

Le GPS a-t-il une identité ? Perceptions et co-constructions des GPS de véhicules et de leurs utilisateurs sur des forums de discussion

Fred Dervin
Université d'Helsinki



Synergies Pays Riverains de la Baltique n° 9 - 2012
pp. 107-118

Résumé : Cet article exploratoire pose la question des identités dans les relations entre humains et non-humains, notamment à partir d'interactions rapportées avec un GPS. Comment des utilisateurs de GPS parlent-ils de cet objet et des interactions partagées ? Comment le GPS est-il construit linguistiquement en tant qu'individu et interlocuteur ? Quels types de représentations et d'imaginaires semblent émerger de ces « travaux identitaires » ? Il s'agit avant tout de proposer la prise en compte sérieuse de l'object turn que connaît actuellement la recherche dans l'étude des phénomènes identitaires en linguistique.

Mots-clés : GPS, identification, *object turn*, subjectivité

Do SatNavs have an identity ? Perceptions and co-construction of vehicle GPS and their users in discussion forums

Abstract: This exploratory article tackles the question of identities in relations between humans and non-humans, through the example of the SatNav. How do GPS users talk about this object and about the interaction they share? How is the SatNav constructed linguistically as an individual and interlocutor? What sort of representations and imaginaries emerge from « identity work »? My goal in this article is to suggest that the “object turn” that research is witnessing today should also be taken into account in studying identification in linguistics.

Keywords: SatNav, identification, object turn, subjectivity.

Animaux, molécules, objets techniques, divinités, procédures, matériaux, bâtiments, tous ces divers « non-humains » comptent, importent pour les humains et pas de manière cosmétique : les relations que nous entretenons avec eux sont un peu ce que nous sommes.

Thierry & Houdart (2011 : 8)

Introduction

Cet article propose de contribuer à situer la linguistique dans l'« *object turn* » que semblent connaître un certain nombre de domaines issus des sciences humaines et sociales depuis quelques années (Paveau & Rosier, 2010 ; Cerulo,

2009 ; Dahbäck et al., 2001 ; Houdart & Thiery, 2011). Il nous semble important pour faire entrer les objets en linguistique de prendre en compte les travaux antérieurs issus d'autres domaines tels que la sociologie des techniques de la vie quotidienne (Gras et al., 1992), qui présente comment les sociétés contemporaines dépendent de technologies de plus en plus présentes dans notre intimité et imaginaire, ou bien l'approche cognitive située et distribuée des objets (Conein, 2005) qui tente de mieux comprendre la transformation des capacités cognitives humaines à partir des objets.

Cette contribution s'inspire donc de ces travaux mais aussi, entre autres, de la remarque de Bruno Latour (1996 : 236) « *Objects do do something, they are not merely the screens of the retroprojectors of our social life* » pour traiter de la thématique de l'identité en relation à certains types d'objets fabriqués, que nous nommons des individus numériques relationnels, en l'occurrence le GPS de véhicules (*Global Positioning System*).

Fondé sur une approche socio-constructionniste du discours sur le soi et l'autre, l'article tente d'explorer comment l'identité est « faite » linguistiquement ('done' en anglais, Piller, 2000) lorsqu'un individu parle de ses interactions avec un non humain numérique et pose la question suivante : un tel objet peut-il avoir une identité ? L'étude paraîtra au premier abord peu originale car nombreux sont les travaux sur l'interaction entre humains et non-humains dans d'autres domaines (cf. infra). Ainsi, de nombreuses études s'intéressent déjà notamment aux Nouveaux Objets issus des Technologies de l'Information et de la Communication (NOTICs) ou aux Jouets Expérientiels, tels que les Robots de Compagnie comme l'Aibo de Sony (Cardoso, 2008). On notera également que des chercheurs travaillent actuellement aussi sur les formes humaines ou non-humaines que peuvent revêtir certains internautes ou joueurs en ligne dans des mondes virtuels tels que *Second Life*. Pourtant, l'étude présentée ici diffère largement de la littérature « classique » sur ces questions car j'ose y poser la question de l'identification de ces objets dans les relations avec les humains en proposant une approche linguistique.

En termes linguistiques et discursifs, il s'agira, comme l'écrit Guilhaumou dans ce numéro, « (...) de montrer en quoi des unités dites non linguistiques, présentement des objets pris dans une action située, participant pleinement à l'élaboration de la production langagière, et à son issue "heureuse" ou "malheureuse" », c'est-à-dire à la co-construction de l'identité dans cet article.

I. Les identités dans l' « *object turn* » en sciences humaines et sociales

L'approche retenue trouve sa source dans la critique constructivo-phénoménologique de Coeckerlbergh de l'idée que « *talking to and with robots is both unreal and deceptive* » (2011: 62), que je propose d'importer en linguistique. Je soutiens que lorsque nous interagissons ou formulons des discours autour d'interactions vécues ou imaginées avec des objets, nous construisons également des expériences, la socialité et donc des identités (ibid. ; cf. Sinha & Rodriguez, 2008 ; Winance, 2011).

Claude Lévi-Strauss (1977 : 331) nous rappelait que tout usage de la notion d'identité doit partir d'une critique du concept. Pour Bayart (1996 : 23) : « le monde moderne est hanté par le spectre d'un effacement des différences. Il redoute l'uniformisation et de ce fait, connaît « une anxiété générale portant sur l'identité ».

Il suffira ici de dire que notre compréhension de l'identité est proche de celle, désormais largement acceptée dans les milieux de recherche mondiaux, d'identification (Brubaker & Cooper, 2000 : 1). En linguistique, et pour faire vite (les publications sont désormais pléthores sur cet aspect), l'identification représente l'acte de co-construction et de négociation identitaire auquel tout interlocuteur contribue lorsqu'il rencontre un autre. Ces constructions sont bien sûr multiples, complexes et souvent instables dans le sens où le travail d'identification (un processus donc) n'est pas forcément programmé (Ewing, 1990) et donc inattendu. Ce qui intéresse donc le chercheur, notamment les linguistes, c'est de voir comment les interlocuteurs composent et décomposent leurs identités et créent ainsi des barrières ou des ponts physiques et psychologiques avec les autres (Bauman, 2004 : 38 ; Jovchelovitch, 2007: 76). Etudier l'identification, c'est observer ce travail identitaire qui est inévitablement incomplet et partiellement accessible aux chercheurs (Piller, 2000). Mais qu'en est-il quand l'identification se co-construit avec des non-humains ?

La littérature sur l'identification s'est multipliée depuis ces dernières années et il est intéressant de noter que la plupart des études qui se penchent sur cet aspect vital de la construction discursive écartent la présence/l'influence des objets dans ces processus. Alors que la notion de contexte a pris tant d'importance ces dernières années (van Dijk, 2008, 2009), les objets eux demeurent à la traîne. Il nous semble, avec Thiery & Houdart (2011 : 7), que « l'on peut mieux comprendre en quoi consistent les individus et les collectifs humains en explorant les multiples relations que ceux-ci entretiennent avec de très divers « non-humains » ».

II. Quelques mots sur les recherches antérieures en linguistique

Les pratiques communicatives et interactives entre les humains et non-humains sont de plus en plus courantes (Fisher, 2009 : 2349). Les travaux sur la perception des machines et les interactions Homme/Machine sont nombreux et ont été développés dans différents contextes : le commerce (en ligne), la santé, les loisirs (jeux), la mobilité, l'aérospatial... (Jacko et al., 2003). Les champs interdisciplinaires intitulés *Human-Computer Interaction* (HCI) ou *Natural Language Processing* (NLP) en linguistique sont d'ailleurs bien établis sur ces thématiques. Leur focus se fonde notamment sur : 1. Les patterns interactifs entre les humains et non-humains ; 2. L'influence du design sur le bien-être, la productivité et l'efficacité des utilisateurs ; 3. Comment les présentations du soi médiées par technologie peuvent modifier l'identité. Très peu d'études se concentrent toutefois explicitement sur comment l'interaction entre utilisateurs et machines contribue à l'identification même (cf. exceptions chez Gonzales & Hancock, 2008 ; Turkle, 2011).

En ce qui concerne le GPS, quelques études ont pu être identifiées mais elles ne concernent pas directement le sujet proposé ici. Ainsi, entre autres, Jones & Jonsson (2007) ont travaillé sur la reconnaissance des émotions du conducteur par un GPS et les actions qui s'ensuivent, une réflexion ergonomique et philosophique sur comment rendre l'interaction avec les GPS plus « personnelle » (Bederson et al., 2008), l'implication et le désengagement des utilisateurs de GPS dans différents contextes d'utilisation (Lehsed et al. 2008). On a pu noter l'utilisation des méthodes ethnographiques pour étudier la relation entre les chauffeurs de taxi en Espagne et leur GPS (Girardin & Blat, à paraître), l'utilisation d'un GPS dans un cadre touristique et ses impacts sur la relation aux informations (Tjostheim & Fesenmaier, 2008). Proche de la thématique de l'identification est l'étude de Jonsson (2009) qui s'intéresse aux incidences de la variation des voix dans le cadre de l'utilisation d'un GPS.

III. Le GPS comme individu numérique

Cet article se penche sur le cas de ce que nous souhaitons nommer des « individus numériques ». Ces artefacts de communication de plus en plus omniprésents peuvent interagir oralement avec les êtres humains. On trouve parmi ces non-humains des robots mais aussi des Smartphones, des ordinateurs et des GPS. De nombreuses étiquettes ont été proposées dans la littérature pour désigner ces objets : « *quasi-others* » (Ihde, 1990), « *relational artefacts* » (Turkle et al., 2006) ou bien « *Social actants* » (Latour, 1996), « *Embodied Conversational Agents* » (Fischer, 2009). Cet article analyse comment le GPS est co-construit comme élément contribuant à modeler l'identification.

Pourquoi avoir choisi le GPS ? Tout d'abord, le GPS de voiture notamment possède une fonction voix qui permet de guider l'utilisateur sans qu'il ait à regarder un écran ou lire des instructions. Toutefois à l'inverse de certains robots, il ne possède pas de corps mais ressemble à un ordinateur ou à une tablette. Dans certains cas, le GPS peut même reconnaître la voix d'un individu et « interagir » avec lui. Un autre élément important est que le GPS s'est démocratisé depuis quelques années. Réservé à l'origine à l'armée ou aux déplacements professionnels (avions, bateaux...), ils sont désormais abordables (prix à partir de 50€) et de taille de plus en plus réduite, ce qui permet de les transporter plus facilement. Finalement, on note depuis quelques années une hyper-individualisation des GPS car on peut désormais choisir de donner n'importe quelle voix à son GPS (femme, homme, enfant, vedette et même sa propre voix, etc.). Pour tous ces points, cela fait du GPS un phénomène social hypermoderne très intéressant à étudier en relation avec l'identité.

Dans cette étude, je souhaite poser les questions suivantes :

- Comment des utilisateurs de GPS parlent-ils de ces objets et des interactions partagées ?
- Comment les GPS sont-ils co-construits en tant qu'individus et interlocuteurs ?
- Quels types de représentations et d'imaginaires semblent émerger de ces « travaux identitaires » ?

Afin d'apporter quelques premières réponses à ces questions, je présenterai ici une analyse discursive et dialogique de données (Marnette, 2005), non pas d'interactions directes entre l'humain et le non-humain, mais de discours sur l'humain et le non-humain. Issus de douze forums collectés sur des sites Internet basés aux Etats-Unis¹ - ce qui ne vient en aucun cas dire que ceux-ci seront considérés comme « américains » car Internet n'est pas un espace aux frontières « nationales » stables - les messages étudiés parlent du GPS et rapportent des interactions avec cet objet dans un véhicule. Ce sont donc des discours « figés », dont les auteurs sont inidentifiables (comme souvent sur les forums de discussions). En effet, que ce soit en termes de nationalité, de genre, d'identité linguistique, il m'est impossible de connaître leur « véritable » identité. Bien sûr, j'ai pu relever quelques indices, mais sachant que l'on se trouve dans le contexte d'Internet, où la co-création identitaire est incontrôlable (un homme peut se faire passer pour une femme, etc.), ils seront mentionnés sans pour autant être pris au sérieux. Dans une étude ultérieure, on pourrait opérer par exemple une ethnographie critique de situations d'interactions avec un GPS, tout en sachant que puisque nous traitons d'identification, cela pourrait permettre de travailler de façon davantage dynamique sur l'identité - sans toutefois tenter de trouver une « vérité » sur l'identité des utilisateurs et/ou du GPS...

Voici pour commencer deux exemples où l'on voit très clairement comment le travail d'identification prend place dans ce contexte. Dans le premier extrait, le message donne une importance « subjective » à l'objet alors que le deuxième remet cette identité en question :

1. He - for **he is definitely male** - has a west-of-centre American accent with a slight Max Headroom twang. (Remember M-M-M-Max? The artificial intelligence guy? Check him out). Somehow the J-J-J-J-names seem to suit Jeeves's peculiar mix of hauteur and obsequiousness. And it's not just talk. When Jeeves is turned on and lit up there is a **definite feeling of affection**. Love, even.

2. the minute any electronic device tries to talk to me it's history. It's a device to do something and if you reply then you have major issues talking to an **inanimate device**.

Le premier message rappelle ce commentaire récent de Sherry Turkle (2011) à propos des interactions humains-non-humains : « I find numbers of people who consider such objects as potential friends, confidants, as (as they imagine technical improvements) even lovers ». Je me concentrerai ici sur des messages laissés sur les forums de discussions sur l'utilisation du GPS dans lesquels le GPS contribue à la co-construction des identités.

IV. Co-construction du GPS en tant qu'individu

Une première approche du corpus permet de noter que les utilisateurs masculinisent ou féminisent leur GPS quand ils en parlent. Tout d'abord, ils lui donnent un genre en faisant référence à lui par l'utilisation de pronoms personnels masculins ou féminins en anglais (*she/he*). Un autre phénomène largement répandu dans le corpus consiste à nommer le GPS. Ainsi, on lui donne un prénom :

3. *Angel *Bertha *Betty *Claudette *Dave *Delores (**after a chain-smoking friend from years ago**) *Elsie *Fergie (**we use the British voice on our Garmin C330**) *Fred

*Gamina *GretaGarmin *Hal *Hazel *Isadora *James *Jeeves *Jeremy *Jill *Karen *Larry *Maggie *Mertle *Mildred *MissNaviGator *Mona *PFB *Samantha *Sheika *Sheila *Suzi * Suzi (common name between all gps's I see) *Thelma and Louise *Thoda (Road-a) *Tim, Timmy, or even Timothy (if he gets me lost) *Weezie

Deux commentaires à propos des prénoms : on note d'abord qu'une majorité de prénoms sont féminins ; on note également que pour certains prénoms des explications sont proposées en guise de justification. Par exemple le pronom Delores est une allusion à une amie fumeuse d'un utilisateur, Fergie fait référence à l'ancienne Princesse britannique, etc. Ainsi tel un humain, le GPS se voit individualiser par l'utilisation de ces noms. En outre, une certaine intertextualité se cache derrière cette identification.

Outre le prénom, certains surnoms sont proposés par les utilisateurs. Ces surnoms vont du surnom affectueux (a, b), aux surnoms objectivant l'objet (c, d) à l'absence de surnom qui marque une certaine ironie (f, g) :

4.
 - a. ***'the peanut gallery'** She gives us quite a chuckle trying to make us drive off sheer cliffs while driving on mountains
 - b. *** My husband said "now listen Honey"** so many times when he didn't agree with the directions it gave I named it Honey. It was usually right
 - c. ***the toy or the robot**
 - d. ***Disembodied voice**
 - e. ***Sometimes, just to amuse myself, I talk to my GPS (her name is Weezie).** I like to threaten her that I will buy her nothing but cheap imitation junk. I can really get myself laughing talking to this **inanimate object**.
 - f. ***I talk to my GPS it has a name I cannot post here.**
 - g. ***My husband does....he calls her Margaret.....I call him something else I can't print here**

Ces discours co-construits autour de l'objet nous renseignent en fait en grande partie sur ceux qui les surnomment (relations avec des tiers, perceptions de la technologie, identification de soi, etc.). L'utilisation de voix multiples issues de la « réalité » de l'utilisateur (discours directs/indirects) contribue à ces identifications.

Une autre caractéristique mise en avant par un grand nombre d'utilisateurs, et qui nous rapproche encore plus de la thématique de l'identité, est celle de l'accent. Le GPS étant un individu numérique de parole, on peut le transformer, lui donner une identité linguistique, à laquelle on peut apposer des caractéristiques identitaires (cf. la linguistique populaire, e.g. Niedzielski & Preston, 1993). Nous sommes, je le rappelle, sur des forums américains et comme on peut le voir dans les deux extraits suivants, les accents en anglais issus d'espace différent sont souvent présentés comme formant une caractéristique du GPS :

5. I switched the GPS to a **snooty British guy** named "Daniel", and now we just refer to it as "Daniel".
6. I have changed it to an **Australian guy** who is much **more cordial**

Il est intéressant de voir dans ces deux exemples que l'on fait revêtir au GPS une identité spatiale (nationale, ethnique, etc.) qui est évaluée (Britannique = snob, Australien = cordial). Même si le GPS est un non-humain, par ces qualifications, il fait croire à ses utilisateurs qu'il fait face à des représentants de ces groupes.

Outre les accents, ce sont aussi les identifications à certaines célébrités qui sont imposées au GPS, comme le montre cet extrait (ironique ?) sur George Bush :

7. I have **George W Bush** as my TomTom² voice. He's free and he's hilarious, and somehow never gets old.

Pour finir sur cette première approche des données, disons aussi que dans de nombreux cas, il semble clair que le GPS n'est pas perçu comme un individu à l'identité solide, unique ou statique. En effet, et comme le montre l'extrait suivant, le GPS, tout comme l'humain - mais peut-être avec plus de facilité - peut revêtir diverses identités, être *taylor-made* pour différents individus :

8. My dad used to joke about his Tomtom's female voice being his girlfriend. My mother jokes about it being her boyfriend when she changes the voice to an English man's.

Ce jeu sur le genre représente un élément récurrent dans les entrées du forum, et surtout en relation aux rapports homme-femme :

9.

* I kinda like him taking orders from a woman!

* the difference between a wife and a GPS?

* I have no need for a GPS I have a wife with a map

* Gamina is my friend, but my wife hates her.

* Mine is affectionately called Greta Garmin. My wife constantly talks to Greta telling her to shut up.

Ou de façon ironique:

10.

* Almost every response has referred to the gps voice as HER. Interesting, I use the male voice, one woman telling me where to go is enough!

Cette première partie d'analyse nous a permis de révéler les co-constructions identitaires qui prennent place lorsqu'un utilisateur de GPS forme des discours autour de l'objet. Les marqueurs retenus (noms, surnoms, intertextes) soulignent également une participation réelle du GPS dans la construction d'une intimité et d'imaginaires.

V. Mettre en scène/imaginer l'inter-subjectivité ?

Un regard sur les actes de parole mis en scène par les intervenants permet d'exposer une multitude d'actes interactifs entre les non-humains et les humains dans ce contexte. Ces actes se situent sur un axe passif (monologue) / actif (mise en « dialogue »). Ainsi, on a pu relever des actes de :

- Excuse (*apologize to her*)
- Solidarité (*sympathize with*)
- Encouragement (*assure her that, let her not to worry*)
- Agression verbale (*threaten to, yell at it, curse*)
- Demande (*ask her why*)
- ...

L'extrait qui suit montre comment ces actes de parole (chicaner, insulter, jurer, s'excuser...) sont intégrés dans des récits d'interaction avec l'individu numérique et décrivent des relations « complexes » :

11.

My GPS is a really snooty British woman. Somehow I always end up arguing with her, calling her names, cursing at her when she gives me misleading directions (the turn was RIGHT THERE, not 200 yards in front of me!), and then desperately apologizing as I get progressively more lost.

Le GPS diffère largement d'autres individus numériques tels que les robots - sur lesquels de nombreux chercheurs se sont penchés - car il ne possède ni corps ni caractéristique humaine sauf la voix. Néanmoins, il est intéressant de noter que les utilisateurs qui interviennent sur le site n'hésitent pas à « personnifier » (*embody*) cet objet, notamment en relation aux émotions suscitées par certaines situations.

Ainsi, dans ces deux premiers extraits, une des fonctions les plus basiques du GPS (recalculer, i.e. quand le conducteur se trompe de chemin ou ne suit pas les instructions du GPS, ce dernier suggère un moyen de retrouver la bonne route) est accompagnée de détails sur les attitudes corporelles de l'objet :

12. I kind of love my dad's favourite voice though, not because she's scintillating but because whenever she says «Recalculating...» it sounds like she's simultaneously rolling her eyes and giving us all a withering look.

13. Perhaps worst, she rolls her eyes, you can totally hear it in her voice, when we take an alternate route and she says 'recalculating', it's clearly all she can do not to add 'you moron' on at the end.

14. I swear I hear a sound of panic in her voice

Le GPS (elle ici) se voit imaginer d'une part un regard et des yeux mais aussi des émotions (« a withering look » - un regard plein de mépris - ; un certain ton de la voix qui souligne une irritation, un excès de panique). Ces extraits montrent assez bien que l'acte d'interlocution qui se déroule mène à des interprétations et des imaginaires sur les intentions et donc la subjectivité de l'objet. C'est aussi une certaine image de l'intersubjectivité « inventée » par l'utilisateur lui-même qui est révélée.

Au-delà de ces sentiments, le GPS peut être caractérisé d'autres manières. Ainsi lorsque le conducteur n'est pas sûr du chemin suggéré par l'objet, celui-ci devient potentiellement menaçant voire méchant :

15. My father's GPS lady has been named Yvette. One time she got us lost in Providence and he said "Yvette is taking us down a dark alley to beat us up."

Cette personnification va encore plus loin lorsqu'une relation triade entre l'objet et deux autres individus est décrite. Il s'agit essentiellement de situations où deux individus impliqués dans une relation sentimentale sont impliqués comme on peut le voir dans cet extrait à propos d'une femme et de son mari :

16. The hubs loves his bloody GPS. Her name seems to be Jill, apparently that's the name she came with, and I hate that bitch. **She interrupts me when I'm talking, he glances at her all the time when he's driving, and he fondles her when I'm driving.**

Le jeu des pronoms est intéressant ici car ils alternent pour qualifier l'objet (*his/her*). À nouveau une certaine « liberté » d'action est accolée au GPS : il se permet d'interrompre la femme. Mais ce qui demeure le plus probant ici, et cela est récurrent dans le corpus, c'est ce sentiment de jalousie qui est exprimé par l'un des partenaires. Dans l'extrait supra, c'est l'homme qui est présenté comme actif dans la mise en place d'une relation « non-verbale » avec le GPS : il la regarde intensément et la caresse, selon la femme. Ces discours suscités par l'objet ne sont pas sans rappeler d'un certain côté le phénomène d'*objectum sexualité* mentionné dans l'introduction de ce numéro.

Conclusion intermédiaire...

Cette étude exploratoire sur l'interaction et les relations rapportées avec un GPS, en lien avec la thématique de l'identité, illustre tout d'abord l'idée de simulacre généralisé contemporain (1981) proposée par Baudrillard. Pour le sociologue, à notre époque la « copie » est amenée de plus en plus à remplacer « l'original », ici : un interlocuteur humain. Le cas du GPS en tant qu'individu numérique semble bien jouer ce rôle de simulacre, même si celui-ci n'a pas de corps à proprement parler, sa voix faisant de lui dans les discours relevés un être humain à part entière. D'ailleurs, les thématiques de l'intimité et de l'imaginaire ont été centrales dans le traitement des données issues de forums américains sur les GPS.

Ce qui est également surprenant à la lecture des entrées du forum, c'est l'impression de facilité de ce non-humain à se (faire) transformer. D'un certain côté, on peut se demander si ce type d'individu numérique ne représente pas une sorte de fantasme du contrôle et de la transformation de l'Autre, sans qu'il puisse avoir son mot à dire. On pourrait alors peut-être parler d'un « *taylor-made other* » : on peut changer sa voix, ses marques d'identification (selon l'interlocuteur) et le contrôler. Ces changements semblent refléter d'ailleurs davantage sur son utilisateur et son propre jeu d'identification.

Ce non-humain, individu numérique, a-t-il pour autant une identité ? L'identification apparaît comme étant *a priori* à sens unique car l'objet est « programmé » (programmable) et même s'il peut parfois réagir à ce que son propriétaire lui dit, il n'a pas en soi de subjectivité, ou bien il ne produit pas d'identité pour soi de façon consciente (son accent, le genre de la voix, etc. sont des options inscrites dans sa mémoire que l'utilisateur peut manipuler). On voit

d'ailleurs dans de nombreux commentaires une sorte d'envie d'autopromotion de l'égo de l'utilisateur. Le forumier suivant résume bien cette idée :

17. She gives me something I want and doesn't ask anything in return. All I have to do is plug her in every now and then and she's happy. **Our relationship is all about me.**

Pourtant, il est clair que les GPS fournissent des affordances discursives qui, selon Paveau & Rosier (2010 : 186), « instruisent, prescrivent ou contraignent certaines activités langagières ou discursives ». En ce sens, il est possible de dire que le GPS procède par ses fonctionnalités et sa présence aux jeux d'identification lors de son utilisation.

Bibliographie

- Baudrillard, J. 1981. *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.
- Bauman, Z. 2004. *Identity*. Cambridge : Polity.
- Bayart, J.-F. 1996. *L'illusion identitaire*. Paris : Fayard.
- Bederson, B.B., Clamage, A. & C. Plaisant 2008. « Enhancing in-car navigation systems with personal experience ». *Journal of the Transportation Research Board*. Vol. 2064. pp. 33-42.
- Cerulo, K.A. 2009. « Nonhumans in social interaction ». *Annu. Rev. Sociol.* Vol. 35, No. 5. pp. 531-552.
- Coeckelbergh, M. 2011. « You, Robot: On the Linguistic Construction of Artificial Others ». *AI & Society* 26(1), January 2011, pp. 61-69.
- Brubaker, R. & F. Cooper 2000. Beyond 'Identity'. *Theory and Society* 29, pp. 1-47.
- Conein, B. 2005. *Les sens sociaux. Essais de sociologie cognitive*. Paris : Economica.
- Dahlbäck, N. et al. 2001. « Spoken Interaction with Computers in a Native or Non-native Language - Same or Different? » *Proceedings of INTERACT 2001*, Tokyo, Japan, July 9-13, 2001, pp. 294-301.
- Ewing, K.P. 1990. « The Illusion of Wholeness: Culture, Self, and the Experience of Inconsistency ». *Ethos*, 18, 3, pp. 251-278.
- Fischer, K. 2006. *What Computer Talk Is and Is not: Human-Computer Conversation as Intercultural Communication*, volume 17 of *Linguistics - Computational Linguistics*. Saarbrücken: AQ, 2006.
- Girardin, F. & J. Blat à paraître. « The co-evolution of taxi drivers and their in-car navigation systems ». *Pervasive and Mobile Computing*.
- Gonzales, A.L. & J.T. Hancock 2008. « Identity shift in computer-mediated environments ». *Media Psychology*, 11, pp. 167-185.
- Gras, A., Joerges, B. & Scardigli, V. 1992. *Sociologie des techniques de la vie quotidienne*. Paris : L'Harmattan.
- Houdart, S. & O. Thiery (éds.) 2011. *Humains non Humains. Comment repeupler les sciences humaines*. Paris : La Découverte.
- Ihde, D. 1990. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington : Indiana University Press.

- Jacko, J.A. & A. Sears 2003. *The human-computer interaction handbook: fundamentals, evolving technologies and emerging applications*. NY : Lawrence Erlbaum Associates.
- Jones, C. M. & I.-M. Jonsson 2007. « Performance Analysis of Acoustic Emotion Recognition for In-Car Conversational Interfaces ». *Lecture Notes in Computer Science*. Vol. 4555/2007. pp. 411-420.
- Jonsson, I.-M (2009). *Social and Emotional Characteristics of Speech-based In-Vehicle Information Systems: Impact on Attitude and Driving Behaviour*. University of Linköping.
- Jovchelovitch, S. 2007. *Knowledge in Context: Representations, Community and Culture*. London: Routledge.
- Latour, B. 1996. « On interobjectivity ». *Mind, Culture & Activity*, 3, pp. 228-245.
- Lehsed, G., Velden, T., Rieger, O., Kot, B. & P. Sengers 2008. « In-car GPS navigation: engagement with and disengagement from the environment ». *CHI 2008 Proceedings*.
- Lévi-Strauss, C. 1977. *L'identité*. Paris: PUF.
- Marnette, S. 2005. *Speech and thought presentation in French : concepts and strategies*. Amsterdam : Benjamins.
- Niedzielski, N.A. & D.R. Preston 1993. *Folk Linguistics*. The Hague : Mouton Degruyter.
- Paveau, M.-A. & L. Rosier 2010. « Le discours des objets. Pratiques et techniques de circulation, entre clandestinité et exhibition discursive ». *Cédille*. pp. 178-196.
- Piller, I. 2000. « Language choice in bilingual, crosscultural interpersonal communication ». *Linguistik online*, Vol. 5 (1).
- Sinha, C. & C. Rodriguez 2008. « Language and the signifying object : from convention to imagination ». In Zlatev, J., Racine, T.P., Sinha, C. & E. Itkonen (éds.). *The Shared Mind*. Amsterdam : Benjamins. pp. 357-377.
- Thiery, O. & S. Houdart 2011. « Avant-propos ». In Houdart, S. & O. Thiery (éds.). *Humains non Humains. Comment repeupler les sciences humaines*. Paris : La Découverte. pp. 7-13.
- Tjostheim, I & D. Fesenmaier 2008. « Mobile devices as substitute or supplement to traditional information sources ». In O'Conner, Hopken & Gretzel (eds). *City tourists, mobile guides and GPS navigation. Information and Communication Technologies in Tourism*. Wien NewYork : Springer. pp. 324-335.
- Turkle, S. (ed.) 2008. *The inner history of devices*. MIT Press.
- Turkle, S. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. NY: Basic Books.
- van Dijk, T.A. 2008. *Discourse and context: A sociocognitive approach*. Cambridge, New York : Cambridge University Press.
- van Dijk, T.A. 2009. *Society and Context*. Cambridge, New York : Cambridge University Press.
- Winance, M. 2011. « Mon fauteuil roulant, mes jambes. De l'objet au corps ». In Houdart, S. & O. Thiery (éds.). *Humains non Humains. Comment repeupler les sciences humaines*. Paris : La Découverte. pp. 57-64.

Notes

¹ Les données sont disponibles à l'adresse : <http://users.utu.fi/freder/msh%20gps/data/FORUMS.htm>

² Marque déposée de GPS.