

FANNI FILYÓ

Notoriété sur YouTube et production musicale de Squeezie : comment les variétés de langue non standard construisent l'identité

The way we listen to music is changing in line with technological progress. Its emblematic scene, YouTube not only offers an infinite palette of music but also allows a new approach to it.

The present paper focuses on the musical production of the most recognized French youtuber: Squeezie. The study comprises an extension of my work questioning the interaction, the self-presentation and the identity construction of the youtuber in his discourse. The analysis is articulated around the notion of ethos. Notoriety can lead the youtuber to musical success by building a prior ethos. In this perspective, the analysis aims at revealing Squeezie's identity construction through the varieties of non-standard language in his songs by studying its relation with his discursive identity. My objective is to approach the non-standard varieties according to their functions. To do so, I mainly examine YouTube and video game jargon through a quantitative and qualitative analysis.

In short, the present work aims at opening up an avenue of analysis concerning a new type of song production and its producer.

1. Introduction

Le fonctionnement de notre société est fortement influencé par Internet. S'y mutent les formes d'interactions au sein desquelles se développe la construction identitaire. Il s'agit d'une interdépendance identitaire entre le vidéaste et son public, qui permet au youtubeur d'établir une persona quasi vedette, qui devient ensuite l'image préalable de quasi-autorité pour les productions autres que celles des vidéos. Effectivement, il s'agit d'une réalisation de soi en dehors des cadres de la profession. Parmi ces productions, certaines s'avèrent être des productions momentanées, d'autres s'élèvent, éventuellement, au niveau de l'engagement personnel. C'est le cas de celles du youtubeur le plus suivi de

France, Squeezie, qui offre au public une expérience musicale continue et régulière. Le présent travail vise à révéler le lien entre l'identité discursive préalablement connue et la construction identitaire du youtubeur dans ses chansons, en particulier dans le domaine des variétés de langue non standard.

2. Méthodologie et corpus

2.1. Cadre de l'analyse, notions de base

La notion d'ethos constituera un mot-clé de la présente analyse. Selon la définition d'Aristote (1967 : 32-33), la construction de l'ethos, réalisée essentiellement par l'élaboration de l'énonciation, « consiste à faire bonne impression [...], à donner une image de soi capable de convaincre »¹. Certes la notion relève essentiellement du domaine de l'analyse du discours, cependant l'ethos de Squeezie² en tant que youtubeur ne peut pas être détaché de la construction identitaire dans la production musicale, cette dernière réalisée sur la même chaîne, *a priori* entre les mêmes interlocuteurs. En effet, lorsque l'on parle d'ethos, il est indispensable de tenir compte des cadres dans lesquels l'interaction prend forme, car « l'image de soi est conditionnée par des cadres sociaux et institutionnels préexistants dans la logique desquels elle s'inscrit. Ils lui imposent une distribution préalable des rôles et déterminent ses possibles » (Amossy, 2010 : 37). À cette constatation s'ajoute l'aspect du genre (Maingueneau, 2002 : 4), qui impose de nouvelles attentes au youtubeur. En outre, « tout individu modifie sa façon de parler selon les paramètres extralinguistiques qui définissent la situation » (Moreau, 1997 : 277), dont le public, le sujet ou l'intensité de l'émotion entre autres. Dans notre cas, le choix de

¹ Cité selon la traduction de M. Dufour. En réalité, la notion s'avère plus hybride : il s'agit, selon Maingueneau (2002 : 7), d'un « comportement socialement évalué, qui ne peut être appréhendé hors d'une situation de communication précise, intégrée elle-même dans une conjoncture socio-historique déterminée ».

² Le pseudonyme du youtubeur est également révélateur du point de vue de la construction de l'ethos. En effet, comme il l'explique, le nom vient d'une chanson de DJ Tiesto, intitulée *Squeeze It*, dont il a fait une contraction. Les pseudonymes précédents faisaient également référence à des entités connues (jeux vidéo et personnages de mangas), mais c'est Squeezie qui est devenu célèbre (<https://www.voici.fr/news-people/actu-people/squeezie-dou-vient-le-pseudonyme-du-celebre-youtubeur-688665>, consulté le 19/04/2022). Le choix du pseudonyme, véhiculant un sens caché et des références musicales, construit ainsi tant son ethos que la connivence avec le public qui connaît également cette référence.

variété dans la production musicale de Squeezie dépend largement du public préalablement fidélisé par le youtubeur. Dans cette optique, l'analyse des variétés de langue non standard sera envisagée essentiellement sous un angle fonctionnel.

2.2. Corpus : les chansons

Dans cette perspective, nous avons regroupé les 27 chansons de Squeezie datant de 2011 et de septembre 2020 selon le sujet traité et le genre. Pour le premier, nous avons eu recours à des appellations qui marquent les deux principaux constituants de l'ethos du youtubeur qui se construisent dans les chansons : « Squeezie » renvoie aux chansons dont le sujet traite de l'identité de Squeezie en tant que youtubeur (YouTube, *gaming* ou autre) alors que « Lucas », de son vrai nom, regroupe les chansons parlant de la personne privée du youtubeur (soirées, relations, générations, identité). En ce qui concerne le sujet portant sur la personne de Squeezie youtubeur, nous constatons un nombre de chansons à peine supérieur à celui relatif à la personne privée de Lucas (15 contre 12). Cela témoigne de l'importance de son ethos préalable ainsi que de la nouvelle possibilité de (re)construire son image grâce au changement de cadres d'activité. Pour ce qui est du genre, nous avons fait la distinction entre rap et pop³, ensuite nous avons également catégorisé les chansons selon les participants. *Solo* désigne les chansons chantées uniquement par Squeezie ; la désignation *feat*, quant à elle, s'utilise lorsque d'autres chanteurs y participent également, généralement en chantant un couplet ou le refrain.

³ L'appellation « pop » est très ambiguë. Ici, nous entendons par là, suivant la définition du *Petit Robert* (2011 : 1964), « une forme de musique populaire issues de divers genres en honneur dans les pays anglo-saxons ».

SUJET \ GENRE		RAP					POP	
		Solo			Feat		Solo	Feat
		Freestyle	Single	Clash	Single	Freestyle		
S q u e z i e	YouTube	Freestyle de l'autodérision		Réponse à Cyprien	On fait la paix	Freestyle de potes	Pas tout seul	Placements de produits
					On s'fait un Fifa		Influenceurs	
							T'en fais pas	
	gaming		Mauvais choix				Top 1	
							Le gaming c'est fini	
							Mario Kart	
	autre					Freestyle du dico		
						Freestyle de twitter		
	L u c a s	soirées					K.O.	Bye bye
								Servis
relations							Tout	Guépard
							Loin	
							Pourquoi	
générations							Elle menait la danse	
								90 vs 2000
identité							Podium	
							Pas maintenant	
							Années	

Tableau 1 – La catégorisation des chansons analysées

En raison de l'hétérogénéité de la production musicale, nous avons trouvé utile d'effectuer une analyse quantitative informative au niveau des variétés de

langue non standard en vue d'identifier les rapports entre variété et ethos ainsi que de formuler des questions directives pour l'analyse qualitative.

2.3. Corpus : les éléments des variétés de langue non standard

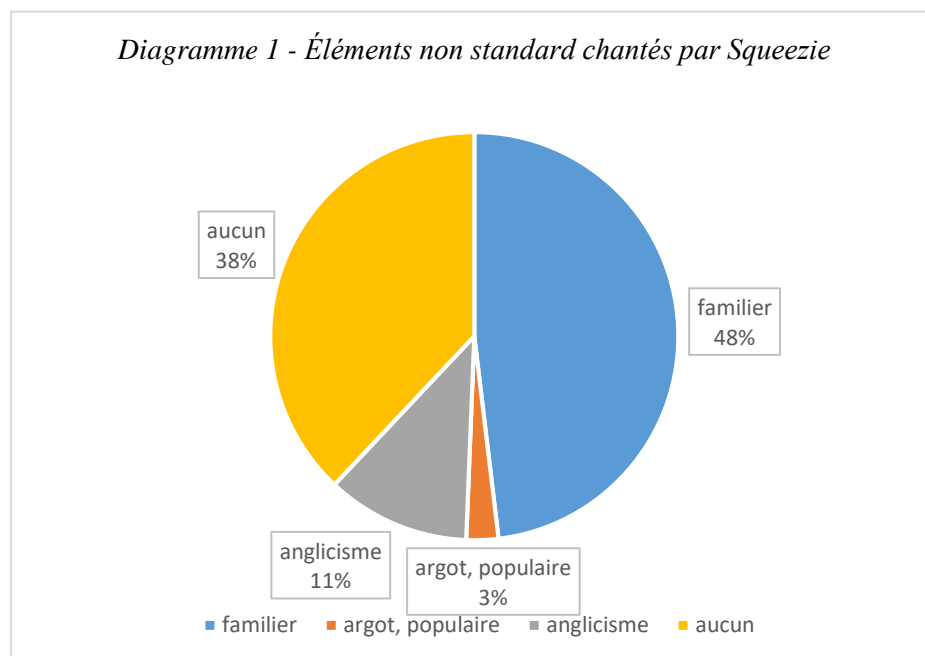
Nous avons identifié 191 éléments appartenant aux variétés de langue non standard. Pour l'identification de la variété, nous avons eu recours au *Robert en ligne* qui a tendance à utiliser systématiquement la catégorie de familier lorsqu'il y a une ambiguïté (Szabó, 1997). En effet, l'emploi contextuel et communicatif du présent corpus écarte l'importance de l'origine argotique ou populaire des mots qui sont aujourd'hui entrés dans le langage familier. Se pose néanmoins le problème de la catégorisation des anglicismes. Par précaution, nous ne les avons pas rangés dans la catégorie de familier, mais nous avons maintenu l'étiquette d'anglicisme. Finalement, nous avons affaire à un nombre considérable d'éléments qui ne figurent pas dans le *Robert*. Malgré les recherches ultérieures recourant aux dictionnaires *Larousse en ligne*, *CNRTL* et *Argot et français populaire* (Colin et al., Larousse 2006), il reste toujours de nombreux éléments absents. Dans cette optique, nous essayerons de déceler s'il s'agit de néologisme, d'idiolecte ou de créations récentes non lexicalisées.

3. Analyse

Pour ce qui est de l'analyse quantitative, nous avons étudié deux axes essentiels : le nombre d'éléments non standard et leurs occurrences, d'un côté, et le nombre d'éléments non standard en rapport avec les types de chansons dans lesquels ils apparaissent, de l'autre. Les résultats quantitatifs seront complétés par des explications et des illustrations émanant de l'analyse qualitative.

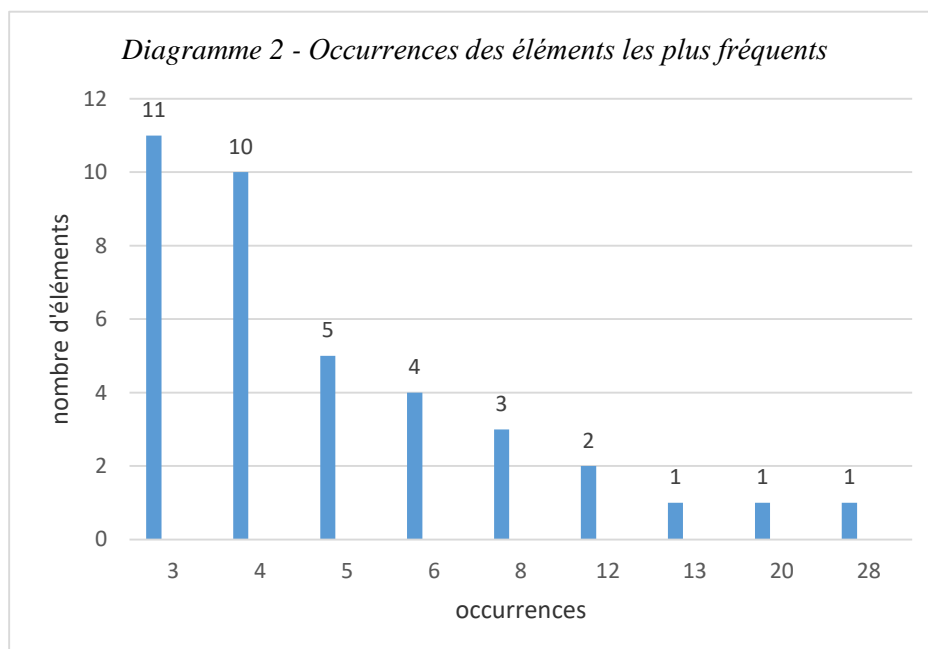
3.1. Le nombre d'éléments non standard et leurs occurrences

Pour l'analyse, nous n'avons tenu compte que des éléments chantés par Squeezie dont le nombre est de 150. La répartition des types d'éléments non standard est présentée dans le diagramme suivant :



Le diagramme démontre que les éléments absents et les anglicismes peuvent devenir des parties constitutives de l'ethos de Squeezie dans sa production musicale. Par faute d'espace, nous omettons l'analyse détaillée des éléments familiers.

En ce qui concerne les occurrences de la totalité des éléments, nous avons identifié 365 apparitions, ce qui donne une moyenne de 2,4 occurrences par élément non standard. En réalité, 90 éléments apparaissent une seule fois, 22 éléments 2 fois et 38 éléments plus de deux fois. Ce dernier cas est détaillé dans le diagramme ci-dessous.



Nous avons ensuite effectué une recherche sur l'apparition des éléments les plus « fréquents » et le nombre de chansons dans lesquelles ils apparaissent. Selon cette analyse, la plupart d'entre eux n'apparaissent que dans une ou deux chansons, ainsi leur fréquence doit être considérée comme relative. La répétition suggère pour autant l'importance de ces éléments dans la construction de l'ethos, une importance que nous attribuons à l'ethos préalable. Car, Squeezie a en effet débuté sa carrière en tant que *gameplayer*⁴, puis quelques années plus tard, il a ouvert une chaîne secondaire sous le nom de *Squeezie Gaming*. Cette focalisation sur certains attributs de son identité discursive se transcrit dans les chansons.

⁴ Les *gameplayers* sont des producteurs de contenu amateurs qui enregistrent des épisodes de jeux vidéo, les complétant éventuellement de commentaires ou d'effets spéciaux (visuels ou sonores), pour les partager ensuite en ligne (Glózer, Guld, 2015 : 41). Pour ce qui est de l'ethos préalable de Squeezie, les remarques respectives s'appuient sur notre recherche universitaire présentée lors d'un concours scientifique étudiant en Hongrie en avril 2021, dont la version remaniée est intitulée « Nouveau type de stars, nouveaux actes de langage ? La construction de l'ethos discursif de youtubeurs français à travers les rituels d'ouverture et de clôture des vidéos » (Filyó, 2021).

Prenons l'exemple du mot « le plus fréquent », apparu dans la chanson intitulée *Le gaming est fini* :

Le gaming, le gaming, le gaming c'est fini, fini
Le gaming, le gaming, le gaming c'est fini, fini
A chaque fois c'est la même chose, on s'aime jusqu'à l'overdose
Le gaming, le gaming, le gaming c'est fini, fini

Nous constatons que les occurrences élevées résultent de la répétition multipliée. Il est intéressant de constater que même si l'ethos de *gamer* est important pour la construction identitaire de Squeezie, le champ lexical explicite de cet ethos (*gaming*, *gamer*, *gameplayer*, etc.) n'apparaît pratiquement que dans l'exemple cité.

3.1.1. S'identifier comme *gamer*

Du fait de l'accentuation de l'attribut de *gaming*, nous effectuons une analyse de la façon dont Squeezie interprète l'identité de *gamer*. Pour ce faire, il est incontournable de définir le mot *gamer*. Selon la définition du site etpa.com, « un *gamer* est un joueur. Ce terme est souvent utilisé pour désigner les joueurs passionnés et réguliers, dont le terme complet est "hardcore *gamer*" ». D'après une recherche sociologique (Legault-Thivierge, 2016), néanmoins, l'identification à ce terme n'est pas évidente puisque le terme est connoté de façon négative : le *gamer* n'est pas un être social. Or, grâce aux réseaux d'Internet, des communautés de *gamers* se forment. De plus, il existe une possibilité de créer des sous-catégories de *gamers* dont *hardcore gamer*. Quoiqu'il en soit, le fait de jouer régulièrement et d'en ressentir le plaisir reste comme critère de définition générale. Dans la suite, nous révélerons les aspects de ces définitions auxquels s'identifie Squeezie dans ses chansons par le biais de l'emploi contextuel du langage du *gaming*. Pour ce dernier, *gaming* désigne le fait de jouer aux jeux vidéo, ce qui implique souvent la régularité et le côté ludique⁵.

En évoquant l'aspect de la régularité et du plaisir, Squeezie présente le côté addictif des jeux dans *Le gaming c'est fini* : « Avec toi j'ai // *campé*⁶ pendant

⁵ « Gaming refers to playing electronic games, whether through consoles, computers, mobile phones or another medium altogether. Gaming is a nuanced term that suggests regular gameplay, possibly as a hobby. » <https://www.techopedia.com/definition/1913/gaming> (consulté le 20/01/2022)

⁶ Les éléments en gras marquent toujours la variété non standard respective. Ici, *camper* signifie « rester au même endroit afin de tuer les joueurs de façon plus aisée » (Wikipédia).

des heures // tu es le seul qui m'a apporté tant d'bonheur ». Le bonheur et le plaisir tournent en addiction, addiction qui s'aggrave jusqu'à « *l'overdose* ». Son autositionnement en tant que *gamer* prend une allure négative, le plaisir est donc remis en question. D'autant plus que le titre indique l'arrêt de l'activité.

Le plaisir est en effet procuré par le fait d'être *top 1* ou *number one*, donc le meilleur dans une *game* (« *Toujours **number one**, je lâche des peaux de bananes* », *Mario Kart*). Pour lui, le *gaming*, et le fait d'être *gamer*, ont un aspect compétitif. En raison des attentes des viewers qui influent sur la perception de l'activité filmée, nous nous posons néanmoins la question de savoir si l'importance capitale de cet aspect ne serait plutôt pas liée au fait d'être *gameplayer*. Car, la finalité primordiale n'est plus forcément de jouer par plaisir mais par profession. Nous identifions dans *Top 1* l'ethos de réussite exceptionnelle, mais également de l'aveu de l'erreur dans l'attitude : « *J'ai voulu **faire top 1**, sans l'aide d'aucun copain* ».

L'aveu de l'incompétence apparaît également sous forme de jargon dans *Mario Kart* : « *Je voulais gagner depuis les gradins, mais bon je peux pas, je suis un **Bambi*** ». Ou encore dans *Top 1*, reliant, une fois de plus, l'ethos de *gamer* et *gameplayer* : « *Retour à la réalité, je suis pas Gota, je suis Squeezie* ». Nous constatons ici une circulation des ethos préalables qui déterminent tant la présentation de soi que le public cible. À Squeezie nous associons donc l'ethos d'un *gameplayer* incompétent, à Gota, qui est également *gameplayer*, nous associons le trait inverse. À ce dernier, le public peut associer le mot *Bambi*, mais en réalité, on lui attribue fautivement l'invention du terme⁷. Le terme réapparaît dans la chanson *Top 1* :

J'mate des **streams** pour m'entraîner
Mais j'reste un joueur tout *pété*
Chaque **game** on m'appelle **Bambi**
Facile à **kill** comme Squeezie

Squeezie s'identifie tant comme un *gamer* et *gameplayer* intégré dans ce monde qu'un *gamer* et *gameplayer* nul, construisant ainsi cette identité de

⁷ L'origine du terme est inconnue, selon une discussion de forum, il est difficile de dire d'où *Bambi* vient (à part la référence au personnage de Disney). Mais les initiés y réfèrent comme « *terme In-Game* » ou « *vocabulaire de jeu* ». <https://www.jeuxvideo.com/forums/42-27759-54987203-2-0-1-0-br-il-vient-d-ou-le-terme-bambi.htm> (05/12/2021). En tout cas, *Bambi* s'est probablement répandu grâce à Fortnite et aux *gameplayers* comme Gotaga.

Bambi qui désigne un joueur innocent, vulnérable et souvent débutant⁸. L'identification se réalise en fonction des rapports interpersonnels, notamment celui entretenu avec le public et avec les autres *gameplayers*, dans ce cas, avec Gotaga, ce qui confirme le constat d'Amossy (2010 : 104) selon lequel « le locuteur ne peut advenir et se profiler comme sujet que dans son rapport à l'autre ». Cette identification est renforcée au niveau de la fonction poétique, par la mise en parallèle des rimes : *Bambi – Squeezie*, une évocation des ethos explicites. Le mot *kill* appartenant au jargon du *gaming* renforce l'ancrage dans l'univers référentiel.

3.1.2. Langage du gaming

En observant les éléments les plus présents – il s'agit, dans l'ordre décroissant, des cinq expressions suivantes : *gaming*, *bye bye*, *top 1*, *bella*, *mec* – nous constatons que les éléments « marginalisés » s'emploient davantage par la fonction poétique de la répétition que l'élément familier *mec* dont les occurrences témoignent d'un emploi véritablement fréquent. À part le familier *mec*, et l'emprunt à l'anglais *bye bye*, les trois autres éléments ne figurent pas dans les dictionnaires. *Gaming* et *top 1* font référence, de manière explicite, au contexte des jeux vidéo, *bella*, quant à lui, qui est un emprunt à l'italien, apparaît également lors d'une victoire au jeu.

L'autoposition dans le groupe d'initiés s'effectue par le recours au jargon en tant que tel. Ce dernier est ainsi chargé d'une fonction identitaire. Parmi les 60 mots absents des dictionnaires, nous en avons identifié 17 qui relèvent du jargon, figurés dans le tableau⁹ ci-dessous.

⁸ <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Bambi> ; <https://www.quozpowa.com/forums/reponses-a-vos-questions/t/quest-ce-quun-bambi-sur-fortnite/1> (consulté le 05/12/2021)

⁹ En ce qui concerne les éléments relevant du jargon du *gaming*, nous avons constaté une prédominance d'expressions d'origine anglaise. De ce fait, nous avons consulté non seulement des dictionnaires français lors de la recherche secondaire mais également des dictionnaires anglais, destinés au jargon du *gaming*. Nous avons choisi comme dictionnaire « commun » l'encyclopédie plurilingue en ligne Wikipédia, ensuite pour l'anglais le site *techopedia.com* et pour le français *etpa.com*. Pour ce qui est des éléments absents des dictionnaires spécialisés, il s'agit soit d'expressions à l'usage plus étendu que le contexte du jeu ou bien inversement, restreint sur un type de jeu, soit d'éléments moins fréquemment utilisés, donc non lexicalisés.

LEXEMES	DICIONNAIRES ANGLAIS	DICIONNAIRES FRANÇAIS	AUCUN
1v1	x		
AR			x
Bambi			x
camper/campe/camping	x	x	
cheat(er)	x	x	
game		x	
gaming	x		
kill		x	
killfeed	x		
map	x	x	
one shot			x
pompe			x
popo			x
shield	x		
sniper(snipe)			x
(faire) top 1		x	
weapon			x

Tableau 2 – Les éléments du jargon du gaming

Par la suite, nous visons à étudier la fonction du jargon présenté en termes de la construction identitaire.

Le jargon en tant que tel reçoit essentiellement une fonction économique dans l'activité du jeu, à savoir un sens rigoureux, spécifique. D'après Sourdot (2002 : 34), « [i]l faut comprendre économique au sens de "efficace", comme l'utilisation optimale d'un minimum de moyens pour un maximum de résultats dans l'échange. Dire beaucoup, vite et sans ambiguïté ». La fonction économique des lexèmes présentés ci-dessus ne résulte pas spécifiquement de l'origine anglaise mais d'un glissement de sens par rapport au signifié primaire. Certes, les expressions possèdent un côté cryptique, néanmoins l'objectif de l'emploi du jargon n'est pas de rendre le message cryptique (Sourdot, 2002 : 30). Or, le contexte de la chanson n'implique pas nécessairement des

interlocuteurs présumés *gamers* qui accomplissent la même activité. Autrement dit, ce n'est pas l'activité commune qui définit le choix du langage et la nature de l'interpersonnalité mais c'est le choix du langage qui définit la nature de l'interpersonnalité. La fonction conniventielle du jargon devient ainsi particulièrement signifiante. Il en découle que le caractère cryptique des termes est susceptible de s'élever à une fonction cryptique dans ce contexte.

À part les lexèmes du tableau, nous retrouvons des emprunts à l'anglais qui s'emploient principalement en contexte vidéoludique mais qui ne subissent aucun glissement de sens. Ce sont des lexèmes tels que *easy* ou *fuck*.

Mauvais choix, mauvais choix Squeezie
Ce jeu n'est pas du tout **easy**
(*Mauvais choix*)

J'gère mes 1v1 **easy**
(*Top 1*)

Ils **fuckent** les stats' pour te jauger,
avant d'aller te *sniper*
(*T'en fais pas*)

Dans *Mauvais choix*, l'explicitation de l'ethos par le nom de Squeezie est mise en parallèle avec le mot *easy*. Dans *Top 1*, nous remarquons l'apparition du jargon du *gaming* juxtaposé à l'anglicisme *easy* (*1v1*¹⁰). Effectivement, *easy* s'emploie souvent dans le contexte des jeux vidéo mais également parmi les jeunes, étant véhiculé par les youtubeurs. C'est pourquoi son emploi ne marque pas une aussi forte appartenance que celui du jargon en tant que tel. En outre, l'emploi du mot anglais à la place du français ne sert pas à rendre la désignation plus précise mais s'avère plutôt l'empreinte de la dominance de la langue anglaise dans le jeu. Ainsi acquiert-il plutôt une fonction ludique. Néanmoins, en raison du cadre de production musicale, le recours à ces termes hors de l'activité du jeu devient une marque d'identité plus prononcée. Dans la chanson *T'en fais pas*, nous constatons également l'imbrication de l'ethos de *gamer* dans l'ethos de youtubeur : le sens de cette phrase peut se comprendre à plusieurs niveaux, dont l'un, plus restreint, est le domaine des jeux vidéo

¹⁰ L'abréviation de *1 versus 1* qui signifie que deux joueurs se battent l'un contre l'autre (wikipedia.org).

déterminé par le jargon *sniper*¹¹, alors qu'au niveau métaphorique, cela peut renvoyer à sa vie privée.

3.2. Nombre d'éléments non standard et types de chansons

Comme nous l'avons mentionné plus haut, le choix du registre ou de certains éléments non standard dépend également du genre et du sujet traité. Selon l'analyse quantitative, dans une chanson appartenant au style rap et au sujet de « Squeezie », il y a en moyenne 13 éléments non standard, dans une chanson appartenant au style pop et au sujet de « Squeezie », nous avons repéré 15 éléments non standard en moyenne, alors que dans une chanson appartenant au style pop et au sujet de « Lucas », nous n'en avons compté que 5 en moyenne. La différence quantitative résulte, en majeure partie, du fait que le sujet de « Lucas » aborde plutôt des thématiques sérieuses comme les relations (qui ne contiennent éventuellement aucun élément non standard), auxquelles les paroles sont adaptées. L'ethos de sérieux se construit, ainsi complétant l'ethos préalable. La majorité des éléments non standard dans ce contexte relèvent du familier qui permet à Squeezie de créer l'ambiance amicale avec le public mais également de rester crédible à son ethos préalable, à savoir de « *rester un mec simple* »¹². Ce fait renvoie à la dissolution des frontières du monde en ligne et hors-ligne.

Quant au sujet de « Squeezie », nous y retrouvons une variété plus vaste de types d'éléments non standard. Premièrement, le genre de la chanson s'avère être un facteur déterminant. Les chansons rap contiennent plus fréquemment des éléments familiers vulgaires ou péjoratifs que les chansons pop. Deuxièmement, les paroles des chansons pop de « Squeezie » s'adaptent à l'ethos traité : les sujets liés à l'activité en tant que youtubeur sont marquées par le recours au registre familier (non vulgaire), mais nous y retrouvons également un nombre considérable de mots absents des dictionnaires ; lors des sujets liés à l'activité en tant que *gamer* le nombre de mots manquants se multiplie. Le jargon apparaît lorsque Squeezie parle des jeux précis, comme Fortnite dans *Top 1*.

¹¹ « Prendre position dans un endroit protégé avec un fusil de précision pour tirer de très loin sur ses ennemis ». (<https://www.le-dictionnaire.com/definition/sniper>, consulté le 20/01/2022)

¹² La citation est issue de la chanson intitulée *Pas tout seul*.

Parmi les mots absents des dictionnaires, nous remarquons, à part le jargon du *gaming*, la prévalence des mots anglais (d'une valeur de 18 sur 60). À titre d'exemple, voici l'extrait de la chanson intitulée *Influenceurs*, qui indique tout de suite le sujet traité dans lequel la construction identitaire se profile :

Jeune et brillant, monde déprimant
J'inspire les gens, les petits, les grands
J'suis belle, j'fais du **make-up** (oh yeah)
J'suis **geek**, j'fais des **world cup** (oh yeah)
Malaise, j'fais des **lip dub** (oh yeah)
Balèze, j'vais du **work-out** (ouh)

Les éléments en gras sont tous des expressions d'origine anglaise qui ne sont pas forcément entrées dans la langue française, mais possèdent bel et bien leurs équivalents français (à l'exception du mot *geek* qui relève du jargon du *gaming*, désignant une personne passionnée par les jeux vidéo entre autres). L'emploi d'anglicismes à la place de leurs équivalents français ne peut pas être interprété ici comme un glissement de sens, mais joue, d'une part, sur la précision du contexte de référence, et d'autre part, sert à exprimer l'ironie. En effet, le contexte de référence est ensuite explicité : « *Mes idées viennent toutes d'Amérique* », et c'est ce contexte qui devient, grâce à l'ironie des anglicismes, l'objet de la critique. Nous remarquons le recours au discours direct, qui permet au chanteur de renforcer l'effet de l'ironie, mais également d'effectuer une distanciation locutrice. Son personnage s'efface en quelque sorte derrière les paroles imitées, tout en marquant sa non-appartenance à ce groupe d'influenceurs critiqués. Ou bien, justement parce que l'auditeur connaît l'ethos préalable de Squeezie, qui fait partie d'au moins un des ethos évoqués dans la chanson (par exemple *geek*), nous nous demandons s'il ne peut pas s'agir d'autodérision indirecte en même temps.

4. Conclusion

L'objectif du présent travail était de révéler les manifestations langagières – dans le domaine des variétés de langue non standard en particulier – du rôle de l'ethos discursif préalable de Squeezie dans les paroles de ses chansons. L'analyse quantitative a démontré que Squeezie a recours à un nombre notable d'éléments étrangers ou absents des dictionnaires. En effet, le public préalablement fidélisé permet à Squeezie de recourir à des variétés plutôt restreintes telle que le jargon du *gaming*. Employé essentiellement en contexte

vidéoludique, le jargon utilisé dans un contexte musical serait doté d'une fonction cryptique déterminante sans un public préalablement fidélisé. En outre, le sujet traité par les chansons concerne, dans la moitié des cas, son ethos vidéo-discursif, d'où la possibilité de porter une autoréflexion en utilisant un langage usuel, riche en emprunts à l'anglais. Ces derniers, mariés à la fonction poétique, servent éventuellement tant la critique que la fonction référentielle. Ainsi, pour conclure, nous constatons que le cadre de la production offre au youtubeur la possibilité de retravailler son ethos préalable.

Bibliographie

- ARISTOTE (1967), *Rhétorique*, Paris, Les Belles Lettres.
- AMOSSY Ruth (2010), *La présentation de soi : Ethos et identité verbale*, Paris, Presses Universitaires de France. DOI : 10.3917/puf.amoss.2010.01
- FILYÓ Fanni (2021), « Nouveau type de stars, nouveaux actes de langage ? La construction de l'ethos discursif de youtubeurs français à travers les rituels d'ouverture et de clôture de leurs vidéos », *E-Scripta Romanica*, vol. 9, Łódź, p. 158-170. DOI : 10.18778/2392-0718.09.13
- GLOZER Rita, GULD Ádám (2015), « Új média – új típusú sztárok? A YouTube magyar hírességei », *Információs társadalom*, vol. 15, n° 2, p. 18-33. DOI : 10.22503/inftars.XV.2015.2.3
- LEGAULT-THIVIERGE Geoffroy (2016), « Je joue, donc je suis. Une étude de l'impact des jeux vidéo sur l'identité de joueurs franco-ontariens », Thèse présentée à la Faculté des études supérieures et postdoctorales de l'Université d'Ottawa dans le cadre du programme de maîtrise en communication pour l'obtention du grade Maîtrise en Arts (M.A), Université d'Ottawa.
- MAINGUENEAU Dominique (2002), « L'ethos, de la rhétorique à l'analyse du discours » <http://dominique.maingueneau.pagesperso-orange.fr/pdf/Ethos.pdf> (consulté le 15/12/2021)
- MOREAU Marie-Louise (1997), *Sociolinguistique. Concepts de base*, Mardaga, Sprimont.
- SOURDOT Marc (2002), « L'argotologie : entre forme et fonction », *La linguistique*, n°1 vol. 38, Presses Universitaires de France, p. 25-40. DOI : 10.3917/ling.381.00025
- SZABÓ Dávid (1997), « A francia argó », in : *A szlengkutatás útjai és lehetőségei* (éd. T. Kiss), n°1, Debrecen, Kossuth Egyetemi Kiadó, p. 159-183.

4.1. Dictionnaires

Grand dictionnaire de l'argot et du français populaire (J-P. Colin, J-P. Mével, C. Leclère), Larousse, 2006, Paris.

COLIN Jean-Pierre, MÉVEL Jean-Pierre, LECLERE Christian (2006), *Grand dictionnaire de l'argot et du français populaire*, Paris, Larousse.

CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/> (consulté le 20/01/2022)

etpa.com (consulté le 20/01/2022)

Larousse en ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/> (consulté le 20/01/2022)

Robert en ligne : <https://dictionnaire.lerobert.com/> (consulté le 20/01/2022)

techopedia.com (consulté le 20/01/2022)

Wikipédia : https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_video_game_terms,
https://fr.wikipedia.org/wiki/Lexique_du_jeu_vid%C3%A9o (consulté le 20/01/2022)

FANNI FILYÓ

Université Eötvös Loránd de Budapest

Courriel : filyo.fanni@gmail.com