : l'essentiel (xxx)

C12 : [ʔe:na ʕdʒebni] Hamdi [bezzɛ:f /.../ dʒɛ:bha] match [bukkul huwwa
jɛʃki] (rire)

B20 : [hi:h] mais au moins [marki:t /.../ gultlek] les shoots [bark] point faible
[te:ʕi] /

A20 : [jɛftiː jɑħɖɑr] /

B21 : il suffit [nethenna menha] c'est bon

C13 : [mɛʃ muʃkɛl wɛːʃ (xxx)] >

B22 : [mɛnziːd nʃewwɛl ʃla hɛtta wɛːhɛd]

C14 : [mɛkkeːnɛʃ] joueur [jɑʃrɑfiʃuːti] /.../ même [hɛːda (xxx)] >

A21 : panier panier [li mʃewwɛdʒ ʃwiɰjɑ] sinon [raːni markiːthum bukkul]

C15 : (rire) [wɛːʃɑ] Saber >

A22 : panier [mʃewwɛdʒ (xxx)]

E17 : [ʔɛsmɛʃ lmarra lɖɛːɰjɑ goːnfli] la balle [mliːh]

C16 : (rire)

A23 : [hiːh lmarra lɖɛːɰjɑ ngoːnfliːw] la balle [mliːh]

C17 : [hɛkkɛːk] /

E18 : [wallah bɛːh tbombi mliːh]

C18 : [nhaːr ljuːm ʃwiɰjɑ bɛːrɛd]

A24 : [hiːh (xxx)] sinon [kun ʔawwɛlna ktar mɛnhɛk /.../ fiː dʒɛw bɛːrɛd nʃallah]

B23 : [nʃallah]

C19 : [hɑjɑ nɛħɛrku ʔɛdʒmɛːʃɑ]

Résumé

Cette étude s'inscrit dans le cadre des interactions verbales effectuées en sport. Les interactions verbales sont des échanges communicatifs dans lesquels les interlocuteurs agissent les uns sur les autres, le déroulement de ces échanges est régi par un ensemble de règles qui renvoient aux statuts sociaux des locuteurs et organisent l'alternance des tours de parole. Nous avons étudié les interactions se déroulant entre des étudiants amateurs du basket en trois différentes périodes : avant, au milieu et à la fin des matchs.

L'esprit compétitif et la concurrence qui règnent sur les rencontres peuvent donner aux interactions une forme conflictuelle aussi bien que coopérative. Afin d'étudier les deux aspects *coopération* et *conflit* ainsi que leur diverses formes de manifestation, l'analyse de notre corpus s'est basée sur une approche sociolinguistique et la théorie des actes de langage. Notre méthode de recherche consiste en l'enregistrement audio des interactions puis l'analyse des échanges se déroulant entre coéquipiers, entre adversaires et enfin entre joueurs et arbitre.

Nous sommes arrivés à la conclusion que les interactions analysées étaient dominées beaucoup plus par le conflit que la coopération. Ce résultat est largement influencé par le contexte compétitif des rencontres et le caractère informel des échanges. Nous avons pu voir aussi que les deux aspects *coopération* et *conflit* se manifestent sous différentes formes : la coopération peut prendre la tournure d'une conversation ou d'une négociation, alors que le conflit revêt souvent la forme d'une dispute. Enfin, la notion de *coopération* peut fonctionner dans deux différents sens : les coéquipiers coopèrent afin de préserver l'équilibre de leur équipe, mais ils coopèrent aussi lors de l'affrontement avec leurs adversaires. Dans ce dernier cas, la coopération joue un rôle dans le renforcement du conflit au lieu de contribuer à sa résolution.

Abstract

The following study is part of the verbal interactions made in sport. Verbal interactions are communicative exchanges in which interlocutors act on each other. The development of these exchanges is governed by a set of rules that refer to the social status of speakers and organize the alternation of speech turns. We studied interactions done by students, basketball fans, in three different periods: before, in the middle and at the end of basketball games.

The competitive spirit and rivalry that reign over basketball games can give to interactions a conflictive as well as a cooperative form. In order to study both aspects *cooperation* and *conflict* and their diverse forms of demonstration, the analysis of our corpus is based on a sociolinguistic approach and the theory of speech acts. Our research method consists in audio recording of interactions, then the analysis of exchanges made between team-mates, opponents and finally, between players and arbitrator.

We came to the conclusion that the analysed interactions were dominated by conflict more than cooperation. This result is largely influenced by the competitive context of games and the informal nature of exchanges. We could also see that both aspects *cooperation* and *conflict* appear under different forms: cooperation can be turned into a conversation or a negotiation, however, conflict often takes the form of a dispute. Finally, the notion of *cooperation* can work in two different ways: team-mates cooperate in order to keep their team's balance, but they also cooperate at the time of a confrontation with their opponents. In the latter case, cooperation plays a role in the conflict's reinforcement instead of helping in solving it.

ملخص

مجال هذه الدراسة هي التفاعلات اللفظية الحاصلة في الرياضة. التفاعلات اللفظية هي مبادلات تواصلية يتفاعل فيها المتحاورون كل منهم مع الآخر. مجرى المبادلات محكوم بمجموعة قوانين ترتبط بالأدوار الاجتماعية للمتحدثين و تنظم تناوب إلقاء الكلمة. هذه الدراسة تخص التفاعلات الجارية بين طلبة هواة كرة السلة في ثلاث مراحل مختلفة: قبل، أثناء و عند نهاية المباريات.

الروح التنافسية التي تهيمن على المقابلات تعطي التفاعلات اللفظية شكلا متصارعا و متعاوننا أيضا. لدراسة الجانبين تعاون و صراع إضافة إلى أشكال ظهورهما المتعددة، تعتمد منهجية هذا البحث على التسجيل الصوتي للتفاعلات اللفظية ثم تحليل المبادلات الحاصلة بين أعضاء الفريق الواحد، بين الخصوم، و أخيرا بين اللاعبين و الحكم.

التفاعلات اللفظية التي تجري في مباريات كرة السلة يهيم عليها الصراع أكثر بكثير من التعاون. تتأثر هذه النتيجة على نطاق واسع بالسياق التنافسي للمباريات و الطبيعة غير الرسمية للمبادلات. كلا الجانبين تعاون و صراع يظهران تحت أشكال مختلفة: من الممكن أن يأخذ التعاون هيئة محاثة أو تفاوض، بينما يأخذ الصراع في الغالب شكل نزاع بين اللاعبين. أخيرا، يمكن توظيف فكرة التعاون في اتجاهين مختلفين: يتعاون الزملاء فيما بينهم للحفاظ على توازن الفريق، و لكنهم يتعاونون أيضا في مواجهة خصومهم. في الحالة الأخيرة، التعاون يلعب دورا في تقوية الصراع عوض المساهمة في حله.