

Les artefacts peuvent-ils agir ? L’Agentivité Fictive, un procédé stratégique du discours de vente

Julia Martin

Université Grenoble Alpes

Laboratoire de Linguistique et Didactique des Langues Étrangères et Maternelles
(LIDILEM – EA 609)

Résumé

L’association d’un sujet inanimé avec un prédicat dynamique tel que « This shoe makes no compromise on comfort » interroge la relation entre les artefacts et la notion d’Agentivité. Les classifications actuelles révèlent une difficulté à qualifier ces sujets inanimés. Les approches étroites du rôle sémantique d’Agent refusent ce rôle à des artefacts dépourvus d’intentionnalité, tandis que d’autres approches plus larges soulignent la centralité de la causation pour justifier un rôle plus actif. À partir d’une étude de cas de descriptions de produits extraites de sites web marchands, nous montrons que la simple capacité à « causer » ne suffit pas toujours à expliquer l’attribution de traits plus agentifs à des artefacts, surtout dans un contexte de vente. Nous proposons ainsi le concept d’Agentivité Fictive, sur le modèle du « Mouvement fictif » (Talmy 2000), pour rendre compte des mécanismes cognitifs derrière ces emplois et des effets qu’ils produisent.

Mots-clefs : *inanimés, artefacts, agentivité, animation, marketing*

Abstract

In sentences such as “This shoe makes no compromise on comfort,” the dynamic role of the inanimate subject makes us wonder about the relation between artifacts and the notion of Agentivity. The existing classifications struggle to qualify the inanimate subjects of this type of sentences. Narrow approaches state that artefacts cannot be Agents because they lack intentionality, while broader approaches use the concept of causation to explain their active role. Using a case study of product descriptions extracted from sales websites, we will show that the ability to “cause” is not always sufficient to explain why more agentive features are attributed to inanimate artefacts, especially in a commercial context. We therefore propose the concept of “Fictive Agentivity” – following the model of “Fictive Motion” (Talmy 2000) – to account for the cognitive mechanisms at work in these structures, as well as the effects that they produce.

Key-words: *inanimate nouns, artifacts, agentivity, animacy, marketing*

Introduction

L'objectif de cette étude est de déterminer la meilleure manière de nommer le rôle sémantique à attribuer aux référents inanimés dans des énoncés dynamiques tels que le suivant :

(1) This shoe makes no compromise on comfort (H8)⁵⁶.

Si l'on regarde le seul prédicat, il serait tentant de désigner la chaussure comme un Agent, défini au sens large comme « Ce ou celui qui agit » (TLF), puisque *make* est un verbe non statif qui « implique un auteur actif (l'initiateur, l'acteur) de l'action énoncée » (Quirk et al. 1985 : 178)⁵⁷. Pourtant, des auteurs comme Yamamoto (1999, 2006) ou Van Valin (2005), spécialistes des questions relatives à l'Animation et à l'Agentivité, refusent d'attribuer le rôle d'Agent à un sujet dont le référent est ontologiquement « sans vie ». Ils réservent ce terme à des sujets animés, comme le fabricant de chaussure en (1)' :

(1)' This shoemaker makes no compromise on comfort.

Mais pour des associations à des verbes dynamiques comme la chaussure en (1), aucun réel consensus n'émerge concernant leur rôle sémantique : on lit qu'il s'agit d'un Instrument (Fillmore 1968 ; Van Valin et Wilkins 1996), ou bien d'une Force (Huddleston 1970 ; Dik 1989), ou même d'une « sorte d'agent 'abâtardi' » (Kaheragui 2008 : 11). C'est pourquoi nous nous interrogerons sur la meilleure façon de définir ces sujets inanimés couplés à un prédicat dynamique⁵⁸, afin de déterminer si la notion d'Agent demeure pertinente dans une acception large, lorsque l'entité est ontologiquement inanimée. Afin de préciser la façon dont le discours révèle et construit notre relation aux Inanimés concrets, et plus précisément, aux artefacts, nous utiliserons un corpus de descriptions de produits mis en vente sur divers sites marchands disponibles en ligne sur Google, contexte dans lequel le phénomène est particulièrement fréquent. Pour cette étude, nous restreindrons notre champ d'analyse aux chaussures, membres de la catégorie des artefacts, afin que les comparaisons puissent s'effectuer sur des produits similaires. L'étude des occurrences au regard des théories de l'Agentivité nous amènera à introduire le terme d'Agentivité Fictive pour caractériser les énoncés particulièrement dynamisés du corpus.

⁵⁶ Les exemples du corpus sont indiqués par un code indiquant la catégorie de chaussure et le numéro de l'occurrence (Hiking, Pumps, Sneakers, Running shoes).

⁵⁷ « [T]hey imply an active doer (initiator, performer) of the action concerned ».

⁵⁸ Nous parlerons de prédicats dynamiques ou de verbes d'action pour désigner les verbes non-statifs au sens de Vendler (1957), c'est-à-dire les verbes d'activité, d'accomplissement et d'achèvement. Voir également Huddleston et Pullum (2002) et la distinction entre les états et les occurrences.

1. Définir la relation entre (In)animé et Agentivité

1.1. Qu'est-ce qu'un Inanimé : entre ontologie et perception

L'Animation⁵⁹ se définit ontologiquement par l'opposition de deux catégories fondamentales abstraites, les Animés et les Inanimés. Cette distinction binaire entre les entités du monde est établie grâce à leurs traits définitoires intrinsèques et biologiques (Dahl 2008 : 144). Un Animé, de son origine latine *anima* (le souffle, l'esprit, la vie), se dit d'une entité « douée de vie et de motilité », qui est « vivante » (*Le Grand Robert en ligne*), et s'oppose à l'Inanimé, qui désigne une entité « sans vie » (*Le Grand Robert en ligne*) :

[B]iological, ontological or 'actual' animacy, the extent to which an entity is living or non-living according to certain biological criteria. (Trompenaars et al. 2021 : 2)

Ces mêmes traits ontologiques ont conduit plusieurs linguistes comme Silverstein (1976), Comrie (1989) ou Corbett (2000) à établir une Hiérarchie d'Animation. Son objectif est de pouvoir expliquer comment l'Animation se reflète en langue, par le biais des phénomènes linguistiques qui y sont liés (les pronoms, les genres, la définitude, la structure informationnelle, la topicalité, etc.). Cette hiérarchie linguistique n'est pas dichotomique mais distingue au minimum trois catégories (Trompenaars et al. 2021 : 2), comme le montre la hiérarchie synthétisante de Corbett (2000) :

Humain > (autres) Animaux > Inanimés (Corbett 2000 : 55)

Les Animés comprennent les humains et les animaux, hiérarchisés entre eux en raison de la gradabilité de certains concepts inhérents à l'Animation, tels que la conscience (Yamamoto 2006 : 30). Puisque les entités animées sont celles qui sont traditionnellement pourvues de capacité de contrôle, de volition, et d'initiation d'action, une forte corrélation existe entre les entités les plus animées et certains phénomènes langagiers. Par exemple, le rôle d'Agent, la fonction sujet, et les entités placées en haut de la Hiérarchie de l'Animation corréleront fréquemment, comme le synthétisent Vihman et Nelson (2019 : 261) :

Events in the world tend to be initiated by animate creatures, as inanimate objects are less likely to move autonomously or cause changes in their environment [...] animate beings are likely to be viewed as potential and actual agents, and to be expressed as subjects. (Vihman et Nelson 2019 : 261)

Au contraire, les Inanimés sont souvent traités comme un groupe homogène situé au bas de la Hiérarchie de l'Animation. Étant « sans vie » biologiquement, ils s'éloignent davantage de l'être humain, l'entité la plus animée. Par conséquent, leurs caractéristiques intrinsèques les rendent moins susceptibles d'être sélectionnés en tant que sujets d'un verbe d'action. Quant aux artefacts, ils renvoient à des objets fabriqués, tels qu'une table, une veste, ou une chaussure. Ils font donc partie de la catégorie des Inanimés. Les artefacts sont souvent définis via la « fonction

⁵⁹ Les termes d'*Animation* (e.g. Veacock 2012) et d'*Animéité* (e.g. Huotari 2021) sont employés pour traduire le terme *animacy*.

prévue / envisagée » par le fabricant, ainsi que l’usage effectif qu’en fait l’utilisateur (Carrara et Mingardo 2013 : 362). Cela sera important pour notre étude puisque cette définition suggère que la catégorie nominale des artefacts est étroitement liée aux capacités qui leur sont attribuées, c’est-à-dire à ce qu’ils sont « capables de faire » (voir section 3.2).

Ces critères ontologiques ne sont cependant pas suffisants pour comprendre pleinement le fonctionnement de l’Animation, y compris concernant l’Inanimé. Yamamoto (1999 : 1) met en avant la nécessité de prendre en compte la subjectivité de cette hiérarchie, qu’elle définit comme une « échelle cognitive présupposée » (« assumed cognitive scale »). La façon dont nous percevons les entités n’est pas uniquement ontologique, car elle résulte de notre perception anthropocentrique des choses : nous, locuteurs, voyons et organisons le monde à travers notre point de vue humain. Ainsi, ce qui nous ressemble ou ce qui nous concerne attirera davantage notre empathie (Langacker 1991 : 307), et cette empathie jouera à son tour un rôle majeur dans la perception de l’Animation. Par conséquent, une même entité ne sera pas forcément conceptualisée avec le même degré d’Animation par tous les locuteurs (Gardelle et Sorlin 2018 : 148). Afin de montrer que cette évaluation émane d’une perception égocentrée de l’entité en question, Yamamoto (1999 : 27) explique que certains locuteurs peuvent par exemple avoir plus d’empathie envers les chats qu’envers d’autres êtres humains, ce qui peut affecter le statut qui leur est octroyé cognitivement. Il en est de même avec les entités inanimées :

Biologically inanimate entities could be perceived as animate if they are able to provoke our empathy (Ji et Liang 2018 : 76).

Des paramètres contextuels et culturels (contexte pragmatique, normes, croyances, localisation) (Ji et Liang 2018) peuvent également affecter notre représentation cognitive de l’Animation. De Swart et al. (2008 : 135) mentionnent par exemple les langues algonquiennes des peuples autochtones d’Amérique du Nord, dans lesquelles certains fruits comme les framboises sont classées comme animées.

Par conséquent, si les distinctions biologiques représentent un point de départ pour définir l’Animation d’une entité, des facteurs subjectifs propres à notre expérience humaine et individuelle semblent indiquer que, dans le cadre de sa réalisation concrète, les délimitations de la notion d’Animation ne sont pas toujours binaires.

1.2. La spécificité des artefacts au sein des Inanimés

Certains artefacts permettent en outre d’interroger la limite entre Animé et Inanimé. Yamamoto (2006 : 32) illustre la porosité entre les catégories en utilisant l’exemple de l’ordinateur : puisqu’un ordinateur est un artefact doté d’une certaine forme d’autonomie souvent apparentée à de « l’intelligence »⁶⁰, il possède des traits typiquement associés aux

⁶⁰ Puisqu’un ordinateur ou même une intelligence artificielle sont programmés informatiquement, ils ne prennent pas de décisions volontaires et ne sont pas des êtres conscients. Mais l’automatisme complexe de ces artefacts explique que le terme *intelligence* soit employé couramment pour décrire leur fonctionnement.

Animés. Nous pouvons par ailleurs nous adresser à lui, et même le gronder s'il ne fonctionne pas. Bien que l'ordinateur n'ait pas de conscience pour autant, cet exemple interroge l'inactivité et la non-autonomie assumées des artefacts et des objets concrets. D'autres exemples tels que les machines, les véhicules, ou même les noms collectifs (les organisations, les marques) sont souvent traités linguistiquement comme plus animés que des objets comme des livres ou des chaussures (Vogels et al. 2013 : 2). Cela amène Comrie (1989 : 185) à souligner que l'Animation reflète une interaction humaine naturelle entre différents paramètres. En effet, la façon dont nous conceptualisons les entités peut être affectée par la perception de concepts prototypiquement associés aux Animés, créant ce que Yamamoto nomme de « l'animation inférée » :

The concept of animacy in general also consists of these two different aspects: animacy in a literal sense, i.e. the feature of being alive, and 'inferred' animacy, concepts related to the life concept including sentiency, the notion of empathy discussed above, etc. (1999 :17).

Les approches cognitives (Langacker 1991 ; Yamamoto 1999 ; Dahl 2008) soulignent que l'Animation perçue d'une entité dépend du degré de ressemblance à nous-mêmes qu'on lui prête, ainsi que des concepts prototypiquement associés à l'Animé que l'entité peut posséder. L'être humain étant par définition agentif, concret, individualisé, kinésique, et doté de capacités cognitives et sociales, notre capacité à percevoir de tels traits chez certains Inanimés justifie selon Ji et Liang (2018) la nécessité de les considérer eux aussi comme une catégorie complexe, qui ne peut être réduite à un groupe homogène au bas de l'échelle d'Animation. Les auteurs ont ainsi pu déduire une hiérarchie au sein même de l'Inanimé, par le biais d'une étude comparant la fréquence d'apparition de différents types de noms inanimés avec des verbes exprimant ces traits prototypiquement humains :

Animacy hierarchy within inanimate nouns: collective nouns⁶¹ > spatial and temporal nouns > concrete nouns > psychological nouns > other abstract nouns (Ji et Liang 2018 : 81)

Les objets fabriqués (les artefacts) font partie de la sous-catégorie des noms concrets (Flaux et al. 2000 : 49). Cela signifie qu'un artefact sera plus susceptible d'être placé en amont d'un nom abstrait (tel que « liberté ») sur l'échelle cognitive de l'Animation. En effet, un artefact est plus saillant, car il est concret physiquement, il est défini, individualisé⁶², et plus susceptible de posséder certaines capacités effectives. Ces traits nous permettent de le rapprocher cognitivement de l'entité animée la plus prototypique, l'être humain, typiquement agentif.

Ces premières considérations ontologiques et cognitives ont plusieurs conséquences concernant la relation entre Inanimé et Agentivité. Premièrement, l'approche cognitive de

⁶¹ Yamamoto (1999 : 19) exclut également les entités collectives (les organisations, les marques etc.) des Animés dans son étude de corpus. Elle estime que ces entités sont métonymiquement associées à des référents humains, mais ne sont pas pleinement animées linguistiquement comme le montrent les reprises pronominales en *it*. Elle donne l'exemple suivant: « Rocky Mountain College has decided to drop that portion of its academic program ».

⁶² Ji et Liang (2018 : 75) considère l'individuation et la définitude via la façon dont est construite la référence : l'utilisation d'un nom propre, d'un pronom personnel ou d'articles définis corrént généralement avec un plus haut degré d'agentivité.

l'Animation nous montre qu'un artefact, bien que non doué de vie, peut être perçu comme plus ou moins animé, et donc potentiellement comme plus ou moins dynamique. Dans le cadre de notre exemple, la chaussure cause bien un effet, et est présentée en discours comme étant directement responsable du confort procuré au consommateur. Toutefois, malgré la projection de traits plus prototypiquement animés, les fondements ontologiques de l'Animation nous empêchent toute lecture erronée concernant la nature inanimée de l'artefact. Notre connaissance de l'ontologie de la chaussure nous empêchera d'y voir une personnification au sens strict du terme (Dahl 2008 : 146). Contrairement aux objets et aux fleurs magiques d'*Alice Au Pays des Merveilles* ou bien aux jouets de *Toy Story* étudiés par Vihman et Nelson (2019), dont la nature ontologique est modifiée par attribution de propriétés comme la parole, la conscience ou la capacité de mouvement autonome, les artefacts sujets de verbes d'action dans un contexte marketing ne représentent pas des personnifications au même plan conceptuel. Les chaussures ne deviennent pas des Animées dotées de capacités biologiques leur permettant d'agir intentionnellement⁶³ : dans notre exemple *This shoe makes no compromise on comfort*, la chaussure n'est pas conceptualisée en train de prendre la décision de faire ou non un compromis. De ce fait, l'ontologie et la cognition gagnent à être considérées de manière complémentaire dans la manière dont nous percevons l'Animation, puisque c'est l'interaction entre les deux qui définit nos réflexes de conceptualisation.

1.3. Le rôle des représentations construites par le discours

Bien que la limite de la personnification ne soit pas totalement franchie, le discours et les choix lexico-grammaticaux qu'il impose semblent cependant pouvoir intervenir pour affecter notre perception de l'artefact. Dans notre exemple, c'est la position sujet du référent *the shoe* combinée à un prédicat dynamique comportant un verbe d'action qui entraîne la projection cognitive d'un plus haut degré d'Animation. Cette association va à l'encontre des schémas les plus fréquents, « puisque les grammaires décrivent généralement le sujet syntaxique prototypique comme étant [...] un agent animé humain » (Huotari 2021 : 108). Par conséquent, Yamamoto (1999 : 148) rend compte de ce décalage en soulignant que notre façon de conceptualiser l'Animation d'une entité dépend de la relation qu'elle entretient avec d'autres hiérarchies en langue⁶⁴, et notamment celle de l'Agentivité.

Comme le précise Yamamoto (1999 : 50), l'Agentivité diffère de l'Animation car elle ne concerne pas uniquement les propriétés conceptuelles de l'entité, mais plutôt « les relations dans lesquelles une entité s'inscrit lorsqu'elle est impliquée dans une action⁶⁵ ». Afin de capturer ces

⁶³ Comme le montre le contraste avec de véritables personnifications dans *Alice au Pays des Merveilles*: 'How is it you can all talk so nicely?' Alice said [...] 'I've been in many gardens before, but none of the flowers could talk.' (*Through the Looking-Glass*, Lewis Carroll, Chapitre 2)

⁶⁴ Yamamoto (1999) évoque aussi l'interaction entre la Hiérarchie d'Animation et les Hiérarchie de Personnes, d'Individuation, d'Empathie et de Politesse.

⁶⁵ « Agency is a matter of relations which a particular entity enters into when it becomes involved in an action » (Yamamoto 1999 : 50).

relations, les rôles sémantiques (aussi appelés rôles actanciels ou fonctionnels) ont été utilisés par les linguistes pour préciser le type de participation d'un argument dans la réalisation de l'évènement dénotée par le prédicat. Ces rôles ont eux aussi été classés hiérarchiquement, originellement pour justifier la sélection du sujet à la voix active. Comme le prédit la règle de sélection invoquée par Fillmore (1968 : 33), le choix du sujet entre deux arguments portera sur celui dont le rôle sémantique est classé le plus à gauche sur cette hiérarchie. Le rôle le plus agentif sera donc celui d'Agent, qui désigne l'argument (prototypiquement animé et intentionnel) ayant le plus haut degré de participation dans l'initiation et la réalisation de l'action dénotée par le verbe (Quirk et al. 1985 : 741) :

Agent > Instrument / Expérencier > Patient > Source / Goal (usually) (Dowty 1991: 578)

Ainsi, dans les deux phrases suivantes, le rôle de l'argument sujet sera différent car il sera un Agent qui effectue une action en (1)' et un Patient (ou Bénéficiaire) qui ne fait que la subir en (1)'' . Son Animation, elle, ne changera pas :

(1)' The shoemaker makes no compromise on comfort. (Sujet Animé – Agent)

(1)'' The shoemaker is praised for the comfort of his shoes. (Sujet Animé – Patient)

Mais la même question semble pouvoir se poser avec un argument à référent inanimé, puisqu'au lieu de trouver des structures le profilant comme sujet d'un verbe d'état, c'est-à-dire dans un « rôle zéro » (Dik 1989 : 101) comme en (2)-(3), nous trouvons des structures dans lesquelles il paraît manifestement plus actif (4)-(5), mais aussi des exemples « créatifs » (6)-(8), dans lesquels l'artefact semble chercher activement à aider le consommateur :

(2) It is a highly durable shoe (R4)

(3) Derwent Oxford is a study in balance (P24)

(4) [The shoe] provides reliable protection from the elements (H10)

(5) [T]hese shoes keep your feet fresh and ventilated as your runs heat up (R26)

(6) This shoe makes no compromise on comfort (H8)

(7) These shoes will never let you down (S20)

(8) These trainers take your track performance to the next level (R27)

L'Agentivité étant une notion relationnelle s'appliquant à la fois au domaine nominal et au domaine prédicatif (Cruse 1973 : 13), l'enjeu sera de déterminer si nous pouvons employer le terme « d'Agent » pour caractériser le rôle d'une chaussure représentée activement, même si elle n'est pas ontologiquement compatible avec la représentation de l'Agent prototypique, humain et volitionnel. Il sera aussi nécessaire de définir les nuances entre ces exemples.

2. Un inanimé peut-il être Agent ?

Comme le démontre Veacock (2012 : 21), définir l'Agentivité en tant que concept est problématique en raison de la diversité des approches. De son origine *agere* (faire, agir), l'Agentivité et le rôle sémantique d'Agent sont parfois définis de façon étroite pour désigner la

source d'une action intentionnelle. Mais des approches plus larges nous aident à comprendre que d'autres critères tels que la causation et le dynamisme peuvent s'avérer plus centraux.

2.1. Un type d'Agentivité autre que celle des Animés ?

Pour certains linguistes, la présence d'intention (et donc d'Animation ontologique) est fondamentale pour assigner le rôle d'Agent à un argument. Davidson adopte la définition suivante : « A man is the agent of an act if what he does can be described under an aspect that makes it intentional » (1971 : 7). Il cite l'exemple de la « balle qui casse une fenêtre » (1971 : 17) et qui constitue selon lui une forme d'ellipse causale qui ne correspond ni au rôle d'Agent, ni à de l'Agentivité. Cette approche exclut donc d'emblée les Inanimés du rôle d'Agent, mais ne permet pas de résoudre la question du rôle et des variations de dynamisme attribués aux chaussures de nos exemples. Pour Fillmore (1968 : 24) également, le rôle d'Agent est celui d'une entité « typiquement animée perçue comme l'instigatrice d'une action⁶⁶ ». Fillmore (1968) exclut les Inanimés du rôle d'Agent car il considère tous les Inanimés comme des Instruments (y compris les forces naturelles), qu'ils soient sujets (9) ou compléments de préposition (10) :

(9) The key opened the door.

(10) He opened the door with the key.

Mais Cruse (1973) a remis en question les contours d'une telle définition : pourquoi est-ce que le vent en (11) ne pourrait pas être un Agent au même titre que John (12), alors qu'ils effectuent exactement la même action ?

(11) The wind overturned the dustbin.

(12) John overturned the dustbin (Cruse 1973 : 11).

Comme l'expliquent Veacock (2012 : 25) et Yamamoto (1999 : 150), Cruse (1973) adopte une position linguistique plutôt que référentielle : il met en avant la façon dont « l'agentivité est [...] est construite énonciativement » (Veacock 2012 : 25) et s'intéresse à la représentation qu'en donne le discours plutôt qu'à la seule réalité extralinguistique. Cruse (1973) refuse d'affirmer qu'une proposition à sujet inanimé est totalement dépourvue d'Agentivité, puisque ces structures peuvent se reformuler avec le verbe *do*, représentatif par excellence de l'agentivité selon Lyons (1968 : 356). Pour lui, la possibilité de manipuler la proposition avec ce prédicat via une structure pseudo-clivée suffit à attester de la présence d'une relation agentive entre l'argument sujet et le verbe. C'est ce qu'il appelle le « DO-test » :

(13) What the shoe does is make no compromise on comfort.

L'avantage de son approche sémantique est qu'elle sépare l'Agentivité en quatre traits définitoires distincts. L'auteur (1973 : 18-21) distingue le Volitif (la présence de volition) de l'Effectif (lorsqu'un effet est créé via une position ou un mouvement, littéral ou métaphorique).

⁶⁶ « the case of the typically animate perceived instigator of the action » (Fillmore 1968 : 24).

Il mentionne aussi le cas de *Initiatif* (l'ordre) et l'*Agentif*, lorsqu'une entité cause un effet avec sa propre énergie. Il intègre notamment les *Inanimés* à l'*Effectif* et à l'*Agentif*, en considérant qu'ils acquièrent une « agentivité temporaire en vertu de leur énergie cinétique (ou autre) »⁶⁷. Cependant, la difficulté de classification persiste avec nos *inanimés* : utilisent-ils leur propre « énergie » ? Que faire des capacités qui leur sont attribuées ou sont inférées en contexte ?

Yamamoto (1999, 2006) adopte quant à elle l'approche fonctionnaliste développée par Dik (1989) et Huddleston (1970). Cette approche nous aide à percevoir que, si Agentivité il y a, elle sera probablement d'une nature différente de celle attribuée à un sujet humain. Dik (1989 : 101) emploie ainsi le rôle de *Force* pour désigner une entité dépourvue de contrôle, mais présentée comme instigatrice d'un procès. Le rôle d'*Agent* est lui réservé aux instigateurs possédant le trait [+contrôle], qui ont « le pouvoir de déterminer si l'évènement aura lieu » (Dik 1989 : 101)⁶⁸. Certains exemples interrogent cependant les contours de telles définitions. Par exemple, Dik (1989 : 97) explique qu'une *Force*, étant une entité dépourvue de contrôle, ne peut ni être associée à des verbes de promesses, ni utiliser d'*Instruments*, puisque ces derniers nécessitent une manipulation par un *Agent*. Siewierska (1991 : 68) note que cette incompatibilité entre *Force* et [+contrôle] pose problème dans le cas où un procès est provoqué par deux *Inanimés* dans une relation de tout à partie, comme par exemple « The car broke the window with its fender ». Dans ce cas, Siewierska (1991 : 68) note que l'entité sujet peut potentiellement être recatégorisée comme un *Agent*, puisqu'elle contrôle un autre instrument. Nous retrouvons de tels exemples avec les artefacts :

- (14) The Vibram Foura sole with its large cleats won't hold you back on the ascent (H10)
- (15) They hug your foot with a supportive fit (H25)
- (16) The Hoka One One Arahi 7 Men's 2E Wide Fit Running Shoe offers streamlined support with the patented J-Frame™ technology (R2)

Nous trouvons également des énoncés faisant apparaître des verbes de promesse et de garantie dans notre corpus, malgré l'incompatibilité évoquée par Dik (1989) :

- (17) The ABZORB midsole promises superior impact protection (S29)
- (18) The Doublecourt ensures both style and comfort (S16)

Enfin, Dik (1989 : 106) considère que dans les exemples « The key opened the door »⁶⁹ et « The earthquake moved the rock », les sujets sont tous deux des *Forces*, car ils représentent des entités dépourvues de contrôle et présentées comme instigatrices d'un procès.

⁶⁷ « inanimate objects can, as it were, acquire a temporary 'agentivity' by virtue of their kinetic (or other) energy » (Cruse 1973 : 16)

⁶⁸ « A [State of Affair] is [+con(trol)] if its first argument has the power to determine whether or not the SoA will obtain » (Dik 1989 : 101). Cela signifie que dans l'exemple « John mislaid the present », le sujet, bien qu'*Animé*, sera une *Force* (Siewierska 1991 : 69).

⁶⁹ La clé serait catégorisée comme un *Instrument* par Fillmore (1968), Van Valin et Wilkins (1996) et Cruse (1973), qui considèrent qu'elle sera forcément manipulée par un *Agent*.

Ce rôle ne permet donc pas non plus de dissocier le dynamisme d'éléments possédant une énergie interne (les éléments naturels et les instigateurs humains involontaires) de celui des entités qui n'en possèdent pas (comme des clefs ou des chaussures). Au contraire, il nous oblige à trancher, même lorsque le discours prend une tournure que Yamamoto (2006 : 34) qualifie de « métaphorique ». L'auteure évoque alors une séparation entre une « Force et un Agent métaphorique »⁷⁰, mais se voit contrainte d'évoquer un continuum entre les deux lorsque le sujet inanimé est couplé à un verbe dynamique sans que la métaphore ne soit assez forte pour de la personnification⁷¹.

Le statut particulier des sujets inanimés se reflète dans l'impossibilité d'effectuer les tests « classiques » du rôle d'Agent, car ces derniers reposent sur le caractère volitionnel de l'action. Nos exemples sont compatibles avec le test en DO, attestant d'un certain dynamisme (Cruse 1973 ; Huddleston et Pullum 2002 : 120), ainsi qu'avec certains tests normalement réservés aux entités dotées d'une capacité de contrôle :

(19) What the shoe does is make no compromise on comfort.

Toutefois, une limite semble apparaître lorsqu'un taux de délibération trop important par rapport à la nature ontologique de l'artefact est demandé. Par exemple, les artefacts ne peuvent pas apparaître en compléments de *force* ou *persuade*, ou dans les structures impératives, ou encore avec des adverbes comme *deliberately*, qui sont d'autres tests de contrôle et de volition suggérés par Dik (1989) et Dowty (1979 : 163) :

(20) *I persuaded the shoe to make no compromise on comfort.

(21) *Make no compromise on comfort, shoe!

(22) ??The shoe deliberately makes no compromise on comfort.

Dowty (1979 : 163) explique donc que ces Inanimés ne sont pas « agentifs au sens strict » malgré leur compatibilité avec les verbes non-statifs. Il ressort de ces considérations que les rôles sémantiques, tout comme les catégories de l'Animation, ne représentent pas non plus des classifications homogènes, mais gagnent à être considérés sur un continuum pour mieux respecter la fluidité permise par le discours (Dowty 1991 : 613).

2.2. L'apport des théories cognitives : la causation et l'intention au cœur des débats

Plutôt que de considérer les rôles sémantiques comme des catégories hermétiques, Dowty (1991) adopte une approche prototypique des rôles sémantiques, fondées sur les implications

⁷⁰ « a 'metaphorical force' or 'metaphorical agent' (or something in-between) » (Yamamoto 2006 : 34).

⁷¹ Yamamoto illustre la notion d'Agent métaphorique via l'exemple de l'Hiver dans le poème « To Winter » de William Blake, entièrement personnifié par le poète qui le désigne via le pronom personnel masculin « he », le possessif « his », et lui attribue des caractéristiques typiques des animés qui le mettent sur un même plan conceptuel que ces derniers (1999 : 23). Au contraire, dans « The sleeveless shifts [women are wearing this summer] stepped right out of the Onassis years », Yamamoto estime que la métaphore est uniquement syntaxique et qu'il s'agit donc d'une Force métaphorique (2006 : 123).

logiques que le verbe impose sur les arguments. Cela lui permet de développer un rôle généralisé appelé Proto-Agent (semblable à celui de Lakoff 1987 et aux macrorôles de Van Valin et La Polla 1997). Ce modèle fonctionne via l'extension d'un gradient depuis un Agent prototypique, en fonction des propriétés projetées par le verbe :

Contributing properties for the Agent Proto-Role:

- a. volitional involvement in the event or state
- b. sentience (and/or perception)
- c. causing an event or change of state in another participant
- d. movement (relative to the position of another participant) (Dowty 1991 : 572)

Bien que la combinaison de certaines propriétés corresponde aux rôles traditionnels (Dowty 1991 : 577), ce modèle ne force pas l'intégration de l'argument dans une catégorie hermétique. Si une entité ne possède pas tous ces traits (ou à des degrés faibles), elle n'en reste pas moins un Agent, mais s'éloigne simplement du prototype. Cependant, Levin (2022 : 9) attire notre attention sur la contribution inégale des différentes propriétés à la délimitation de la catégorie. En effet, Dowty (1991 : 581) note que les traits VOLITION et SENTIENCE ne représentent pas les critères ayant le plus de poids dans la sélection du Proto-Agent : c'est selon lui le trait CAUSE qui le caractérise de manière centrale : « AGENT is [...] according to the ordinary language sense of 'agent', causation alone » (Dowty 1991 : 577).

D'autres auteurs estiment que considérer la causation comme le seul trait nécessaire au rôle d'Agent pourrait être plus adapté aux nombreux cas de discours liant des sujets non volitionnels à « une activité au sens physique » (Dowty 1979 : 165). Ainsi, Hirschmann (1972), Delancey (1984) ou Croft (1991, 2004) estiment qu'il est cognitivement possible d'identifier une « cause » dans de l'Inanimé, ce qui leur permet de traiter nos chaussures comme des Agents. Comme le souligne Croft (1991 : 166), la causation n'est pas un concept homogène mais se décline en plusieurs sous-types, dont la « causation physique » (introduite par Talmy 2000)⁷². Or, ce type de causation est compatible avec un initiateur Inanimé dès lors que celui-ci représente la cause immédiate⁷³ ou ultime de l'évènement, c'est-à-dire sans qu'une entité causatrice antérieure n'apparaisse de manière évidente sur la chaîne de causalité de l'évènement⁷⁴ (Croft 1991 : 212).

Pour Schlesinger (1989 : 194) également, l'intentionnalité n'est pas reconnue comme une condition nécessaire au rôle sémantique d'Agent. L'auteur estime que la présence du trait +Cause suffit à attribuer ce rôle à l'argument. À la manière de Nishimura (1993) ou de Dowty

⁷² Cette causation a été approfondie par Talmy (2000) via la théorie de la dynamique des forces, permettant de graduer les prédicats primaires de causation formés par les opérateurs CAUSE, LET, ENABLE et HELP, que nous ne pouvons pas développer ici mais qui permettent de qualifier avec précisions différents sous-types de causation.

⁷³ Voir également Levin et Rappaport (1995) sur l'emploi de ce terme.

⁷⁴ « [T]he initiator of a physical causation event may be the subject of a transitive verb only if it is a "spontaneous" or "ultimate" cause; that is, the causal chain cannot be (easily) traced back to some other entity » (Croft 1991 : 212).

(1991), Schlesinger (2006 : 32) fait un rapprochement entre dynamisme et causation, puisqu'il explique qu'une entité +Cause désigne la « source de toute activité, évènement ou situation » : il ne réduit donc pas le terme de causation à l'effet causé par une entité sur une autre, mais met plutôt en avant la centralité d'un certain dynamisme, pouvant ou non être accentué par la création d'un effet⁷⁵.

Le dynamisme est justement une notion centrale dans l'approche de Van Valin et Wilkins (1996) et Van Valin et La Polla (1997). Cependant, plutôt que de la lier au rôle d'Agent directement, ces auteurs (1997 : 118) introduisent le rôle plus large d'Effectuateur (« Effector »), désignant le participant dynamique qui fait en sorte que « quelque chose se produise » (« the participant that brings something about, but there is no implication of its being volitional or the original instigator »). Van Valin et Wilkins (1996 : 319) distinguent trois sous-types d'Effectuateurs :

Agent :	animate (preferably human)	effector	preferably	instigator ⁷⁶
Force :	inanimate	motive ⁷⁷	effector	instigator
Instrument :	inanimate	nonmotive	effector	non-instigator

(Van Valin et Wilkins 1996 : 319)

Dans cette perspective, un Agent sera donc avant tout un sous-type d'Effectuateur, recatégorisé comme un agent dans un second temps. Cette recatégorisation a lieu par le biais d'implicatures pragmatiques, dès lors que la volition de l'entité est inférée en discours notamment à partir de son Animation (Van Valin et Wilkins 1996 : 308).

Les différentes sous-distinctions du rôle d'Effectuateur ne suffisent cependant pas forcément à expliquer les différents degrés de dynamisme qui peuvent être exprimés avec des artefacts sujets. Van Valin et Wilkins (1996 : 317) considèrent en effet que les artefacts sont toujours des Effectuateurs-Instruments qui ne peuvent pas être des « instigateurs » autonomes comme le seraient une Force ou un Agent. Pour l'auteur, ils n'ont qu'un rôle secondaire dans la chaîne causale, dans la mesure où l'évènement sera forcément initié par un autre Effectuateur (implicite) en amont. Van Valin et Wilkins (ibid.) suggèrent ainsi que, dans les deux exemples qu'ils proposent, la « bombe » sera un Instrument car elle est nécessairement et implicitement manipulée par un autre Effectuateur-Agent (*the terrorists*) qui initie l'évènement⁷⁸ et occupe le rôle de source primaire sur la chaîne causale :

⁷⁵ Les causes qui seraient des sources d'activité représentent une « causation interne » pour Levin et Rappaport (1995) tandis que les sources d'effets sur une entité tierce désignent une « causation externe » (avec des degrés d'affectation variables pour l'objet).

⁷⁶ Van Valin et Wilkins définissent Instigateur comme « la première Cause dans une chaîne causale » (1996 : 138). Une entité sera Instrument si elle fait partie de la chaîne mais n'en constitue pas la première Cause. Les éléments ayant une place sur la chaîne causale font partie du macrorôle « Acteur », et les autres de celui appelé « Affecté ».

⁷⁷ Réfère au mouvement, et plus spécifiquement, à la capacité de mouvement autonome.

⁷⁸ Cette remarque soulève la question suivante : le dynamisme des artefacts du corpus est-il en réalité une hypallage ou une métonymie relative à l'intention de leur créateur ? Steen (2010 : 102) soulève la difficulté de ces questions

(23) The bomb destroyed the car.

(24) The terrorists destroyed the car with the bomb. (Van Valin et Wilkins 1996 : 138)

Van Valin et Wilkins se voient cependant contraints de suggérer un continuum, puisqu'ils déclarent que certains Instruments comme *the bomb* se comportent en réalité « un peu comme des Forces » (« somewhat force-like » 1996 : 319) en raison de la présence d'une énergie qui leur est propre. Ce sont précisément ces zones d'ombre qu'il nous paraît important d'éclairer, dans la mesure où les artefacts de notre corpus semblent bien dotés d'une capacité d'initiation qui entre en conflit avec la restriction définitoire de l'auteur.

De plus, il semble réducteur d'attribuer le même rôle à une entité que celle-ci apparaisse en tant que sujet d'un verbe non statif (23) ou en complément de préposition (24). Promouvoir un argument à référent inanimé en fonction sujet suggère une représentation plus active de son rôle, de par l'association typique de la fonction sujet avec le rôle d'Agent. L'effacement d'un éventuel autre Effectuateur (*the terrorists*, ici, ou bien le fabricant dans le cadre d'un discours de vente) est révélateur également d'une représentation alternative de l'évènement. Notre objectif sera donc de saisir les spécificités de conceptualisation permises par la langue, plus précisément dans le cadre de descriptions de produits mis en vente en ligne.

3. Étude de cas : que nous « disent » les chaussures sur le degré de dynamisme des artefacts ?

La synthèse que nous pouvons faire à partir de ces considérations théoriques en lien avec les artefacts est la suivante : bien qu'étant ontologiquement inanimés et incompatibles avec certains traits typiquement associés au rôle d'Agent comme la volition ou la sentience, les artefacts de notre corpus sont représentés avec des degrés de dynamisme variables. Puisque ce dynamisme se manifeste lorsque l'entité est représentée comme la cause d'un mouvement, d'une activité ou d'un changement au sein de la proposition (Højgaard 2024 :154), nous nous concentrerons sur les artefacts sujets de verbes d'action (excluant les verbes d'état, au sens de Vendler 1957), exprimant « un dynamisme interne ou un type de changement » (« [+dynamic]: involve some kind of change or internal dynamism (events) », Dik 1989 : 91). Nous postulons que la présence d'un tel dynamisme (repérable, par exemple, via le *DO*-test et l'acceptabilité du progressif) rejoint la définition proposée par Van Valin et Wilkins (1996 : 289) d'Effectuateur (« the dynamic participant doing something in an event »), rôle que nous attribuerons aux arguments sujets impliqués dans une relation prédicative dynamique. Dans cette optique, nous adoptons une conception restreinte de l'Agentivité et du rôle d'Agent, que nous emploierons pour désigner le rôle d'une entité volitionnelle, au sens de Van Valin et Wilkins (1996). En effet, notre objectif sera de mieux comprendre les différents degrés de dynamisme qui peuvent être

et l'interaction entre ces notions, tout en suggérant que les emplois « créatifs » seraient plutôt à assimiler à des formes de personnifications.

projetés sur nos artefacts (sans toutefois les réduire à des effets de personnification), ce qu'une approche trop large du rôle d'Agent rendrait plus difficile à nuancer.

Plutôt que de considérer ces structures dynamiques comme de simples transformations syntaxiques, nous chercherons à montrer en quoi elles révèlent des réflexes de conceptualisations liés à notre propre perception des objets qui nous entourent. Pour cela, nous soulignerons notamment le lien spécifique existant entre la catégorie des artefacts et la création d'effet. Nous verrons que prendre la Cause (au sens large) comme concept de départ pourrait s'avérer plus opératoire pour qualifier des artefacts « agentivisés » (Nishimura 1993 : 524) cognitivement en discours, afin 1) de souligner la spécificité des structures faisant apparaître un artefact en fonction sujet et 2) de pouvoir expliquer la différence entre un exemple tel que « These men's walking shoes provide exception weather proof protection » et un autre comme « These shoes take on the elements so you stay warm, dry and comfortable », où la projection d'Agentivité semble particulièrement marquée. Cela nous amènera à nous demander si le concept d'Agentivité Fictive pourrait être pertinent pour englober ces différents degrés avec plus de précision.

3.1. Corpus et méthodologie

Le corpus choisi dans l'objectif d'étudier ces effets d'Agentivité est constitué d'une sélection de propositions issues de descriptions de produits mis en vente en ligne. Les sites de vente ont été sélectionnés aléatoirement, mais ont été restreints au domaine britannique (.co.uk). Afin de varier les sources et de dépasser les effets stylistiques d'un site ou d'un fabricant, qui sont parfois sujets à des copier-coller, les sites de revente ont été privilégiés aux sites de marques. Pour des raisons de faisabilité et afin de pouvoir mieux comparer les occurrences, seules des chaussures ont été considérées comme objet vendu pour cette étude. Quatre sous-catégories ont toutefois été prises en compte afin d'envisager des nuances plus fines : les chaussures de ville, de course à pied, de randonnée, et les sneakers.

Pour chaque catégorie de chaussure, trois sites différents au minimum ont été utilisés. À chaque fois, 30 descriptions de produits ont été extraites grâce à un programme Python conçu pour effectuer un web scraping personnalisé : les informations précises concernant chaque produit ont été récupérées automatiquement puis exportées en fichier Excel (Nom du produit, Description, Prix, sauvegarde URL). Ce total de 120 descriptifs de produits a ensuite été annoté manuellement : chaque mention de l'artefact a donné lieu à une analyse de la proposition qui le contient. Pour des raisons de faisabilité, seule la chaussure en tant que tout a été considérée, bien que ses parties (la semelle, le support, le talon...) puissent s'avérer pertinentes également concernant le rôle des artefacts. Au total, 338 propositions ont été analysées. Cet échantillon de données permettra de mettre à l'épreuve les considérations théoriques abordées précédemment afin d'établir le type de dynamisme pouvant être associé aux chaussures. Si une analyse des artefacts sujets de verbes d'action (finis et non finis) permet de souligner les apports du prédicat à cet effet, d'autres éléments peuvent également y contribuer car, comme le soulignent Van

Valin et Wilkins (1996 : 313), le rôle d'Agent ne se construit pas uniquement autour du verbe et du GN, mais concerne également la construction grammaticale⁷⁹ de la proposition de manière plus générale :

There are three factors in the determination of whether an argument will be interpreted as an agent: the lexical semantic properties of the verb, the inherent lexical content of the NP argument, and the grammatical construction in which the verb and NP co-occur. (Van Valin et Wilkins 1996 : 313)

L'objectif de ce corpus est de réunir des exemples authentiques contenant des artefacts, et plus précisément, de souligner la façon dont l'interaction entre sémantique et syntaxe est exploitée à des fins marketing. Nous commencerons ainsi par souligner le lien entre artefact et causation dans un contexte de vente, puisque le dynamisme récurrent associé aux artefacts semble constituer un biais cognitif particulièrement exploitable dans un cadre de vente.

3.2. Artefact, agentivité, et angle marketing

L'exploitation pragmatique de la hiérarchie d'Animation a déjà été évoquée par Yamamoto (2006), mais aussi plus précisément dans le cadre du marketing (Sorlin 2017, Gardelle et Sorlin 2018). Il a été montré que le dynamisme sera plus persuasif à l'acte d'achat : par exemple en « faisant parler » les objets avec des annonces telles que « Read me and recycle me » (Wales 2013 : 1), ou bien en utilisant un scénario dynamique pour représenter visuellement l'objet, comme l'image d'un avion en décollage plutôt qu'à l'arrêt pour une publicité (Bünzli et al. 2024 : 2). Nos structures à sujets inanimés semblent correspondre à des principes similaires de la vente, en transposant ces principes de dynamisation visuelle à une dynamisation en discours. Ainsi, le contexte pragmatique de vente semble pouvoir expliquer la fréquence d'apparition d'artefacts en fonction sujet de prédicats dynamiques, une association pourtant habituellement peu fréquente dans d'autres types de discours (Vihman et Nelson 2019 : 261).

Profilier l'artefact en tant que sujet et en tant qu'Effectuateur a d'autres avantages d'un point de vue commercial, car cela permet également de dissimuler un autre agent : le fabricant, et surtout son intention de vente (Loken, 2006). Avec une structure telle que « The shoemaker makes no compromise on comfort with these shoes », l'objet serait moins mis en valeur, mais le potentiel acheteur serait également bien plus conscient de l'intention commerciale derrière l'énoncé. Yamamoto souligne que ces manipulations syntaxiques (tout comme l'utilisation de la voix passive) contribuent ainsi à diminuer la responsabilité de l'Agent humain (2006 : 44). En profilant l'artefact en position sujet, les arguments de la chaîne causale sont en quelques sortes « condensés » pour effacer le créateur et sa visée bien particulière de l'énoncé (Kocourek

⁷⁹ Il s'agit d'éléments syntaxiques : le passif, une clivée, la présence d'un adverbe, d'un aspect, d'une subordonnée de but...

et Rey 1991). Des effets sur la perspective (Langacker 1991) et la structure informationnelle (Halliday 2014) peuvent également être soulignés.

Ces principes concordent avec les données chiffrées extraites du corpus puisque le pourcentage d’artefacts sujets et Effectuateurs est particulièrement élevé :

CATEGORIE	HIKING	PUMPS	RUNNING	SNEAKERS
Nombre de propositions	85	81	113	97
Nombre d’artefacts sujets (voix active)	53	47	75	65
Nombre d’artefacts sujets (voix passive)	13	25	18	15
Nombre d’artefacts Effectuateurs ⁸⁰	26	15	45	39
Ratio Effectuateur / Sujet	49%	31%	60%	60%

Tableau 1 – Fréquence d’artefacts (chaussures) sujets & Effectuateurs

Toutefois, les prédicats du corpus donnent lieu à des degrés variables de dynamisme : tandis que certains évoquent une causation découlant des caractéristiques inhérentes aux artefacts, d’autres emplois plus créatifs semblent les rapprocher cognitivement d’un Agent prototypique en suggérant davantage de traits animés.

3.3. Les stratégies linguistiques de dynamisation : vers une construction discursive de l’Agentivité de l’Inanimé

3.3.1. Dynamisme : entre choix linguistique et réflexe cognitif

Afin de pouvoir construire une représentation active de l’artefact, un niveau minimum de dynamisme doit apparaître dans l’énoncé. Sans ce dynamisme, l’artefact ne pourra pas être conceptualisé comme un Effectuateur, c’est-à-dire la cause d’une activité ou d’un effet. C’est pourquoi les artefacts sujets de verbes d’état ne pourront pas être considérés comme Effectuateurs :

- (25) The Low features a high-end mix of leather and synthetic materials (S30)
- (25)’ ?What the Low does is feature a high-end mix of leather and synthetic materials
- (25)’’ What the Low has is a high-end mix of leather and synthetic materials
- (26) These boots are ideal for tough mountain and hiking tours! (H11)
- (26)’ *What these boots do is be ideal for tough mountain and hiking tours.

Mais dans la terminologie de Van Valin et Wilkins (1996), les chaussures sont des Instruments non-Instigateurs qui participent à la chaîne causale de manière secondaire, qu’ils soient sujets ou compléments de préposition :

- (27) [The shoe] provides reliable protection from the elements (H10)

⁸⁰ Ces Effectuateurs représentent les artefacts sujets de verbes d’action compatibles avec le progressif et le test en DO. Les verbes comme *feature*, *combine* ou encore *boast* ont donc été classés séparément en raison de leur sens de localisation : ils se reformulent davantage avec HAVE qu’avec DO.

(27)' The shoemaker provides reliable protection with these shoes.

Doit-on alors penser que des structures actives comme en (27) émanent de simples transformations syntaxiques depuis une première construction plus basique (27)' ? La limite de cette approche est qu'elle ne permet pas de mettre en avant la conceptualisation particulière de la chaussure, qui semble bien représentée en (27) comme la cause dynamique et instigatrice d'un transfert, contrairement à (27)'. De plus, si certains exemples comme celui-ci se prête à une transformation, d'autres énoncés sont moins naturels ou tout simplement difficiles à construire autrement qu'avec un artefact sujet, car aucune autre entité ne semble le précéder sur la chaîne causale :

(28) These sneakers will never let you down (S20)

(28)' You will never be let down ?with these sneakers / by these sneakers.

(29) [...] heels that will take you from office to dinner (P4)

(29)' ?The shoemaker will take you from office to dinner with these heels

Ainsi, plus que de simples transformations syntaxiques ou même de conventions marketing visant à dissimuler l'implication du fabricant, ces structures sont aussi révélatrices de notre manière de concevoir les artefacts. En effet, des scénarios dynamiques, qui reflètent notre expérience humaine, semblent parfois nécessaires pour nous aider à conceptualiser le rôle « actif » que ces artefacts sont appelés à jouer dans notre vie une fois achetés. La structure linguistique construit notre rapport au référent, et prend le dessus sur notre connaissance de la chaîne causale éventuellement plus complexe du monde extralinguistique. Comme le suggère Talmy (2000 : 171), cette tendance vers la dynamisation de l'Inanimé n'est pas anodine, mais reflète un réflexe de conceptualisation fondamentalement anthropocentré : puisque nous concevons le monde selon notre propre expérience d'Agent humain, la conceptualisation des Inanimés est régulièrement affectée par ce biais cognitif. Pour le montrer, Talmy (2000) étudie en détail la notion de Mouvement Fictif. Il applique ce principe à différentes situations dans lesquelles un scénario dynamique est projeté sur une situation statique. Ainsi, dans son exemple « This fence goes from the plateau to the valley » (2000 : 199), la clôture, factivement immobile, est représentée via un Mouvement Fictif exprimé par le verbe. Ce principe de Mouvement Fictif semble justement s'appliquer dans de nombreuses représentations dynamiques du corpus. Lorsque l'artefact est profilé comme une Cause au sens de Schlesinger (2006) (c'est-à-dire comme la source d'une action ou de la causation d'un effet)⁸¹, une situation fondamentalement statique peut être dynamisée via un mouvement fictif impliquant un déplacement dans l'espace :

(30) The Nike Dunk Low Retro returns with crisp overlays (S1)

(31) This mountaineering shoe comes with the tried-and-tested GORE-TEX membrane (H10)

(32) Barton Monk strips back the noise (P27)

⁸¹ L'idée d'un changement minimal et d'une interaction entre deux arguments (Yamamoto 1999 : 153). Une reformulation possible serait par exemple « X CAUSES Y TO HAVE / BECOME / BE ... » La causation d'effet dépend entre autres du degré de changement subi par l'entité affectée et peut ainsi se représenter sur un continuum (Siewierska, 1991).

Cette création de mouvement peut émaner du sens du prédicat, comme ci-dessus, mais aussi de la construction syntaxique dans son ensemble. Les grammaires de construction (comme celle développée par Goldberg 1995) montrent en effet que le sens d'une phrase est constructionnel : cela signifie qu'il n'émane pas uniquement du sémantisme lexical du verbe ou des autres unités, mais aussi de la structure syntaxique dans laquelle les arguments et les participants de l'évènement sont profilés. Les constructions reflètent un continuum entre lexique et syntaxe : ce sont des pairages entre forme et sens, ancrés dans notre expérience humaine du monde et régis par des principes organisateurs précis, qui permettent de saisir le sens de phrases idiomatiques comme *He sneezed the napkin off the table* (Goldberg 1995 : 9). En premier lieu, nous retrouvons dans le corpus un grand nombre de schémas ditransitifs. Ces structures syntaxiques correspondent à ce que Goldberg (1995) appelle la Construction Ditransitive : cela signifie que la syntaxe, et plus précisément le schéma [sujet + V + COD + COD], permet prototypiquement d'impliquer le sens d'un transfert effectué par le sujet, qui permet le déplacement d'une entité vers une autre :

- (33) These shoes bring you the past wrapped in a parcel of contemporary designs (S16)
- (34) Designed to provide extra flexibility and increased comfort (H10)
- (35) These trainers give an athletic touch to your everyday look (R30)

Cependant, Goldberg (1995 : 144) souligne qu'avec des sujets inanimés et non-intentionnels, le sens de la construction sera modifié par le biais d'une extension métaphorique de la construction : le sens créé par la syntaxe ne sera plus celui d'un simple transfert, mais bien la « cause d'un effet ». Ainsi en (35), la chaussure ne « transfère » pas physiquement une touche athlétique, mais elle est la « cause » d'un certain style⁸². On peut en déduire que c'est l'interaction entre le type de sujet, le verbe, et la construction qui permet d'accentuer la perception du degré de causation de la chaussure, représenté via un mouvement fictif de l'effet produit.

Une analyse similaire peut être développée avec des exemples dont la construction syntaxique respecte cette fois le schéma [V + Objet + Oblique], qui correspond à une autre construction au sens de Goldberg (1995), appelée « caused-motion ». Son sens central est [X causes Y to move] (1995 : 152), dans lesquelles la chaussure ne se contente plus d'apporter quelque chose au consommateur, mais devient active « pour lui » :

- (36) The Vomero 17 takes you to your running happy place (S7)
- (37) Our elegant silhouette will walk you through dawn till dusk no matter the occasion (P20)
- (38) These trainers take your track performance to the next level (R27)

Prenons (37). *Walk* est un verbe d'activité typiquement intransitif, mais la construction ici affecte le sens du verbe et présente l'artefact comme causateur du mouvement. Plus précisément, Goldberg (1995 : 161) explique qu'il s'agit d'une extension conventionnelle du sens de la

⁸² Il s'agit d'une métaphore systématique conventionnelle (Goldberg 1995, 144). Le futur consommateur est lui idéalement placé en rôle de récipient/bénéficiaire.

construction, réinterprétable avec [X helps Y to move Z], dans laquelle X procure une forme « d'assistance continue » à Y. Il est intéressant de noter que cette extension n'est normalement pas acceptée avec des sujets Instruments :

(39) * His cane helped him into the car. (Goldberg 1995 : 164)

Cela signifie que la chaussure en (37), contrairement à la canne en (39), est conceptualisée comme une entité capable de participer de manière dynamique à l'obtention du processus, en accompagnant activement le consommateur. Elle semble même dépasser le simple rôle d'assistant : la chaussure ne se contente pas de permettre au consommateur d'effectuer l'action, elle prend une forme d'ascendant sur lui pour le guider. Ontologiquement parlant, la chaussure restera bien sûr une entité inanimée : le futur consommateur sait qu'elle ne « marche » pas (**this shoe will walk*). En revanche, cette construction met en relief ses capacités de causation et sous-entend une forme d'intentionnalité, voire d'auto-propulsion (Goldberg 1995 : 213), fictivement attribuées à la chaussure. Ces structures marquées s'opposent ainsi à des formulations plus neutres telles que *This shoe will enable you to walk from dawn to dusk*. Dans cet exemple, la chaussure reste impliquée dans le processus de causation, sans que des traits intentionnels ne lui soient fictivement attribués comme en (36)-(38). Contrairement à *enable*, qui semble n'impliquer qu'un simple Effectuateur au niveau du rôle sémantique minimal du sujet, la construction *walk someone* apparaît exiger une composante intentionnelle, associée à l'Agentivité et à l'auto-propulsion. Cette composante est ensuite ajustée pragmatiquement à la nature inanimée du référent sujet, mais elle reste néanmoins perceptible et participe à la conceptualisation de l'artefact comme un compagnon au service de son propriétaire.

En résumé, ces derniers exemples « créatifs » soulignent que la causation et le mouvement fictif ne sont pas les seuls éléments qui dynamisent les propositions. L'hypothèse selon laquelle le prédicat n'exigerait qu'un rôle sémantique minimal de causateur⁸³ / Effectuateur (l'intentionnalité de l'action relevant d'inférences pragmatiques fondées sur le cotexte et les propriétés ontologiques de référents) ne permet pas de rendre compte des effets discursifs produits dans le cadre d'un discours spécialisé de vente. L'étude de corpus met en évidence la récurrence et la systématité de ces effets de compagnonnage, lorsque des traits inhérents à l'Animé tels que la volition sont inférés et profilent la chaussure comme un artefact engagé de manière active et délibérée dans le procès. Rendre compte de cette stratégie promotionnelle implique par conséquent de pouvoir distinguer ces emplois « agentivisés » d'autres formulations plus neutres telles que *provide*, *protect* ou même *guarantee*.

3.3.2. De capacité factive à agentivité fictive

Parmi les énoncés dynamiques faisant figurer des artefacts sujets et Effectuateurs, deux grands types d'emplois semblent ainsi pouvoir être différenciés : d'un côté, les prédicats qui permettent d'exprimer de manière factuelle l'activité ou l'effet causé par l'artefact en raison de

⁸³ Ou un Causateur dans l'approche d'Huddleston et Pullum (2002 : 230)

ses propriétés intrinsèques ; et de l'autre, des énoncés plus créatifs qui inscrivent l'artefact dans un scénario qui le rapprocherait cognitivement d'un Agent prototypique par projection des traits animés (volition, autonomie, mouvement autonome, sentience...). Ce dernier emploi pourra être qualifié de fictif, puisque ces traits ne sont pas compatibles avec la nature inanimée de l'artefact. Ils doivent donc faire l'objet d'une réinterprétation de l'énoncé, puisque l'Animation ontologique de l'artefact ne changera pas.

Le premier type d'emploi pourra être qualifié de causation dispositionnelle, dans la mesure où elle évoque un procès dynamique compatible avec les propriétés de l'artefact. En effet, les artefacts ne sont pas factuellement incompatibles avec tout type de dynamisme : au contraire, la catégorie nominale des artefacts est précisément définie par la « fonction prévue/envisagée » par le créateur (Carrara et Mingardo : 2013), c'est-à-dire par ce qu'ils sont conçus pour « faire ». Il en ressort que le choix des prédicats dynamiques n'est pas aléatoire, mais lié à la nature même de l'entité : le type d'évènement pouvant être couplé à un artefact dépend avant tout de ce que ses caractéristiques lui permettent de faire. C'est ce que des auteurs comme Copley (2018) définissent comme de la « causation dispositionnelle ». L'auteure explique que, si la réalisation d'une action peut être effectuée par le biais d'une intention mentale pour un Animé, alors cette même intention pourra se traduire pour un Inanimé par sa proposition physique, c'est-à-dire sa disposition. La nature de l'artefact semble ainsi le prédisposer à être associé avec certains verbes dynamiques, en particulier lorsque ces derniers ne font qu'exprimer leurs propriétés et capacités fondamentales⁸⁴.

While the relevant dispositions for animate entities are intentions, those for inanimate entities are physical tendencies [...]. But even the latter can cause things to happen, and this is why certain inanimate exceptions are permitted in dispositional causation, according to the constraints that the logical form places on each particular phenomenon. The appearance of the notions of authority, control, ability, and settledness is argued to follow from reference to such dispositions. (Copley 2018 : 5)

Cela s'observe dans notre corpus puisque la création directe de l'effet attendu de l'artefact est régulièrement mise au premier plan, et semble par ailleurs se préciser en fonction de la catégorie de chaussure étudiée : la plus faible proportion de sujets Effectuateurs parmi les chaussures de ville dans notre corpus (31% contre 49% et 60% pour les autres catégories) nous amène à souligner que la conception plus technique d'un artefact aura tendance à renforcer ses dispositions et ainsi à en faire une cause potentielle d'une plus grande variété d'actions. On remarque ainsi qu'une chaussure de randonnée ou de sport est souvent conceptualisée comme un objet qui « protège », qui nous aide du fait de ses caractéristiques (elle donne du confort, de la durabilité, de la protection) :

(40) [The shoe] provides reliable protection from the elements (H10)

(41) [for the boot] to protect your feet on rough terrain (H11)

(42) These shoes keep your feet fresh and ventilated as your runs heat up (R26)

⁸⁴ « Ability-reading sentences » selon Van Hooste (2018)

Au contraire, la chaussure de ville ou les sneakers à la mode auront souvent pour but d'améliorer notre esthétique, tandis que le confort est évoqué dans toutes les catégories :

- (43) Barton Monk strips back the noise, letting form and finish speak (P27)
- (44) The Brooks Trace 3 men's running shoes deliver dependable comfort (R15)
- (45) [...] providing comfort, support, and stability even on the longest hikes. (R36)

Nous trouvons cependant d'autres exemples dans lesquels les dispositions de l'artefact ne suffisent pas à expliquer son lien avec le prédicat sans une réinterprétation cognitive de notre part. Ce sont ces exemples en particulier qu'il nous semble pertinent d'aborder sous l'angle de la fictivité :

- (46) Taking the best from Nike's iconic sneakers in the past, these AM shoes nod to retro futurism (S21)
- (47) These shoes take on the elements so you stay warm, dry and comfortable (H27)
- (48) These sneakers will never let you down (S20)

La présence d'une Agentivité Fictive attribuée à la chaussure semble inhérente à ces exemples. En (48) par exemple, la chaussure est conceptualisée comme un compagnon actif, présent à nos côtés avec une certaine notion de principe, accentuée par l'adverbe *never*. Cela ne s'observerait pas avec un verbe d'état comme « these sneakers will always be useful ». Ces prédicats dépassent ainsi les dispositions primaires de l'artefact dans le sens où ils ne correspondent pas, factuellement, à ce qu'on l'on attend des caractéristiques d'une chaussure. Si l'on peut dire :

- (49) Hiking shoes are expected to keep your ankles stabilized.
- (50) The shoes are expected to deliver comfort.

Il semble plus difficile d'imaginer la manipulation sur les exemples suivants :

- (51) ?Nike sneakers are expected to nod to retrofuturism.
- (52) ?Hiking shoes are expected to take on the elements.

Il en découle que ces événements projettent des traits fictifs, que l'on pourra difficilement établir comme une disposition factuelle de l'artefact :

- (53) It is a fact that a shoe can keep your feet fresh and ventilated.
- (54) It not a fact that a shoe can nod to retrofuturism.
- (55) It is a fact that a shoe can provide protection.
- (56) It is not a fact that a shoe can take on the elements.

Et pourtant, l'ontologie de l'artefact ne change pas. Cela signifie donc que nous avons des mécanismes cognitifs qui nous permettent d'interpréter des scénarios comme en (46). En raison de la définition ontologique de la chaussure, nous ne l'imaginerons pas faire un signe de tête : *nod*, pourtant fortement associé à un mouvement dans son sens primaire, est ici tout de suite interprété dans son sens plus abstrait : *x refers to/points at y*. On peut alors émettre l'idée que notre perception du procès, et non seulement de la chaussure, change aussi en raison de la nature inanimée de l'entité sujet. Même si un degré de fictivité est projeté via le mouvement et la volition qu'implique le verbe dans son sens primaire (ce qui ne serait pas réellement le cas

avec un verbe d'état comme *they are retrofuturist*), c'est bien la causation dispositionnelle de la chaussure (ici, elle cause la création d'un style) qui est mise en avant et nous permet une interprétation correcte de l'énoncé.

En effet, malgré l'Agentivisation fictive de la proposition, son interprétation ne dépassera jamais les capacités fondamentales de la chaussure⁸⁵. On remarque que tous ces énoncés, y compris les plus « créatifs », visent en finalité à prédiquer une propriété dispositionnelle de la chaussure, qui est toujours récupérable en séparant le factif (la création d'un style, l'apport de confort, la protection etc.) du fictif (ajout de traits non-compatibles). C'est la disposition physique de l'artefact qui nous permet d'interpréter l'énoncé et d'en déduire le sens, soulignant la primarité de la notion de cause. Ces premières considérations nous semblent ainsi justifier de la nécessité de développer l'hypothèse d'une Agentivité Fictive, dont les contours exacts sont encore à définir, même si la projection d'intention apparaît comme centrale. L'objectif serait de pouvoir distinguer avec précision les traits agentifs projetés par différents types de prédicats (comme le fait Talmy (2000) via le Mouvement Fictif) afin d'en déduire des degrés et des conséquences en termes de conceptualisation.

Si l'Agentivisation fictive des propositions peut être effectuée via le domaine prédicatif, il faut cependant souligner le rôle d'autres éléments syntaxiques et lexicaux pouvant également modifier notre perception de l'artefact. Par exemple, la projection d'Agentivité Fictive s'observe via l'instrumentalisation des composants, « utilisés » et manipulés fictivement par la chaussure :

(57) The shoes use a hard-wearing Vibram Mont outsole that provides optimum durability. (H9)

(58) They hug your feet with a supportive fit (H26)

Cet effet est également permis par certains types de subordination, et notamment l'attribution d'un complément circonstanciel de but grâce à l'ajout d'une subordonnée infinitive :

(59) Your workhorse with wings returns [for it] to help you push through the rain (S8)

(60) Merrell Moab Adventure 3 Waterproof Walking Shoe delivers a lifestyle look along with technical features [...] to keep you dry (H34)

Cet ajout est révélateur d'un certain degré d'Agentivité fictive, puisqu'une intention est fictivement attribuée à la chaussure, lui conférant un plus haut degré perçu de contrôle. Nous observons également la référence à la chaussure construite via le GN animé « workhorse », particulièrement agentivisante. En effet, certains noms utilisés en coréférence à l'artefact permettent de construire l'image du produit non pas comme un simple objet, mais bien comme un partenaire actif et déterminé :

(61) The Nike Pegasus Trail 4 GORE-TEX is your running companion (S6)

(62) This all-leather hiker has a durable mesh upper (H32)

⁸⁵ Cela correspond à la « contrainte sémantique naturelle » de Schlesinger visant à expliquer quels Instruments peuvent devenir sujets: « Naturalness Condition 2 is usually satisfied when the action or process described in the sentence is crucially dependent on some characteristic of the instrument ». (1998 : 191)

(63) A pro in demanding terrain - the Women's Superalp GTX by AKU! (H10)

La conceptualisation d'une chaussure comme un « compagnon » ou une « pro » dans son domaine n'est pas anodine, mais reflète un élément central de notre relation aux artefacts. Comme l'expliquent Lakoff et Johnson (1980 : 135), les artefacts, parce qu'ils sont des inanimés « paradoxalement » actifs qui nous accompagnent dans notre quotidien, auront ainsi une forte tendance à être conceptualisés via la métaphore conceptuelle du « compagnon ». Ce biais cognitif préétabli entre les artefacts et le compagnon peut ainsi contribuer à expliquer la facilité d'interprétation des énoncés dynamiques.

Conclusion

En conclusion, les structures étudiées dans le cadre du discours de vente montrent que leur fonctionnement dépasse l'effet de personnification pour révéler des mécanismes cognitifs liés à notre conceptualisation particulière des artefacts. Plutôt que de profiler l'objet comme une entité statique, l'analyse a montré que des emplois dynamiques se prêtent aux capacités dispositionnelles des artefacts, conçus pour répondre à une fonction précise. Une chaussure peut ainsi agir comme un Effectuateur et apparaître comme la source d'une activité et d'un effet liés à ses caractéristiques. Ce dynamisme est souvent encodé dans la proposition via un Mouvement Fictif (Talmy 2000), permettant de lier la création d'effet à du mouvement physique. La causation est alors associée à un transfert ou un déplacement. Ces emplois semblent toutefois se distinguer d'autres propositions dans lesquelles la causation attribuée à la chaussure ne découle pas de ses capacités intrinsèques, mais de la projection de traits animés issus du prédicat, de la syntaxe ou d'autres éléments agentivisants. Cette Agentivité Fictive participe à la construction de l'artefact comme un futur compagnon actif et impliqué, par le biais de facteurs cognitifs et subjectifs, qui ne vont cependant pas changer notre interprétation de l'ontologie de l'artefact. L'enjeu sera de pouvoir établir avec précision le fonctionnement et les niveaux observables autour de cette fictivité, dont les contours exacts devront être montrés dans de futures études.

Références Bibliographiques :

- CARRARA, Massimiliano, MINGARDO, Daria, 2013, « Artifact Categorization. Trends and Problems », *Review of Philosophy and Psychology*, 351-373.
- COMRIE, Bernard, 1989, *Language universals and linguistic typology: syntax and morphology*, 2nd ed. Chicago: University of Chicago Press.
- COPLEY, Bridget, 2018, « Dispositional causation », *Glossa: a journal of general linguistics*, 3.
- CORBETT, G.G., 2000, *Number*, Cambridge, UK New York: Cambridge University Press.
- CROFT, William, 1991, *Syntactic categories and grammatical relations: the cognitive organization of information*. Chicago London: University of Chicago Press.
- CROFT, William, CRUSE, D. A., 2004, *Cognitive linguistics*, Cambridge, U.K. ; New York: Cambridge University Press.
- CRUSE, D. A., 1973, « Some thoughts on agentivity », *Journal of Linguistics* 9, 11-23.
- DAHL, Östen, 2008, « Animacy and egophoricity: Grammar, ontology and phylogeny », *Lingua* 118, 141-150.
- DAVIDSON, Donald, 1971, « Agency », In R.W. BINKLEY, R.N. BRONAUGH, A. MARRAS & UNIVERSITY OF WESTERN ONTARIO (ed.): « Agent, action, and reason ».1-37.
- DE SWART, Peter, LAMERS, Monique, LESTRADE, Sander, 2008, « Animacy, argument structure, and argument encoding », *Lingua* 118, 131-140.
- DELANCEY, Scott, 1984, « Notes on Agentivity and Causation », *Studies in Language* 8, 181-213.
- DIK, Simon C., 1989, *The Theory of functional grammar*, Dordrecht Providence: Foris publ.
- DOWTY, David R., 1979, *Word meaning and Montague grammar: the semantics of verbs and times in generative semantics and in Montague's PTQ*, Dordrecht ; Boston: D. Reidel Pub. Co.
- DOWTY, David, 1991, « Thematic Proto-Roles and Argument Selection », *Language* 67, 547.
- FILLMORE, Charles J., 1968, « The Case for Case », A Holt international edition *Linguistics*, In E. BACH & R.T. HARMS (ed.): « Universals in linguistic theory ». 1-88.
- GARDELLE, Laure, SORLIN, Sandrine, 2018, « Introduction: Anthropocentrism, egocentrism and the notion of Animacy Hierarchy », *International Journal of Language and Culture* 5, 133-162.
- GOLDBERG, Adele E., 1995, *Constructions: a construction grammar approach to argument structure*. pr. Chicago: The Univ. of Chicago Press.
- HIRSCHMANN, David, 1972, « XI—Inanimate Agency », *Proceedings of the Aristotelian Society* 72, 195-214.
- HØJGAARD, Christian Canu, 2024, *Roles and Relations in Biblical Law: A Study of Participant Tracking, Semantic Roles, and Social Networks in Leviticus 17-26*, vol. 25, Cambridge, UK: Open Book Publishers.
- HOPPER, Paul J., THOMPSON, Sandra A., 1980, « Transitivity in Grammar and Discourse », *Language* 56, 251.
- HUOTARI, Léa, 2021, « Discours rapporté et agentivité en traduction dans un corpus littéraire bidirectionnel français-finnois », *Synergies pays riverains de la Baltique*, n° 15, p. 103–128.
- HUDDLESTON, Rodney D., 1970, « Some Remarks on Case-Grammar », *Linguistic Inquiry*, 501-511.
- HUDDLESTON, Rodney D., PULLUM, Geoffrey Keith, 2002, *The Cambridge grammar of the English language*, Cambridge (GB): Cambridge university press.

- Ji, Jie, LIANG, Maocheng, 2018, « An animacy hierarchy within inanimate nouns: English corpus evidence from a prototypical perspective », *Lingua* 205, 71-89.
- KOCOUREK, Rostislav, REY, Alain, 1991, *La langue française de la technique et de la science: vers une linguistique de la langue savante*, 2^e éd. augm., ref. et mise à jour avec une nouv. bibliogr. Wiesbaden: O. Brandstetter Verl. GMBH.
- LAKOFF, George, 1987, *Women, fire and dangerous things: what categories reveal about the mind*, Chicago, Ill: University of Chicago press.
- LAKOFF, George, JOHNSON, Mark, 1980, *METAPHORS WE LIVE BY*, CHICAGO: UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS.
- LANGACKER, Ronald W., 1991, *Foundations of cognitive grammar*, Stanford, Calif: Stanford University Press.
- LEVIN, Beth, HOVAV, Malka RAPPAPORT, 1995, *Unaccusativity: at the syntax-lexical semantics interface*, Cambridge, Mass: MIT Press.
- LEVIN, Beth, 2022, « On Dowty's "Thematic Proto-Roles and Argument Selection" », *Studies in Linguistics and Philosophy*, In L. McNally & Z.G. Szabó (ed.): « A Reader's Guide to Classic Papers in Formal Semantics », 103-119.
- LOKEN, Barbara, 2006, « Consumer Psychology: Categorization, Inferences, Affect, and Persuasion », *Annual Review of Psychology* 57, 453-485.
- NISHIMURA, Yoshiki, 1993, « Agentivity in cognitive grammar », In R.A. GEIGER & B. RUDZKA-OSTYN (ed.): « Conceptualizations and Mental Processing in Language », 487-530.
- QUIRK, R. GREENBAUM S., LEECH, G.N., SVARTVIK, J. & CRYSTAL D., 1985, *A comprehensive grammar of the English language*, London: Longman.
- SCHLESINGER, I. M., 1989, « Instruments as agents: on the nature of semantic relations », *Journal of Linguistics* 25, 189-210.
- SCHLESINGER, Izchak M., 2006, *Cognitive space and linguistic case: semantic and syntactic categories in English*, Digitally printed 1. paperback version. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- SIEWIERSKA, Anne, 1991, *Functional grammar*, London ; New York: Routledge.
- TALMY, Leonard, 2000, *Toward a cognitive semantics*, Cambridge, Mass: MIT Press.
- TROMPENAARS, Thijs, KALUGE, Teresa Angelina, SARABI, Rezvan, DE SWART, Peter, 2021, « Cognitive animacy and its relation to linguistic animacy: evidence from Japanese and Persian », *Language Sciences* 86, 1-17.
- VAN VALIN JR., R.D., WILKINS, D.P., 1996, « The case for 'Effector': Case roles, agents, and agency revisited », In M. SHIBATANI & S. A. THOMPSON (ed.): « Grammatical constructions: Their form and meaning », 289-322.
- VAN VALIN, Robert D., LA POLLA, Randy J., 1997, *Syntax: structure, meaning and function*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- VEECCOCK, Candace, 2012, « Agentivité, modalités de contrôle et subjectivité », Université Michel de Montaigne - Bordeaux III.
- VIHMAN, Virve-Anneli, NELSON, Diane, 2019, « Effects of Animacy in Grammar and Cognition: Introduction to Special Issue », *Open Linguistics* 5, 260-267.
- VOGELS, Jorrig, KRAHMER, Emiel, MAES, Alfons, 2013, « When a Stone Tries to Climb up a Slope: The Interplay between Lexical and Perceptual Animacy in Referential Choices », *Frontiers in Psychology* 4, 1-15.
- WALES, Katie, 2013, « Alice in Ego-land », *University of Huddersfield* 4, 35-37.

YAMAMOTO, Mutsumi, 1999, *Animacy and reference: a cognitive approach to corpus linguistics*, Amsterdam Philadelphia: J. Benjamins.

YAMAMOTO, Mutsumi, 2006, *Agency and impersonality: their linguistic and cultural manifestations*, Amsterdam ; Philadelphia: J. Benjamins Pub. Co.