

**Université de Montréal**

**Les duels de rap en tant que forme de compétition pour le statut :  
une perspective évolutionnaire**

**Par  
Vivekan Brunschwig**

**Département d'anthropologie  
Faculté des arts et sciences**

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures en vue de  
l'obtention du grade de Maître ès sciences en anthropologie

**Novembre 2016**

© Vivekan Brunschwig, 2016



## **RÉSUMÉ**

Les duels de rap sont souvent définis dans la littérature sociologique comme étant des échanges d'insultes ou des joutes verbales improvisées. Ces définitions risquent de biaiser la compréhension du phénomène, puisque les chercheurs auront tendance à ne relever que les aspects qui vont dans le sens des définitions choisies au début de l'analyse qui, en plus, sont très réductrices et contextuelles. En adoptant une perspective évolutionnaire, il est possible d'ancrer l'analyse dans un cadre plus large, car basé sur des tendances motivationnelles universelles, pouvant servir comme un point de départ objectif à l'analyse. En ce sens les duels de rap peuvent être considérés comme des concours de compétences pour un statut conféré par le public (hypothèse de départ) où les participants tentent de surpasser leurs adversaires (hypothèse 1), tentent de conquérir le public (hypothèse 2), et reçoivent certains bénéfices en liens avec le statut grâce à leurs performances (hypothèse 3). Ces trois hypothèses évolutionnaires ont été confirmées par un examen systématique de cinq duels selon une grille d'analyse standardisée comportant 14 critères d'observations. Ces critères, regroupés en neuf prédictions, représentent les aspects variables et contextuels des duels de rap, tels que les niveaux et fréquences de dominance physique démontrés par chaque participant, d'interactions avec le public, de vers où ils se vantent et/ou rabaissent leur adversaire, de démonstrations des capacités artistiques, d'humour, et, pour le public, les niveaux d'acclamations des participants et les votes pour élire un vainqueur ou encore pour établir une hiérarchie entre les participants. L'utilisation d'un cadre évolutionnaire a donc permis d'intégrer les aspects motivationnels universels et les aspects variables contextuels dans l'étude des duels de rap, offrant ainsi une vision plus complète et nuancée du phénomène. De plus, le modèle présenté permet de s'interroger sur les liens entre les performances de chaque participant, l'appréciation relative qu'elles suscitent et le statut qui est attribué aux participants par le public.

**Mots clés** : compétition, statut, joute verbale, rap, dominance, universaux.

## **ABSTRACT**

Rap duels have been often described as exchanges of insults, or as freestyle competitions in the sociological literature. These definitions are not only highly reductionist and contextual, but they can also influence researchers to adopt a stereotypical image of what rap duels should look like, and only record the aspects that fit this image. By adopting an evolutionary perspective, it is possible to set the study in a larger framework which considers the universal motivational tendencies underlying social behavior in this context, and thus give a more objective starting point in the study of rap duels. With an evolutionary perspective, rap duels can be studied as a form of competition where participants display their competences in order to get status conferred by the public (initial hypothesis); where participants try to surpass their opponents (hypothesis 1); try to conquer the public (hypothesis 2); and improve their relative status in return for their performances (hypothesis 3). These three hypotheses were confirmed by the systematic examination of five duels, using a standardised analysis grid composed of 14 criteria. These criteria, forming together a set of nine predictions, describe the variable and contextual aspects of rap duels: 1) levels of physical dominance displayed by each participant; 2) levels of interaction with the public; 3) proportions of verses where they boast and/or demean their opponents; 4) the content of those verses; 5) levels of demonstrated artistic skills in rap; 6) humour; and, in terms of the public reactions, 7) the levels of acclamations and, 8) votes to elect a winner; and 9) votes to establish a hierarchical status between the participants. Applying this methodology, we see that using an evolutionary framework allows the integration of the universal motivational aspects and the more contextual and variable aspects of rap duels, and thus offering a more complete and nuanced vision of the phenomenon. Furthermore, this model proposes methods of quantifying links between the performances of each participant, the relative appreciation which they arouse in the public and the status which is attributed to the participants by the public.

**Key words** : competition, status, verbal duel, rap, dominance, universals.

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
<b>Les interprétations et explications sociologiques des duels de rap .....</b>	<b>3</b>
<b>La compétition pour le statut dans une perspective évolutionnaire .....</b>	<b>8</b>
<b>Rap et statut social .....</b>	<b>12</b>
<b>Formulation des hypothèses.....</b>	<b>16</b>
<b>MÉTHODOLOGIE .....</b>	<b>18</b>
<b>Choix des duels à étudier .....</b>	<b>18</b>
1) Disponibilité des paroles en format texte avec annotations détaillées .....	18
2) Duels opposant des compétiteurs établis .....	19
3) Qualité de l'enregistrement vidéo, compréhension des paroles et intérêt du duel	20
<b>Collecte des données .....</b>	<b>21</b>
1) Segmentation des paroles .....	21
2) Performances des participants.....	23
• Dominance physique .....	24
• Interaction avec le public .....	28
• Vers dénotant une argumentation de supériorité .....	31
• Argumentaires visant la conquête du public.....	31
• Expertise au niveau artistique .....	34
• Contenu humoristique .....	37
3) Bénéfices retirés par les participants .....	37
• Acclamations du public.....	37
• Votes pour être élu vainqueur .....	38
• Augmentation du niveau de prestige .....	39
<b>RÉSULTATS .....</b>	<b>40</b>
<b>Duel 1 : Bigg K vs Illmaculate .....</b>	<b>40</b>
<b>Duel 2 : Charlie Clips vs Daylyt .....</b>	<b>46</b>
<b>Duel 3 : Dizaster vs DNA .....</b>	<b>52</b>
<b>Duel 4 : Loaded Lux vs Hollow da don .....</b>	<b>58</b>
<b>Duel 5 : Tsu Surf vs Hitman Holla .....</b>	<b>64</b>
<b>Synthèse des résultats .....</b>	<b>70</b>
<b>DISCUSSION .....</b>	<b>73</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>81</b>

## **Remerciements**

Je voudrais avant tout remercier mon directeur de mémoire, Monsieur Bernard Chapais, qui, grâce à son écoute, ses précieux conseils, et à ses encouragements, m'a grandement aidé et soutenu dans la réalisation de mon travail. Je remercie aussi mon oncle, le Dr K.S. Ramadurai, professeur en mathématiques, pour les nombreuses heures que nous avons passées au téléphone à discuter de la partie statistique de ma recherche. Enfin, j'adresse mes remerciements à ma mère et à tous mes proches et amis, qui m'ont soutenu tout au long de la réalisation de ce mémoire.

## INTRODUCTION

Le mot « rap » vient du verbe anglais *to rap* qui signifie « bavarder » dans l'argot noir américain. Les trois lettres composant le mot ont aussi été décrites comme un acronyme de « Rythm And Poetry », ou dans une forme plus engagée, comme « Reach Above Poverty » (KRS-One, 2013, p. 6). De manière plus formelle et descriptive, le rap peut être défini comme un genre musical utilisant des rimes, un discours rythmé et un langage vernaculaire de rue, qui est récité ou chantonné sur une bande sonore musicale (Keyes, 2002). Le rap s'inscrit en continuité avec la tradition musicale afro-américaine dans sa manière de décrire les choses 'telles qu'elles sont', soit avec réalisme et spontanéité, et de protester contre les injustices sociales (Stapleton, 1998). Le rap est le produit de la culture Hip Hop, qui apparaît dans les années 70 dans les ghettos noirs-américains de New York. D'après l'un des trois pères fondateurs, Afrika Bambaataa, le mouvement culturel Hip Hop offre un cadre permettant aux jeunes de canaliser positivement la violence présente dans les quartiers (Chang, 2015). De plus, plusieurs spécialistes s'entendent pour dire que le Hip Hop représente un repère identitaire pour ces jeunes dans la société américaine (Fitzpatrick, 2005; Pihel, 1996; Stapleton, 1998). Les conflits entre les jeunes peuvent alors prendre la forme de duels informels où les capacités artistiques primeraient sur la force coercitive. Dans ce cadre, les duels de rap, au-delà de leur aspect ludique et divertissant, incarneraient l'une des ambitions premières du Hip Hop, celle de sublimer la violence physique à travers un combat de mots. Les duels de rap représentent ainsi l'un des ingrédients principaux, peut-être même le moteur, de la culture Hip Hop depuis ses débuts (Sköld et Rehn, 2007).

Il existe cependant plusieurs explications sociologiques sur les duels de rap et les auteurs ne s'entendent pas sur plusieurs points. Les divergences d'interprétation dépendent notamment des aspects divers sur lesquels les auteurs choisissent de centrer leurs études. Les duels de rap peuvent en effet revêtir plusieurs formes à travers le temps, l'espace, le style propre à chaque participant, de sorte que l'approche consistant à approfondir une des multiples facettes observables afin d'en dégager des conclusions générales ne permet pas d'aboutir à des conclusions congruentes sur le phénomène en question. C'est pourquoi j'ai choisi, dans un

premier temps, de chercher ce qui est généralisable à travers les diverses formes que peuvent prendre les duels de rap pour, dans un second temps, étudier ce phénomène de manière plus intégrée en combinant dans l'analyse les aspects constants, c'est à dire universaux, et les aspects variables, c'est à dire contextuels.

On peut tout d'abord considérer que les duels de rap représentent une forme particulière de duels verbaux qui sont présents à travers le monde. Dans ce cadre, Pagliai (2009) montre que dans tous les duels verbaux il y a un échange argumentatif entre deux partis, que les participants cherchent à démontrer certaines habiletés spécifiques au contexte culturel dans lequel ils ont lieu, qu'il y a une accentuation de la dimension poétique du langage, et que les participants recherchent l'appréciation du public à travers leurs performances. Cependant, mises à part ces quelques similarités, les duels verbaux peuvent prendre des formes très variables d'un endroit à l'autre. En effet, comme le montre Pagliai, les règles de déroulement, la présence ou non d'accompagnement instrumental, le sexe des participants, l'importance relative de l'improvisation et la présence d'insultes, représentent autant de caractéristiques démontrant l'hétérogénéité de formes que peuvent prendre les duels verbaux à travers le monde. Pagliai en conclut que les duels verbaux ne peuvent pas être réduits à une structure particulière, qu'il faut abandonner toutes ambitions de généralisations dans l'étude des duels verbaux, et se concentrer uniquement sur leurs aspects variables. Je pense, au contraire, qu'il est possible de combiner les aspects généraux et les aspects variables dans l'analyse, en s'appuyant sur une perspective évolutionnaire, ce qui constitue l'objectif de ce mémoire.

Dans ce travail je propose un modèle d'analyse basé sur une conceptualisation *bio-psychosociale* des duels de rap. En partant d'une perspective évolutionnaire qui s'intéresse aux fondements biologiques du comportement social humain, je dégage trois hypothèses psychosociales fonctionnelles qui me serviront de cadre pour aborder les aspects variables - dont l'expression dépend du contexte - observés durant les duels. Selon Chapais (2016), la diversité de formes que peuvent prendre les duels, qu'ils soient verbaux ou non, est sous-tendue par des *propensions psychosociales universelles* communes à l'espèce humaine, car issues de son histoire évolutive. Ces propensions représentent des tendances comportementales universelles



pouvant être déclenchées dans certains contextes environnementaux particuliers. Dans ce cadre, la tendance des duellistes à vouloir participer à un échange argumentatif avec un adversaire, à vouloir démontrer ses compétences devant un public, à rechercher l'appréciation de ce dernier en adaptant leur performance (Pagliai, 2009), et plusieurs autres, sont des propensions psychosociales universelles dans ce contexte. Ces points communs fondamentaux proviendraient du fait que tous les duels verbaux, y compris de rap, sont des formes de compétition pour le statut ayant lieu dans des contextes particuliers. Ainsi les duels de rap seraient des concours de compétence pour un statut conféré par l'audience, ce qui constitue mon hypothèse de départ. Je vais d'abord passer en revue quelques-unes des explications sociologiques sur les duels de rap avant de présenter mon cadre théorique évolutionnaire. Je vais ensuite m'inspirer de ce cadre pour montrer comment les duels de rap peuvent être étudiés comme des formes particulières, culturelles, de compétition pour le statut. Enfin, je proposerai trois hypothèses alliant la perspective évolutionnaire et les études sociologiques sur le statut des rappeurs dans le contexte Hip Hop qui seront mises à l'épreuve dans ce mémoire.

### Les interprétations et explications sociologiques des duels de rap

Les duels de rap sont décrits de plusieurs façons dans la littérature socio-culturelle. Ils peuvent par exemple être apparentés à des joutes verbales d'insultes (Vettorato, 2012) ; à des joutes de *freestyle* (Pihel, 1996; Teperman, 2011) ; ou comme un lieu d'échange entre les participants et le public où l'identité sociale est affirmée et débattue (Alim, Lee et Carris, 2010, 2011).

Souvent considérés comme les descendants du *dozen* - schémas d'échange d'insultes (Dollard, 1939, cité dans Paglai, 2009) apparus dans les premiers ghettos noirs et qui ont évolué au fil de l'histoire sociale et culturelle des Afros-Américains (Milliot, 2009) – les duels de rap peuvent être perçus comme des *rituels de rebellion* (Gluckman, 1954, cité dans Paglai 2009), permettant l'expression cathartique d'agressivité ressentie envers un pouvoir oppressant, ou des *rituels de transgression* (Vettorato, 2008) offrant aux jeunes des ghettos un moyen d'exprimer une hostilité sous couvert de jeu, de tester les limites des comportements acceptables en société et d'apprendre ainsi à canaliser leurs pulsions violentes grâce au verbe. À la notion de "rituel", Cyril Vettorato (2008) préfère cependant celle de jeu culturel "pour désigner une pratique collective dans laquelle le déroulement du rituel laisserait une telle place à la

créativité que les structures et les codes transmis par celui-ci seraient redéfinis de façon interactive. Un rituel doté de style" (p. 106). Cette emphase sur la créativité rejoint l'approche énoncée plus tôt selon laquelle les duels de rap seraient des joutes de *freestyle*. En effet, le *freestyle* se traduit en français par 'style-libre' ce qui sous-entend une tendance à l'improvisation, à la créativité spontanée, permettant de redéfinir constamment les structures et les codes propres aux duels de rap en tant que rituel.

Les quelques perspectives énoncées ci-dessus ne sont pas exclusives l'une de l'autre, elles se complètent. Lorsqu'on assiste à des duels de rap, on remarque en effet qu'ils comportent souvent beaucoup d'insultes, que l'improvisation y occupe une place plus ou moins importante, et que les questions relatives à l'identité sociale et culturelle du groupe y sont récurrentes. Parallèlement, il est possible de rattacher leur rôle social, entre autres, à des fonctions normalisatrices favorisant la résolution de conflits et la cohésion du groupe. Bien que ces diverses facettes soient souvent intégrées dans les études sur les duels de rap, les chercheurs auront tendance à établir une 'hiérarchie conceptuelle' entre ces différents aspects afin de démontrer leurs thèses respectives. Par exemple, on peut se concentrer sur les insultes pour faire ressortir le caractère parfois misogyne et homophobe de celles-ci, "comme s'il s'agissait de valeurs indiscutables qui cimentent le groupe de pairs" (Vettorato, 2012, p. 122). Sous ce spectre, les duels de rap reproduiraient une insécurité symbolique et identitaire présente dans le contexte socio-culturel dans lequel le rap s'est développé (Rose, 1994, cité dans Vettorato, 2012) les insultes sexistes reflétant ainsi un désir d'affirmer sa virilité masculine, "une quête de permanence, de stabilité rassurante, dans un monde où les certitudes sur les identités sont de plus en plus remises en question" (Vettorato, 2012, p. 127). Les approches qui considèrent en premier lieu les duels de rap comme des joutes de *freestyle*, mettront, quant à elles, l'emphase sur la créativité et la spontanéité avec laquelle de nouvelles rimes sont inventées dans le contexte immédiat. À l'image de la culture Hip Hop, les duels de rap incarneraient ainsi la capacité à être constamment en mouvement et à s'adapter avec fluidité à un environnement changeant (Pihel, 1996). En ce sens, les duels de rap peuvent être étudiés comme un lieu propice à la contestation et à la négociation du sens social des différentes identités qui coexistent au sein de la culture Hip Hop (Alim et al., 2010). La définition employée au début

de l'étude influence donc fortement le cadre à travers lequel le phénomène sera observé, analysé puis interprété.

Dans son étude comparative sur les duels verbaux à travers le monde, Valentina Pagliai (2009) critique la tendance courante à vouloir rattacher les duels verbaux à une forme d'échange d'insultes ou d'expression cathartique d'agression. Ce biais réducteur, surtout présent chez le 'grand-public universitaire', serait dû au nombre important de théories qui sont basées sur l'étude des *dozens* afro-américains et des duels de chants chez les Inuits, qui, effectivement, comportent souvent beaucoup d'insultes pour l'un et sont généralement empreints d'agressivité pour l'autre. Les recherches passées auraient ainsi pour effet secondaire de créer une sorte de lentille déformante pouvant mener les théoriciens actuels à se faire une image stéréotypée de ce à quoi les duels verbaux doivent ressembler – quelque chose s'apparentant aux duels de chants Inuits ou aux *dozens*, par exemple – et ainsi relever uniquement les aspects qui confirment cette image (Pagliai, 2009). Pour contrecarrer cette tendance, Pagliai propose d'abandonner ces visions réductrices et d'apprécier l'immense variabilité de formes que les duels verbaux peuvent prendre à travers le monde. En comparant les différents types de duels verbaux, Pagliai distingue ce qui est généralisable inter-culturellement de ce qui est propre à chaque culture et montre ainsi que ni les insultes, ni l'agressivité, ni même l'improvisation, ne peuvent être considérées comme caractéristiques généralisables, essentielles, à tous les duels verbaux. Elle décrit de plus quelques spécificités propres à des duels provenant de cultures différentes pour montrer qu'il existe une grande variabilité de formes, et donc qu'il est difficile de définir les duels verbaux sans être réducteur.

Bien que l'étude de Pagliai porte sur les duels verbaux en général, sa critique s'applique aussi à la définition des duels de rap. En effet, les deux visions mentionnées plus tôt – à savoir que les duels de rap seraient des joutes verbales d'insultes ou des joutes de freestyle - ne sont pas généralisables à l'ensemble des duels de rap. Il est vrai que la plupart des performances comportent des vers vulgaires et obscènes adressés à l'adversaire, mais certains participants s'en abstiennent et utilisent peu, voire pas, de grossièretés du tout. Il existe aussi des ligues de duels de rap qui, étant diffusées à la télévision, interdisent l'usage d'insultes. De plus, comme

le souligne Pagliai dans son étude, ce qui est considéré comme une insulte est hautement contextuel: un observateur qui n'est pas familier avec la culture Hip Hop pourra par exemple voir des insultes à chaque vers en comptabilisant les mots sales, et ainsi exagérer l'aspect outrageant et transgressif dans son interprétation des duels de rap, alors qu'en réalité il ne connaît pas assez bien le contexte pour distinguer ce qui est insultant de ce qui ne l'est pas. Il en va de même pour le freestyle qui est plus ou moins présent selon la période où se déroule le duel, la ligue qui l'encadre et le style propre de chaque participant. Par exemple, dans les années 90 une grande importance était accordée au fait que les performances soient improvisées, alors qu'aujourd'hui il est admis que les participants se préparent et écrivent leurs textes à l'avance. Comme pour les insultes, l'importance relative du *freestyle* est trop contextuelle pour prétendre pouvoir caractériser les duels de rap de façon définitive. Il faut donc se séparer de ces visions réductrices sur les duels de rap, comme le fait Pagliai avec les duels verbaux en général, afin d'éviter les risques de biais dans les interprétations qu'on fait de ce phénomène social.

Pagliai commence par proposer une définition assez ouverte et inclusive des duels verbaux qui est, bien entendue, applicable aux duels de rap : "un genre de langage argumentatif qui comporte un échange entre deux personnes, deux partis, ou deux personnages joués, qui se défient dans une démonstration performative d'habiletés verbales devant un public" (2009, p. 63, traduit de l'anglais). Il y a donc une emphase sur la performance, la démonstration d'habiletés, et la recherche de l'appréciation du public. Elle ajoute qu'il y a toujours une accentuation de la dimension poétique du langage. Ensuite, Pagliai s'appuie sur un ensemble de données ethnographiques pour faire ressortir les formes variables que peuvent prendre les duels verbaux à travers le monde. Chose intéressante, la plupart des différences interculturelles que Pagliai relève entre les duels verbaux caractérisent aussi, en partie, la diversité de formes que peuvent prendre les duels de rap selon les époques, les endroits, et le style propre à chaque participant. Par exemple, il suffit d'une courte recherche sur le site web d'hébergement de vidéos Youtube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)) pour constater que les duels de rap peuvent aussi bien opposer des hommes que des femmes, comme Pagliai le décrit pour les *coplas* de Bolivie (Salomon, 1994, p. 383) ; qu'ils peuvent être accompagnés de musique comme dans les

*payada* argentin-chilien (Dannemann, 2000), ou être chantés *a cappella* comme dans les *contrastos* Toscan (Pagliai, 2009) ; qu'ils peuvent inclure plusieurs 'médias' tels que le chant, le mime, la poésie, des costumes comme chez les *haló* du Ghana (Avorgbedor, 1994, p. 84) ; qu'ils peuvent être improvisés ou mémorisés ; comporter ou non des insultes ; être plus ou moins portés vers l'innovation des formules et des expressions langagières, et ainsi de suite. Ces différences ne sont donc pas seulement culturelles, comme le laisse entendre l'étude de Pagliai, mais aussi contextuelles et interindividuelles, puisqu'on les observe à l'intérieur même des duels de rap qui représentent une sous-catégorie de duels verbaux. Autrement dit, on peut retrouver toute cette variabilité à l'intérieur des duels de rap selon le contexte spacio-temporel dans lequel ils ont lieux et selon le style propre à chaque participant.

L'étude des duels de rap dans une perspective purement sociologique présente ainsi plusieurs inconvénients. Premièrement, il risque d'y avoir un biais dans la sélection des aspects que les chercheurs mettent en avant pour prouver leurs thèses respectives. En effet, comme décrit plus tôt, le fait de définir les duels de rap comme des joutes verbales d'insultes ou des joutes de freestyle est non seulement très réducteur, mais ce biais risque aussi d'influencer significativement, et à tort, l'analyse du phénomène dans sa globalité. Ce type de biais est dangereux car les interprétations basées sur de telles analyses risquent de prendre un caractère racial. Par exemple, Abrahams (1962) qui rattache l'échange d'insultes présent dans les *dozens* (l'ancêtre des duels de rap) à "un exemple de fixation infantile (...) représentant des symptômes névrotiques observables chez beaucoup d'hommes noirs tout au long de leurs vies" (Pagliai, 2009, p. 62 – traduit de l'anglais). On observe de plus que les aspects généralement choisis peuvent ne pas représenter fidèlement la réalité du phénomène, dont la forme est très variable selon le contexte. À l'opposé, chercher à éviter toutes généralisations sur les duels de rap, comme le suggère Pagliai (2009), ne permet pas, je pense, de dépasser le stade purement descriptif dans l'étude.

À la lecture des différentes études sur les duels de rap, certains aspects sont systématiquement mentionnés, sans pour autant être intégrés dans l'analyse. Par exemple : le fait que les participants démontrent certaines habiletés et qu'ils recherchent avant tout l'appréciation du

public ; qu'ils tentent de rabaisser leurs adversaires et qu'ils se vantent souvent de leurs propres compétences ; que l'un des buts principaux est de négocier le respect et le statut social ; et que c'est généralement le public qui décide du vainqueur (Millot, 2009; Vettorato, 2008; Fitzpatrick, 2005; Teperman, 2011). De plus, aucune analyse ne prend en compte les aspects psychologiques et motivationnels qui sous-tendent les comportements observés durant les duels de rap. On peut en effet considérer que les comportements sociaux ont des fondements ancrés dans la biologie, puisque qu'ils sont influencés par le cerveau qui, comme tout autre organe humain, est le produit de l'évolution (Neuberg, Kenrick et Schaller, 2010). En intégrant ces aspects motivationnels, qui sont communs à l'ensemble de l'espèce humaine, dans ma conceptualisation des duels de rap, je devrais pouvoir discerner plus clairement ce qui est universel et généralisable de ce qui est unique et contextuel dans l'étude des duels de rap. Pour se faire, j'adopterais une perspective évolutionnaire sur les duels de rap en considérant que ces derniers représentent une forme particulière, culturelle, de compétition pour le statut.

#### [La compétition pour le statut dans une perspective évolutionnaire](#)

La perspective évolutionnaire offre un cadre métathéorique et un ensemble d'outils conceptuels permettant d'émettre des hypothèses sur les fondements biologiques des phénomènes socio-culturels. Dans ce cadre, les pensées, les émotions, et les comportements d'une personne sont abordés en relation avec le contexte culturel particulier, le tout avec une perspective interactionniste (Neuberg et al., 2010). Selon cette perspective, le comportement social a pour but de répondre à des enjeux relatifs à la survie et à la reproduction, considérés comme les fonctions ultimes du comportement (Neuberg, et al. 2010). Parmi ces fonctions, l'atteinte du statut social constitue un besoin fondamental parce que le statut est une variable intermédiaire impliquée dans la satisfaction de nombreux besoins primaires. Par exemple, les individus de haut statut reçoivent des privilèges concrets tels qu'un accès préférentiel à certaines ressources prisées, ils sont l'objet d'une plus grande tolérance des autres face à leurs écarts de conduites (Henrich et Gil-white, 2001), ils ont davantage de partenaires sexuels que les autres membres du groupe, ce qui se traduit par un meilleur succès reproducteur (Von Rueden et al., 2011), et ainsi de suite.

Dans une perspective évolutionnaire, le statut peut être défini comme la position relative d'un individu dans une hiérarchie sociale où un rang élevé confère divers types d'avantages tels que le pouvoir, l'accès à des ressources désirables, et des privilèges (Chapais, 2015). Étant donné les avantages associés à un statut élevé, les individus sont naturellement motivés à améliorer leur statut, ce qui engendre une rivalité entre les membres du groupe. D'après Henrich et Gil-White (2001; voir aussi Cheng, Tracy, Foulsham, Kingstone et Henrich, 2013), il existerait deux façons distinctes d'atteindre un statut supérieur: d'une part, la dominance, qui est la capacité à exercer un pouvoir coercitif permettant d'orienter le comportement des autres membres du groupe en compromettant, ou en menaçant de compromettre, leur bien-être et leur capacité reproductive; et d'autre part, le prestige, un statut conféré par les membres du groupe aux individus reconnus comme étant particulièrement compétents dans un ou plusieurs domaines. Henrich et Gil-White (2001) font valoir que les individus très compétents sont plus souvent admirés ; qu'ils bénéficient de certains privilèges ; reçoivent plus de déférence ; sont préférentiellement imités par les autres ; et sont plus influents, même en dehors de leur domaine d'expertise. Pour expliquer l'évolution du statut basé sur le prestige, Henrich et Gil-White (2001) proposent qu'une attraction envers les individus les plus compétents (ci-après nommés 'experts') aurait émergé chez les humains avec la capacité culturelle, et qu'elle aurait été adaptative en favorisant la recherche de proximité et l'acquisition de connaissances venant des meilleurs modèles disponibles dans le groupe. En somme, alors que le statut de dominance implique l'intimidation physique et la suscitation d'un sentiment de peur chez les autres membres du groupe, le statut de prestige sous-entend un processus d'attraction et de déférence consentie envers les individus particulièrement 'compétents' dans des domaines valorisés par le groupe (Henrich et Gil-White, 2001). Selon ces auteurs, la dominance et le prestige reflèteraient des processus psychologiques différents et représentent donc deux voies distinctes pour atteindre un haut statut dans le groupe.

Chapais (2015) propose un modèle différent selon lequel il n'y aurait qu'une seule voie vers le statut. Il soutient que la dichotomie entre la dominance et le prestige est floue car la capacité à dominer est aussi sous-tendue par l'acquisition de compétences provenant de divers domaines autres que la force physique brute. Par exemple, un individu pourra être dominant s'il sait manier efficacement des armes ; s'il sait comment recruter des alliés grâce à des arguments

idéationnels ; s'il est en mesure de contrôler et de retenir des informations, des ressources ou des services qui affectent le bien-être physique et psychologique des autres ; s'il peut utiliser des entités non-physiques pour infliger des coûts aux autres ; et ainsi de suite. Les individus qui possèdent ce genre de capacités sont attractifs et reçoivent du prestige, comme les experts dans tout autres domaines, car ils sont en mesure d'apporter plusieurs types de services aux autres membres du groupe. La dominance serait donc un domaine de compétence en soi et une source de prestige. Des données empiriques vont dans ce sens : les hommes de grande taille sont généralement perçus comme étant plus aptes à devenir meneur du groupe (Blaker et al., 2013; Murray et Schmitz, 2011; von Rueden, 2014) et les autres membres du groupe auront tendance à attribuer un statut élevé aux individus physiquement formidables. En effet, ces derniers sont perçus comme de meilleurs meneurs qui sont capables d'offrir des services de qualité au groupe tels que, par exemple, la punition des tricheurs et la négociation efficace avec d'autres groupes (Lukaszewski, Anderson, Simmons et Roney, 2015). De plus, Chapais (2015) soutient que le prestige est déjà présent chez d'autres espèces de primates. Dans une hiérarchie de dominance primate, les individus qui ont les plus hauts rangs, et en particulier le male et la femelle alpha, sont en position idéale pour prodiguer certains types de services aux subordonnés. Ils pourront par exemple leur offrir une protection efficace contre des agresseurs, un support décisif lors de conflits, ou l'accès à des ressources monopolisables telles que la nourriture ou des partenaires de reproduction. Les individus de haut rang ont donc une valeur élevée en tant que partenaires de coopération potentiels, ce qui pourrait expliquer pourquoi les subordonnés sont attirés vers eux en leur offrant des soins et du soutien en échange d'aide et de tolérance. Selon cette perspective, les dominants possèdent un *protoprestige* et les hiérarchies de dominance primate *sont* des hiérarchies de prestige (Chapais, 2015).

Les experts seront motivés à maintenir ou à augmenter leur niveau de prestige dans le groupe car ils en retirent des bénéfices conséquents. Pour cela ils doivent être perçus par le groupe comme de *bons partenaires de coopération*, ce qui implique qu'ils soient 1) reconnus comme des individus très compétents dans des domaines qui sont culturellement valorisés dans le groupe, et 2) comme étant prêts à partager leurs aptitudes pour le bien de la communauté : des partenaires qui sont à la fois compétents *et* généreux (Chapais, 2015). La qualité en tant que partenaire de coopération dépend ainsi de l'évaluation des autres membres du groupe qui



peuvent, ou non, choisir de déférer en comparant les performances et les qualités pro-sociales (générosité, honnêteté, loyauté, etc.) des différents experts présents. En ce sens, il existerait un ensemble de mécanismes proximaux qui permettrait, d'une part, aux experts de se comparer aux autres experts selon leurs niveaux de compétences, et d'autre part, au public d'évaluer les performances et les qualités pro-sociales de chacun pour décider de celui qui, comparativement, mérite un plus haut statut de prestige que les autres. Par exemple, l'expert pourra ressentir l'émotion agréable de fierté lorsqu'il prend conscience qu'il est reconnu par le groupe pour ses compétences supérieures à celles des autres experts (Tracy, Shariff et Cheng, 2010), ce qui l'encouragera à vouloir s'améliorer et à démontrer ses compétences devant un public. Parallèlement, les observateurs ne resteront pas indifférents devant une performance exceptionnelle puisqu'elle signale la qualité de celui qui la produit en tant que partenaire de coopération potentiel. Ils pourront en ce sens ressentir du plaisir, de l'excitation et de l'admiration pour ce dernier lors de sa démonstration de compétence (sa performance).

Selon Chapais (2016) l'adaptation psychologique responsable de l'atteinte du statut donnerait lieu, dans le contexte des rivalités dyadiques dans tout domaine, à un certain nombre de propensions psychosociales universelles. Les rivaux chercheraient : à monitorer et évaluer la compétence relative du rival ; à le surclasser physiquement, psychologiquement, ou intellectuellement dès qu'ils en ont l'opportunité ; à l'intimider en affichant des marqueurs physiques ou psychologiques de leur compétence ; à cacher tout indice de peur ou nervosité ; à se moquer du rival et de son manque de compétence ; à obtenir l'appui de l'auditoire contre le rival ; à afficher les marqueurs immédiats de la victoire ; et à accroître leur compétence par apprentissage individuel et social. Chacune de ces propensions universelles affecterait l'innovation et la transmission culturelle en générant un très grand nombre de formes culturelles particulières, toutes congruentes avec l'objectif de la propension. Les objectifs seraient biologiques et universels, alors que les moyens seraient culturels et sans cesse renouvelés. Les duels de rap constitueraient donc une configuration particulière, culturellement déterminée, des propensions psychosociales universelles régulant le statut.

Dans la partie suivante, je vais montrer que les duels de rap peuvent s'étudier comme une forme de compétition pour le statut. Cette approche a déjà été utilisée par Fitzpatrick (2005)

mais pas avec une perspective évolutionnaire. Un des avantages de la perspective évolutionnaire est qu'elle offre un cadre métathéorique permettant d'articuler les différentes perspectives théoriques entre elles de manière congruente et de proposer des hypothèses de recherche (Neuberg et al., 2010). Avant de présenter mes hypothèses, je décris le contexte social particulier dans lequel le rap a émergé et est pratiqué (culture Hip Hop) afin de dégager les critères sur la base desquelles est attribué le statut dans ce domaine. Je m'attends à ce que les rappeurs tentent de prouver au public qu'ils répondent mieux que leurs adversaires à ces critères de statut et que le public réagisse plus ou moins favorablement en fonction de la démonstration de ces critères.

### Rap et statut social

Dans un contexte où règne un fort taux de chômage, d'emplois précaires et de violence, les critères socio-économiques généralement utilisés pour définir le statut social d'une personne (revenu, occupation, éducation) deviennent moins pertinents. Une 'économie sociale parallèle' aurait donc émergé dans les quartiers défavorisés, où le respect suscité, l'authenticité et la capacité à maîtriser son environnement seraient plus valorisés que les marqueurs conventionnels de statut (Fitzpatrick, 2005). Ainsi, la valeur d'une personne est définie selon des normes propres au « code de la rue », soit un ensemble de règles informelles qui guident les relations interpersonnelles, notamment en situation de violence (Anderson, 1999), plutôt que sur la base du salaire, de l'emploi, ou du niveau d'éducation. Le respect, qui est l'une des notions centrales du code, peut être défini, au sens large, comme le fait d'être bien traité, de recevoir une juste reconnaissance, ou la déférence que l'on mérite (Anderson, 1999). La notion d'authenticité renvoie à la capacité d'un individu à rester fidèle à son éthique personnelle et culturelle. On peut par exemple dire d'un individu qu'il est "*real*", qu'il ne fait pas semblant, alors qu'un autre est "*fake*", "*wack*" ou "*wannabe*", essayant de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. L'authenticité d'un individu peut aussi être évaluée selon sa fidélité au code de la rue, et donc, par extension, son rejet de certaines normes et 'codes' de la culture dominante américaine (Fitzpatrick, 2005). La capacité à maîtriser son environnement se rapporte à une forme de débrouillardise qui, dans un contexte social défavorable, permet à ses détenteurs de tourner une situation difficile à leur avantage. Étant donné que les moyens de

réussite sont très limités dans ce contexte (pauvreté, peu d'éducation, marginalisation, etc.), il faut être inventif et, d'une certaine façon, réussir à créer ses propres opportunités. On peut rattacher cette notion à celle de *street-smarts*, soit une forme d'intelligence propre aux mœurs de la rue, qui demande non seulement d'agir en conformité avec les codes de la rue mais aussi, et surtout, de pouvoir adapter son comportement de manière astucieuse face à une situation incommode. Ceux qui parviennent ainsi à améliorer leurs conditions de vie, tout en restant fidèle aux valeurs du code, recevront le respect qu'ils méritent dans la communauté.

D'après Elijah Anderson (1999), le code de la rue est une adaptation culturelle à un profond manque de confiance des habitants des quartiers déshérités envers la protection policière et au système judiciaire en général. Les policiers sont généralement perçus comme les représentants de la classe dominante blanche qui ne se soucient pas de la protection des habitants des quartiers noirs. Lorsqu'appelés pour une urgence, il est courant que les policiers ne répondent pas, ce qui demande aux habitants de ces quartiers de savoir faire face aux individus dangereux (Anderson, 1999). Avec la prolifération de la drogue, l'accès facile aux armes, et la multiplication des gangs de rue, les individus enclins à l'agressivité et à l'intimidation physique dominant littéralement l'espace social dans ces quartiers. Dans ce contexte, ceux qui sont capables de prendre en main leur propre sécurité et celle de leurs proches seront respectés dans la communauté (Anderson, 1999). Cela passe, entre autre, par un signalement de sa force physique, soit de sa capacité à régler agressivement un conflit si la situation l'exige.

Cependant, la limite entre le simple signalement de sa force et le passage à l'acte agressif en cas de provocation, est facilement franchie. De plus, on peut imaginer que le gangstérisme et les attitudes violentes qui y sont rattachées exerceront un certain attrait sur les jeunes en quête d'identité et de statut dans la communauté. En effet, les gangs sont souvent perçus par ses jeunes comme une seconde famille, le gangstérisme comme un moyen de gagner de l'argent et d'être respecté (craint) dans son quartier. Cet éthos de la dominance physique, de pair avec les rivalités inter-gangs, la prolifération de la drogue et des armes, et la non-intervention de la police, donne lieu à une escalade de la violence chez les jeunes de ces quartiers, menant irrémédiablement vers leur propre autodestruction.

Le Hip Hop apparaît dans ce contexte, au milieu des années 70, comme une alternative à la violence et un moyen d'échapper aux dures réalités urbaines auxquelles font face les jeunes de ces quartiers. Ce mouvement culturel et artistique est souvent décrit à travers ses quatre disciplines principales : le *MC-ing* exécuté par un 'Maître de Cérémonie' qui rappe, le *DJ-ing* (Disque-Jockey), le *break-dancing* et le *graffiti*. Ces disciplines artistiques offrent des moyens d'expressions pour les jeunes et leur permettraient, ainsi, de sublimer certaines frustrations à travers l'expression artistique. De plus, elles offrent de nouvelles façons d'acquérir du respect dans la communauté. Par exemple, au lieu de se tourner vers les gangs pour avoir un statut dans la communauté, les adeptes de hip-hop peuvent se retrouver en *crew* et se faire respecter par la communauté pour leurs talents artistiques. Les *crew* de hip-hop offrent la possibilité aux jeunes de former des liens très forts entre eux, ce qui reproduit le sentiment de faire partie d'une famille, comme dans les gangs mais sans devoir s'impliquer dans des affaires criminelles (Stapleton, 1998). De même, plutôt que de se battre avec les poings pour régler leurs différends et se faire respecter, le Hip-Hop offre un nouveau cadre où il est aussi, sinon plus, important de savoir se battre avec les mots, l'art, la danse et la capacité à produire de bons rythmes (Stapleton, 1998).

Le succès du rap dans ce contexte tient à sa capacité à retranscrire ce qui s'y passe et à être en accord avec les codes de la rue, décrits plus haut. Par exemple, un rappeur qui parvient à décrire la vie de rue avec la violence et le sentiment de révolte qui y sont inhérents, aura plus de chance d'être perçu comme 'vrai', authentique, et donc digne de respect. Dans le documentaire *Something from Nothing : The Art of Rap*, l'un des premiers rappeurs Ice-T affirme à ce sujet : "Si je n'entends pas le côté sombre de la vie de rue dans un rap, je sais qu'il est faux" (Ice-T et Baybutt, 2012). La débrouillardise, c'est à dire la capacité à se sortir d'une situation difficile sans secours extérieur, est aussi très valorisée dans ces quartiers et se retrouve dans la performance des rappeurs. Par exemple, une grande importance est accordée à l'improvisation : un rappeur qui démontre son aptitude à composer avec l'environnement immédiat, à produire une performance de manière spontanée, sera admiré par le public (Pihel, 1996). La spontanéité d'une performance improvisée suggère aussi une certaine authenticité, puisque le rappeur réussit à produire des paroles en accord avec les codes de la rue sans pour autant avoir eu besoin d'écrire ses textes au préalable. La capacité à improviser peut aussi être

rattachée à une forme de répartie où le rappeur est spontanément capable de se défendre et de combattre avec les mots. Il y a là une forme de maîtrise intellectuelle de son environnement, qui est hautement valorisée dans un contexte où il est question de contrecarrer l'attrait sur les jeunes d'une maîtrise plus 'physique', coercitive, de son environnement, employé par les gangs de rue.

Pagliai (2009) affirme que, dans toutes formes de duels verbaux, les participants gagnent leur renommée en démontrant certaines habiletés relatives au contexte et en sachant adapter leurs performances aux attentes du public. Par extension, Fitzpatrick (2005) avance que pour gagner un duel, il faut non seulement que les participants rabaissent efficacement leurs adversaires, mais aussi qu'ils parviennent à avoir le public de leur côté. Pour avoir l'appui du public contre l'adversaire, les participants pourront par exemple critiquer l'authenticité de ce dernier et impliquer le public dans le duel en s'adressant directement à lui (Fitzpatrick, 2005). Ils pourront aussi tenter d'amuser le public en faisant preuve d'humour, ce qui représente, d'après Teperman (2011), l'une des stratégies rhétoriques les plus efficaces pour gagner. Enfin, les domaines d'argumentation choisis par les participants pour affirmer leur supériorité pourront être plus ou moins portés vers la conquête du public. Par exemple, on peut penser qu'une critique de l'adversaire portant sur l'authenticité et les compétences artistiques visera davantage à conquérir le public que le dénigrement de l'adversaire et l'intimidation de ce dernier à travers des menaces verbales.

Le public n'hésite pas à se faire entendre pour montrer son appréciation et pour encourager les participants à poursuivre l'offensive contre l'adversaire. Une belle *punchline* ('coup verbal') suscitera toujours une vive réaction du public. En effet, c'est un réel combat que les membres du public sont venus voir et ils cherchent des sensations fortes en regardant les participants s'attaquer dans tous les angles possibles. C'est pourquoi, à travers ses acclamations, le public participe directement au spectacle en encourageant les participants à continuer. La plupart des duels de rap opposant des participants reconnus sont aujourd'hui diffusés sur internet ce qui permet à un public très large de suivre la compétition de chez eux. Des sites spécialisés offrent aussi la possibilité pour ce public de voter pour un gagnant à l'issue du duel et de constituer des hiérarchies entre les participants selon leurs préférences. Pour améliorer leur statut, les

participants doivent donc non seulement convaincre le public présent lors du duel mais aussi, et surtout, le public qui regarde les duels sur internet.

### Formulation des hypothèses

Avec une perspective évolutionnaire, les duels de rap peuvent être considérés comme des concours de compétences pour un statut conféré par le public. Cette définition sera mise à l'épreuve grâce à 3 hypothèses.

À travers l'analyse comportementale, discursive et artistique d'un échantillon de 10 performances (5 duels) je souhaite voir dans quelle mesure chaque participant cherche à surpasser son adversaire (hypothèse 1) et à conquérir le public (hypothèse 2). Au niveau comportemental, il est possible d'inférer le degré avec lequel un participant tente de surpasser physiquement son adversaire en relevant les comportements relatifs à la dominance et à l'intimidation physique (prédiction 1.1). Similairement, il est possible de déduire dans quelle mesure le participant cherche à conquérir le public en relevant les comportements d'interaction avec le public (prédiction 2.1). Au niveau discursif, il est possible de se faire une idée du degré avec lequel un participant tente de surpasser son adversaire en relevant la proportion de vers durant lesquels il rabaisse ce dernier ou se vante de ses propres compétences et qualités (prédiction 1.2). Parallèlement, en analysant le contenu sémantique de ces vers, je m'attends à ce que certains vers soient plus axés vers la conquête du public que d'autres (prédiction 2.2). Au niveau artistique, les participants vont démontrer leur expertise en rap (prédiction 2.3) car c'est une compétence socialement valorisée par le public Hip Hop. Les participants devraient aussi chercher à amuser le public à travers l'emploi du registre humoristique (prédiction 2.4). Bien que l'humour prenne souvent la forme de moqueries servant aussi à rabaisser l'adversaire dans ce contexte, il sera considéré que son objectif premier est d'avoir le public de son côté et donc de le 'conquérir' (hypothèse 2).

Les participants devraient recevoir des bénéfices liés au statut grâce à leurs performances (hypothèse 3). Trois types de bénéfices seront abordés. Premièrement, les participants devraient susciter des acclamations, applaudissements et rires du public lorsque leurs vers sont appréciés par ce dernier (prédiction 3.1). Deuxièmement, les participants peuvent recevoir des

votes pour être élu vainqueur du duel sur certains sites internet spécialisés (prédiction 3.2). Troisièmement, les participants peuvent recevoir des votes leur permettant de monter en rang dans la hiérarchie de prestige des battle-rappeurs actuels (prédiction 3.3).

Récapitulation :

**Hypothèse de départ :** Les duels de rap sont des concours de compétences pour un statut conféré par le public.

**Hypothèse 1 : Les participants cherchent à surpasser leurs adversaires**

- prédiction 1.1 : Les participants cherchent à dominer physiquement leurs adversaires
- prédiction 1.2 : Les participants décrivent verbalement leur supériorité

**Hypothèse 2 : Les participants tentent de conquérir le public**

- prédiction 2.1 : Les participants interagissent avec le public durant leurs performances
- prédiction 2.2 : Les participants cherchent à conquérir le public en utilisant des argumentaires pertinents
- prédiction 2.3 : Les participants démontrent leur expertise au niveau artistique
- prédiction 2.4 : Les participants cherchent à faire rire le public

**Hypothèse 3 : Les participants reçoivent des bénéfices en retour de leurs performances**

- prédiction 3.1 : Le public acclame les participants lors de leurs performances
- prédiction 3.2 : Les participants peuvent gagner les votes du Public désignant le vainqueur du duel
- prédiction 3.3 : Les participants augmentent leur niveau de prestige au sein de la communauté Hip Hop

# MÉTHODOLOGIE

## Choix des duels à étudier

Il existe une grande diversité dans la forme que peuvent prendre les duels de rap. Cette diversité dépend notamment du contexte spatio-temporel dans lequel ils se déroulent. Par exemple, un duel ayant lieu au Brésil ne sera pas forcément encadré de la même manière qu'un duel ayant lieu en France ou aux États-Unis. Les règles peuvent en effet différer légèrement d'un endroit à l'autre. De même pour les duels d'il y a dix ou vingt ans qui ne suivaient pas forcément les mêmes règles qu'aujourd'hui.

Étant donné la diversité de formes que peuvent prendre les duels de rap à travers le monde et le temps, j'ai décidé de me concentrer sur des duels ayant moins de cinq ans et qui se sont déroulés aux États-Unis ou au Canada anglophone. Les duels de rap sont nés dans ce contexte géographique particulier, ce qui laisse penser qu'ils ont gardé une certaine authenticité dans la forme, qu'on ne retrouvera pas forcément ailleurs. Les règles de déroulement dans ce contexte sont les suivantes : les duels sont divisés en trois *rounds* pendant lesquels les deux participants, masculins, font leur performance l'un après l'autre ; les participants rappent sans musique d'accompagnement, *a capella* ; ils sont informés longtemps en avance de l'identité de leur adversaire, ce qui leur laisse le temps de préparer leur performance ; et il n'y a pas de juges officiels ou d'applaudimètre pour désigner un vainqueur à la fin du duel.

Sur le site *RapGrid.com*, qui se définit comme le site #1 pour les duels de rap, on ne trouve pas moins de 11 592 vidéos de duels en anglais. J'ai utilisé trois critères pour réduire ce nombre à 5.

### 1) Disponibilité des paroles en format texte avec annotations détaillées

Le site *Genius.com*, qui se définit comme "la plus grande collection de paroles de chansons et de connaissance musicale *crowdsourced*", offre la possibilité à ses utilisateurs de mettre en ligne, de consulter et d'annoter les paroles de leur choix. On y trouve des centaines de



transcriptions de duels de rap, plus ou moins bien annotés. Les annotations permettent aux lecteurs de mieux comprendre le sens des textes, les métaphores, les jeux de mots, les allusions que l'artiste fait, etc. Cela est très utile pour une analyse de contenu car les paroles des duels de rap peuvent être difficiles à comprendre lorsqu'on n'y est pas très familier.

J'ai contacté l'un des deux plus importants transpositeurs et commentateurs de duels de rap sur le site *Genius.com*, connu sous le pseudonyme de 'Keeperofthefait', pour lui demander comment je pouvais me faire une idée du nombre de duels transcrits sur le site et de la qualité des annotations. Il m'a conseillé de concentrer ma recherche sur 6 ligues principales - King of the Dot, Ultimate Rap League, Ultimate Warfare, Don't Flop, Go-rilla Warfare et Total Slaughter - et de considérer qu'environ un tiers de ces duels seront bien annotés.

Keeperofthefait a travaillé sur la majorité des duels présentés sur le site et est donc l'une des personnes les mieux placées pour me renseigner sur ces questions. Son estimation m'a d'ailleurs été confirmée par l'autre transpositeur le plus important du site (nommé 'Trakk') par la suite. En appliquant ses conseils on trouve un total de 150 transcriptions de duels différents pour les 6 ligues mentionnées. On peut donc considérer qu'une cinquantaine, soit un tiers, de ces duels seront bien annotés.

## 2) Duels opposant des compétiteurs établis

J'ai choisi de me concentrer sur des duels opposant des participants déjà bien établis et reconnus dans le milieu. L'intérêt des duels opposants des participants déjà populaires est que non seulement la compétition sera plus intense, mais aussi qu'on peut s'attendre à ce que la palette de compétences démontrées soit plus typique des duels de rap en général. De plus, il y aura plus d'informations disponibles sur internet pour ces duels, par rapport aux duels moins importants, ce qui est un critère non-négligeable à prendre en compte pour la collecte de données.

Grâce au site *ranker.com*, qui permet aux utilisateurs d'établir des listes dans divers domaines et de voter pour hiérarchiser les éléments de la liste, j'ai pu me faire une idée des 30 duellistes les plus populaires du moment. Plus de 4 500 personnes ont voté pour constituer cette

classification qui s'apparente d'une certaine façon à une hiérarchie de prestige. En comptant le nombre de duels transcrits sur *Genius.com* (sans prendre en compte la qualité des annotations) et qui opposent uniquement des individus présents dans cette liste, on arrive à 43 duels. Ce nombre descend à 26 duels si on considère seulement les 15 premiers de la liste.

### 3) Qualité de l'enregistrement vidéo, compréhension des paroles et intérêt du duel

J'ai retenu les duels dont l'enregistrement vidéo permettait de bien voir les participants et leur gestuelle et dont l'enregistrement sonore était d'assez bonne qualité pour me permettre de distinguer les différents niveaux sonores des acclamations du public. Je suis ensuite retourné sur *Genius.com* pour voir si les duels qui m'intéressaient étaient suffisamment annotés pour que je comprenne bien le contenu verbal. Enfin, mon choix a été influencé par les 'classements de meilleurs duels' et les titres éventuels de 'duel de l'année' décernés par les sites spécialisés dans les duels de rap. Le tableau 1 présente les cinq duels retenus.

Tableau 1. Les cinq duels retenus et leurs caractéristiques.

<b>Duel</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Participants</b>	Bigg K vs Illmaculate	Charlie Clips vs Daylyt	Dizaster vs DNA	Loaded Lux vs Hollow Da Don	Tsu Surf vs Hitman Holla
<b>Date</b>	2013-10-11	2014-06-28	2011-10-13	2014-01-26	2014-09-28
<b>League</b>	King of the Dot "Battle of the Bay6"	King of the Dot "Battle of LA 5"	King Of The Dot "So you think you can judge"	Ultimate Warfare "High Stakes"	Ultimate Rap League "Summer madness 4"
<b>Lieu</b>	Oakland, Californie	Los Angeles	Toronto	New Jersey	New York
<b>Paroles bien annotées</b>	oui	oui	oui	oui	oui
<b>Statut des participants</b>	top 30	top 10	top 15	top 5	top 10
<b>Qualité enregistrement</b>	très bonne	bonne	bonne	correcte	bonne
<b>reconnaissance médiatique</b>	"meilleur duel de l'année 2013"	-	"17/25 meilleur duel sur youtube"	-	-

## Collecte des données

Les données ont été recueillies par observation directe des enregistrements vidéos pour les cinq duels retenus. Une grille d'observation standardisée a été constituée pour permettre l'examen systématique et méthodique de ces données brutes, qui sont de nature visuelle, textuelle et sonore. Les critères utilisés dans cette grille d'observation ont été choisis en fonction de leur capacité à minimiser les biais cognitifs et culturels de l'observateur, ainsi qu'à dégager des données précises, comparables entre les duels, et se prêtant à l'analyse quantitative. Il y a un total de seize critères distincts formant la grille d'analyse. Les duels sont analysés vers par vers, c'est-à-dire que chaque segment de sens formulé par le participant est examiné au travers de ces seize critères. Avant de décrire les critères, il convient d'apporter quelques précisions sur ce dernier point.

### 1) Segmentation des paroles

Les textes analysés sont de nature poétique. Ils contiennent en effet la plupart des figures de style propres à ce genre littéraire, soit par exemple des rimes, des jeux de sens et de sonorités, et un rythme. Il n'est donc pas étonnant que ceux qui ont transcrit les paroles, les transpositeurs, aient intuitivement cherché à diviser les paroles en vers afin de reproduire au mieux la structure rimique, rythmique et tonale de chaque performance pour le lecteur. La 'musicalité des paroles' est donc bien reproduite dans les transcriptions qu'on trouve sur le site *Genius.com*.

Cela étant dit, un problème se pose : étant donné que l'unité d'analyse dans ma grille d'observation est justement le vers, il est nécessaire d'avoir une méthode de versification commune pour tous les duels. Or, la méthode strictement 'sonore' décrite ci-dessus n'est pas suffisante pour arriver à ce résultat, car elle est trop aléatoire. On peut par exemple segmenter le texte suivant de deux façons différentes, tout en gardant la 'musicalité' du texte :

"This is an **art**/  
I **give** you a **start** in **imagination**/"

Then I pick you a part like a talent agent"

OU

"This is an art, I give you a start in imagination/

Then I pick you a part like a talent agent"

*exemple tiré de Loaded Lux, round 1*

Dans le premier cas le texte est segmenté en trois vers, alors que dans le deuxième cas il n'en comporte que deux. Par conséquent, la première méthode produit trois unités d'analyse alors que la deuxième n'en produit que deux, ce qui crée un biais quantitatif lors des analyses. Par exemple, si un certain critère s'applique seulement au vers "Then I pick you a part like a talent agent", son taux d'apparition sera de 33% dans le premier cas contre 50% dans le deuxième cas, ce qui représente un biais important en faveur de ce deuxième cas. Ainsi, la méthode sonore de segmentation des paroles laisse trop de place à la subjectivité de chaque transcripateur. Cela ne permet donc pas l'obtention d'unités d'analyse valides qui seraient comparables entre elles au niveau quantitatif.

Afin d'éviter ce genre de biais, j'ai revu la segmentation des paroles en ajoutant un second critère : l'autonomie sémantique de chaque vers. La segmentation des paroles doit non seulement respecter la musicalité du texte, mais aussi, et avant tout, permettre de dégager des unités de sens distinctes. Je pars donc du principe que le participant construit une série de segments de sens, qui se prêtent alors à une analyse de contenu, comme c'est le cas au travers de la grille d'analyse. Ainsi, dans l'exemple précédent, c'est le premier cas qui sera retenu puisque ' This is an art' et ' I give you a start in imagination' sont indépendants au niveau du sens.

Voici un autre exemple d'application de ces critères de segmentation :

- Segmentation originale sur Genius.com : seulement en fonction de la musicalité du texte

"That shit was good but what **everybody's thinking is**/  
That outfit is **flavourful and bright**/  
Right now, **everybody's wondering**/  
How bumblebees are **capable of flight**/"

- Segmentation retravaillée : en fonction du sens (sans pour autant perdre la musicalité)

"That shit was good but what **everybody's thinking is**, that outfit is  
**flavourful and bright**/  
Right now, **everybody's wondering**, how bumblebees are **capable of flight**"

*exemple tiré de Illmaculate, round 1*

Notons tout de même qu'il existe de rares exceptions où l'application de ces critères n'est pas suffisante pour garantir l'autonomie sémantique parfaite des segments. Dans ces cas particuliers, la séparation ou le regroupement des vers en segments de sens peut relever d'un choix personnel éclairé. Cependant, je peux affirmer que les paroles pour les cinq duels sont désormais segmentées suivant les mêmes critères, et donc que les résultats des analyses quantitatives sont comparables entre les duels de manière plus valide que sans ce travail de révision de la versification initiale.

## 2) Performances des participants

J'ai établi une liste de critères observables et quantifiables afin de tester les prédictions 1.1 à 2.4, correspondant aux deux premières hypothèses de l'étude. La description des critères sera accompagnée d'exemples d'applications concrets tirés de la grille d'analyse pour le premier round de Loaded Lux, dans son duel l'opposant à Hollow da don.

## *Analyse comportementale*

Il y a cinq catégories majeures pour classifier les comportements non-verbaux (Ellyson et Dovidio, 1985; Harper, 1985) :

1. la *proxémique*, soit la manière dont l'espace interpersonnel est utilisé
2. la *kinésique* : les mouvements et gestes du torse, de la tête (mais pas du visage), des bras, des jambes, des mains et des pieds
3. le *paralanguage* : l'aspect implicite du comportement verbal, sans contenu et ne faisant pas partie du langage formel, mais pouvant inclure des qualités vocales telles que la tonalité, l'intensité sonore, ainsi que les perturbations du discours telles que le bégayement.
4. le *comportement visuel* : le fait de regarder quelqu'un plus ou moins longtemps, de détourner le regard, par exemple.
5. Les *expressions faciales* : froncer des sourcils ou sourire, par exemple.

Je me suis inspiré de ces catégories générales pour former les critères permettant l'analyse comportementale des participants, au niveau de la dominance physique face à l'adversaire (prédiction 1.1) et de l'interaction avec le public (prédiction 2.1).

- *Dominance physique*

Les trois premières catégories de comportements non-verbaux - proxémique, kinésique/gestuelle, paralanguage/tonalité - sont prises en compte pour évaluer le degré de dominance démontré par chacun des participants. À chacune de ces catégories théoriques j'ai attribué une échelle de 3 niveaux représentant le degré de force avec lequel le comportement est démontré. Au total c'est donc sur une échelle de 0 à 9 (3 critères x 3 niveaux) que je serai en mesure de comparer la performance des participants sur ce critère. J'expliquerai le rationnel derrière ce point après avoir, dans un premier temps, défini chacun des critères et les 3 niveaux d'intensité qui les composent.

a) Proximité avec l'adversaire

La distance interpersonnelle est un critère fréquemment utilisé pour évaluer le rapport de dominance existant entre deux individus au niveau comportemental (Ellyson et Dovidio, 1985). Par exemple, celle-ci a été utilisée pour étudier les dynamiques de dominance comportementale chez les primates non humains (Mazur, 1985), entre des personnes de statuts différents (Ellyson et Dovidio, 1985), chez les hommes comparés à chez les femmes (Henley et Harmon, 1985). Je l'ai adaptée au contexte des duels de rap, comme suit :

- **niveau 1** : l'individu est à la limite de la zone personnelle de son adversaire, soit à environ 1 mètre de ce dernier. Il s'approche de son adversaire.
- **niveau 2** : l'individu est dans la zone personnelle de son adversaire, soit à environ 30-90 centimètres de ce dernier. Il est assez proche pour lui porter un coup de poing.
- **niveau 3** : l'individu est dans la zone intime de son adversaire, soit à moins de 30 centimètres de ce dernier. Il est assez proche pour lui donner un coup de tête.

b) Force et amplitude gestuelle

La manière dont un individu occupe l'espace grâce à ses gestes et à son corps est aussi un facteur important à prendre en compte. Celle-ci a été étudiée par exemple dans les dynamiques de dominance comportementale dans le cadre de débats présidentiels (Exline, 1985), ainsi que dans le cadre de comparaisons entre hommes et entre femmes (Henley et Harmon, 1985). Son opérationnalisation est un peu plus difficile que le critère de proximité car on ne peut pas se baser sur une mesure quantifiable comme la distance. Cependant, après avoir visionné beaucoup de duels de rap, on peut identifier trois niveaux distincts :

- **niveau 1** : l'individu bouge les mains pour appuyer ce qu'il dit. Cela lui donne une certaine présence qu'il n'aurait pas s'il était parfaitement immobile. Ses gestes sont tout à fait non violents.

- **niveau 2** : l'individu produit des gestes pouvant être interprétés comme menaçants.

Autrement dit, soit ses gestes dénotent une action violente (ex : tirer au revolver) mais sont produits sans force - 'geste offensif non-brusque' -, soit ses gestes ne dénotent pas une action violente mais sont produits de manière brusque et énergique (ex : pointer frénétiquement son doigt vers l'adversaire en lui parlant). J'ai intégré le "*face-thrust*", soit la posture confrontationnelle de *tête en avant*, dans cette catégorie bien que généralement on la retrouve dans la catégorie 'proxémique' (Ellyson et Dovidio, 1985), car je le considère avant tout comme un geste menaçant.

- **niveau 3** : gestes dénotant de la violence, produits de manière brusque et agressive. Par exemple, mimer une gifle en tapant avec force dans ses mains ou faire semblant de tirer avec une arme avec énergie. L'individu joue avec la limite de l'altercation physique réelle sans pour autant la franchir, sinon le duel serait bien évidemment interrompu.

Remarque: le fait d'être plus ou moins proche de l'adversaire peut influencer la perception de menace ou d'agressivité chez les participants, mais j'ai fait attention de garder l'autonomie conceptuelle des critères de 'proximité' et de 'gestuelle' lors de l'analyse.

### c) Force de l'intonation

Celle-ci s'inscrit dans le caractère para-langagier des comportements non verbaux. Il s'agit ici de distinguer les degrés de force avec lequel le participant appuie son discours verbal à travers le ton de sa voix. Le degré sonore de la voix, dénotant par exemple de la colère, a déjà été utilisé comme critère de dominance comportementale (Harper, 1985; Mazur, 1985). Comme pour la gestuelle, critère précédent, son opérationnalisation est difficilement quantifiable sans instruments de mesure perfectionnés, d'où l'importance d'une définition claire et précise de chacun des trois niveaux la composant :



- **niveau 1** : ton 'normal' qui serait considéré comme acceptable dans un contexte social hors duel. Il n'y a pas de fermeté particulière dans le ton de la voix : l'individu parle, tout simplement, comme s'il parlait à son boulanger.
- **niveau 2** : ton 'ferme', plus intense et assertif que le niveau précédent. L'individu parle avec force de manière à appuyer son point, comme s'il sermonnait son fils décadent ou qu'il cherchait à affirmer avec force ses convictions politiques devant la critique.
- **niveau 3** : ton 'agressif' et intimidant. L'individu crie face à son adversaire, cherche à l'intimider. Le ton dénote clairement de la colère, voire même de la rage dans certains cas.

J'ai fait attention de ne pas attribuer un ton plus menaçant ou agressif qu'il ne l'est en réalité en me laissant influencer par la gestuelle du participant. Par exemple, s'il produit un geste menaçant tel que mimer un pistolet sur la tempe de son adversaire mais qu'il parle calmement, je ne considère pas que le ton est ferme alors qu'il est en réalité normal. Comme pour le critère précédent, j'ai veillé à garder l'autonomie conceptuelle de chaque critère lors de la récolte.

➤ Échelle de dominance à 9 niveaux

Je me suis basé sur le caractère additif et non-interactif des comportements de dominance pour construire l'échelle de dominance. Des études montrent, en effet, que plus un individu émet de comportements de dominance distincts, plus il sera perçu comme dominant par les observateurs (Schwartz, Tesser & Powell, 1982 ; Henley & Harmon, 1985 ; Aguinis, Simonsen & Pierce, 1998). La méthode de compilation est donc la suivante : pour chaque vers, je retenais le niveau d'intensité le plus élevé de chacun des trois critères définis, que j'ai ensuite additionnés pour obtenir une valeur globale de dominance comportementale (Dc) pour chaque vers. C'est cette valeur de Dc, pouvant être comprise entre 0 et 9, qui m'intéresse pour les analyses quantitatives subséquentes.

➤ Exemple d'application

	Dominance Comportementale (Dc)									TOTAL Dc
	proxémique			kinesique			tonalité			
	VERS	approche	zone perso	zone intime	présence	menace	agression	normal	ferme	
25		x					x			3
26		x		x				x		5
27			x	x					x	7

- *extrait du premier round de Loaded Lux*

- Vers 25: le participant est dans la zone personnelle de son adversaire, est immobile, et s'exprime avec un ton normal. Le niveau de dominance comportementale (Dc) pour ce vers est de  $2+0+1=3$
- V. 26: le participants est dans la zone personnelle de son adversaire, bouge ses mains de manière non menaçante, et s'exprime avec un ton ferme. Le niveau de Dc est de  $2+1+2=5$
- V. 27: le participant est dans la zone intime (à moins de 30 cm) de son adversaire, bouge ses mains d'une manière non menaçante, et s'exprime avec un ton agressif/colérique. Le niveau de Dc est de  $3+1+3=7$

- *Interaction avec le public*

Le degré d'interaction avec le public est évalué à travers l'observation des comportements visuels (orientation du regard vers le public) et des signes linguistiques (contenu verbal adressé au public) produits par les participants.

a) Orientation du regard

Lors de leur performance, les participants peuvent orienter leur regard dans quatre directions différentes. La plupart du temps, ils regardent leur adversaire, mais il est aussi très fréquent qu'ils se tournent vers le public. Plus occasionnellement, les participants regardent les organisateurs du duel qui se trouvent à proximité, ou regardent 'dans le vide' (au ciel par exemple). J'ai gardé les deux premières catégories d'orientation du regard pour la grille d'analyse en considérant que les organisateurs du duel présents sur scène faisaient aussi partie

du public. Je peux ainsi évaluer dans quelle mesure les participants adoptent une posture d'interaction avec le public, en lui faisant face, plutôt qu'une posture d'affront face à l'adversaire.

b) Destinataire du message

Un autre moyen de savoir si le participant cherche à interagir avec le public, est de voir à quelle fréquence il s'adresse verbalement à lui. Ce critère est complémentaire au critère précédent puisqu'il est tout à fait possible, et même fréquent, qu'un participant regarde le public alors que le contenu de son message est destiné à son adversaire, et vice versa, que le participant regarde son adversaire mais que le message est destiné au public.

Pour savoir dans quelle mesure le participant s'adresse au public, j'ai comptabilisé le nombre de vers où ce dernier utilisait le pronom personnel 'he' pour parler de son adversaire et le nombre de vers où il s'adressait au public à la première personne du pluriel - 'you'. De même, pour savoir dans quelle mesure le participant s'adresse à son adversaire, j'ai comptabilisé les vers où il utilisait le pronom personnel 'they' pour lui parler du public, et 'you' lorsqu'il s'adressait à lui directement. La comptabilisation de ces pronoms personnels nécessite de bien comprendre le sens de ce que les participants disent, puisqu'ils n'ont de sens que dans le contexte sémiotique plus large dont ils font partie (incluant le sens de la phrase, la manière dont elle est dite, etc.). Par exemple, la présence du pronom personnel 'you', pris indépendamment du contexte sémiotique dans lequel il est employé, peut indiquer aussi bien que le participant s'adresse au public qu'à l'adversaire.

J'ai également comptabilisé les appellatifs orientés vers l'un ou l'autre des partis (cas grammatical du *vocatif*). Par exemple, le participant peut interpeller son adversaire grâce aux noms communs tels que 'nigga' ou 'brother'. Ces derniers sont courants et représentent de bons indicateurs du schéma communicationnel utilisé par le participant. À l'aide de tous ces indicateurs verbaux sur le schéma interactionnel en place, il est possible de comptabiliser la grande majorité des vers où le participant s'adresse au public ou à l'adversaire.

➤ Degrés d'interaction avec le public

Pour évaluer dans quelle mesure un participant s'adresse au public, je vais comptabiliser le nombre de vers où il est tourné vers lui et le regarde, et le nombre de vers où il parle au public. Je pourrais ensuite calculer le pourcentage de vers où au moins l'une de ces deux catégories est observée. Ce pourcentage sera utilisé comme indicateur du degré d'interaction avec le public.

➤ Exemple d'application

Vers	Paroles	Public			Adv	
		face	parle	TOTAL	Face	Parle
8	Look at this, another future know-it-all with no answers	X	X	X	X	
9	Past catches up to <u>him</u> present day, look 'nana we got <u>another kid</u> with a gift just found out that there's no Santa	X	X	X	X	
10	Afraid <u>they</u> never calculate the mistake they about to make		X	X	X	
11	Any time <u>you</u> get <u>gassed</u> up to get traffic, well it's obvious <u>you</u> gone brake nigga				X	X
12	I'm talking to a <u>dead man at his wake</u>		X	X	X	
13	This is an interview with a vampire, <u>you</u> don't know that high stakes	X	X	X	X	
14	Will take <u>his life</u> out of place		X	X	X	
15	I eradicate then create	X		X		

*Extrait du premier round de Loaded Lux*

- Le participant fait face au public durant les vers 8, 9, 13 et 15 et il parle au public aux vers 8, 9, 10, 12, 13, 14. Il sera donc considéré que le participant interagit avec le public aux vers 8, 9, 10 et 12, 13, 14, 15, soit 7 vers sur 8 (87,5%)
- Au vers 11, le participant regarde son adversaire et lui parle. Il ne sera donc pas considéré qu'il interagit avec le public durant ce vers.

*Analyse discursive*

Les participants cherchent à la fois à surpasser leur adversaire et à conquérir le public à travers leurs paroles. En étudiant le contenu verbal des performances de chaque participant, on se rend compte que ces deux objectifs (correspondant aux deux premières hypothèses), sont difficilement dissociables dans un contexte de 'duel en public'. Les participants cherchent en effet à conquérir le public en montrant qu'ils sont supérieurs à l'adversaire, et vice-versa, ils cherchent à surpasser l'adversaire en montrant qu'ils ont le public de leur côté. J'ai donc

cherché, dans un premier temps, à comptabiliser les vers dénotant une argumentation de supériorité par rapport à l'adversaire (prédiction 1.2), puis, dans un deuxième temps ceux dont le contenu semblait d'avantage viser la conquête du public (prédiction 2.2).

- *Vers dénotant une argumentation de supériorité*

À la manière d'un combat de boxe, on peut considérer que la plupart des vers constituent des 'coups' portés à l'adversaire. Plutôt que des jabs, crochets, directs comme à la boxe, les participants critiquent, se moquent de l'adversaire, ou se vantent de leurs propres compétences, afin de montrer qu'ils sont meilleurs. J'ai donc comptabilisé les vers qui constituent de tels coups, où le participant rabaisait son adversaire ou bien mettait en avant ses propres qualités en tant qu'individu ou expert.

La grille d'analyse distingue les vers où le participant se 'dépeint positivement' (colonne 'soi+') des vers où le participant rabaisse son adversaire ('adversaire -'). Cette distinction est possible pour la majorité des vers mais il y a aussi des vers où elle n'est pas possible, puisque 'se mettre en avant' peut aussi passer par le 'rabaissement de son adversaire', et vice-versa. Par exemple, si un participant affirme qu'il éprouve une profonde antipathie pour les individus qui manquent d'intégrité en s'adressant à son adversaire, il insinue d'une part que l'intégrité est quelque chose d'important pour lui (soi+) et d'autre part que son adversaire ne l'est pas (adversaire -). Pour l'analyse quantitative de l'argumentation de supériorité, j'ai donc ajouté une troisième colonne comptabilisant tous les vers où le participant rabaisait son adversaire et/ou se décrivait positivement, soit sans la distinction 'soi+/adversaire-', l'essentiel étant de déterminer quand le participant argumente sa supériorité relative ou non par rapport à l'adversaire.

- *Argumentaires visant la conquête du public*

Pour se valoriser, le participant peut par exemple se décrire comme un individu dominant, qui n'a peur de personne et qui est toujours prêt à combattre; de haut statut, ayant plusieurs victoires passées et beaucoup d'admirateurs; artistiquement talentueux en termes de créativité

dans son rap; étant digne de confiance de par son intégrité, son authenticité et son respect du principe de réciprocité, et ainsi de suite. De même, pour rabaisser son adversaire, il peut se moquer de lui et le critiquer sur sa faiblesse physique ; sa vie personnelle et son physique ingrat; son statut et ses défaites passées; son manque de talent artistique; sa malhonnêteté. Il peut aussi l'insulter ou tenter de l'intimider par la menace. Cette énumération de domaines d'argumentation 'typiques' n'est certainement pas exhaustive et généralisable à tous les duels de rap. En revanche, elle représente bien les catégories principales qui sont observables dans les paroles des duels de l'échantillon analysé. En partant de cette constatation, j'ai établi cinq catégories de domaines d'argumentation afin de classer, vers par vers, le contenu des paroles :

1. la **force coercitive** relative entre les participants – par exemple : vers touchant à la force physique, la possession et l'utilisation d'armes, la dangerosité, l'affiliation à des gangs, la profération de menaces.
2. Le **dénigrement** sur des aspects personnels – ex : moqueries sur le physique ou sur la personnalité, ragots sur la vie familiale, sur la vie professionnelle, le quotidien de l'adversaire.
3. le **statut social** – ex : affirmation de sa popularité relative dans la communauté (incluant les réseaux sociaux), le comptage des victoires et défaites lors de duels passés (succès relatif), l'emploi de métaphores de dieu/prophète/roi/meneur en parlant de soi.
4. la **qualité artistique** de leurs performances – ex : comparaisons sur l'intérêt, la créativité, l'intelligibilité, et le style artistique du rap.
5. le **mérite** en tant qu'individu étant digne de confiance ou non - ex : authenticité, intégrité, loyauté envers ses proches, ragots sur l'historique de trahison, sur le non-respect du principe de réciprocité.

J'ai attribué à chaque vers dénotant une argumentation de supériorité (critère précédent) l'une des cinq catégories d'argumentation mentionnées ci-dessus, afin de voir dans quelle mesure l'argumentaire des participants visait à conquérir le public. Il sera considéré que l'emploi des catégories 'force coercitive' et 'dénigrement' dans l'argumentaire des participants visent moins à conquérir le public que les catégories 'qualité artistique' et 'mérite', alors que la catégorie

d'argumentation de supériorité tournant autour de la question du 'statut' occupe un niveau intermédiaire. Par exemple, un participant qui se décrit comme un 'chef qui gagne toujours ses duels' (domaine d'argumentation du statut), qui cherche à intimider ses adversaires en parlant des armes qu'il possède (force coercitive) et qui les ridiculise en racontant des choses sur leurs vies familiales ou en se moquant de leur apparence physique (dénigrement), sera considéré comme ayant un argumentaire moins porté vers la conquête du public qu'un participant qui se décrit également comme 'un chef qui gagne toujours ses duels' (statut), mais qui critique plutôt ses adversaires sur leur créativité en tant que rappeur (qualité artistique) et sur leur manque d'intégrité et de loyauté vis-à-vis de leurs entourage (mérite).

➤ Exemple d'application

VERS	Paroles	argumentation supériorité			domaine
		Soi +	Adversaire -	vers concernés	
14	Will take his life out of place	X		X	force
20	This ain't <i>front</i> like you front weight	X	X	X	mérite
31	It's not as much about my opponent as the look I'ma go with	X	X	X	statut
49	You look like a nigga in front of the deli that keep asking		X	X	dénigrement
52	You keep giving us old shit		X	X	qualité artistique

Force:

Vers 14: je vais lui enlever la vie.

Mérite

V. 20: je ne fais pas semblant comme toi (authenticité).

Statut

V.31: le public s'intéresse plus au *look* avec lequel je vais arriver sur scène qu'aux adversaires que je dois affronter.

Dénigrement:

V. 49: tu ressembles à ce toxicomane typique que l'on voit tous les jours devant le dépanneur.

Qualité artistique

V. 52: tu répètes la même chose, tu n'es pas créatif.

## Analyse artistique et humour

- *Expertise au niveau artistique*

Comme décrit dans le chapitre précédent, le rap est un domaine de compétence socialement valorisé dans le contexte Hip Hop. Être considéré comme un bon rappeur devrait donc se solder par du prestige social à celui ou celle qui en démontre l'expertise. Les participants vont donc démontrer leurs talents artistiques au public afin que ce dernier puisse reconnaître son expertise. En ce sens, si les participants démontrent leur expertise au niveau artistique (prédiction 2.3), c'est avant tout pour conquérir le public (hypothèse 2).

Le rap étant une forme d'art oratoire poétique suscitant l'attention et l'appréciation du public dans ce contexte, les participants doivent respecter certaines normes artistiques afin d'être crédibles et appréciés du public. Parmi ces normes, les plus importantes sont à mon avis la rime et les jeux de mots. La première donne un *flow*, une musicalité, aux paroles du rappeur ; alors que la deuxième donne une profondeur au texte en jouant sur les sens des mots et leurs sonorités (Edwards, 2009, p. 56, p. 81). Les participants utilisent beaucoup d'autres moyens pour démontrer leur expertise en rap. Par exemple : l'utilisation d'allitérations, de consonances, de schémas rythmiques plus ou moins complexes, pour la musicalité ; de métaphores, métaphores filées et d'hyperboles pour l'aspect plus 'littéraire' du texte (Edwards, 2009, p. 41-56, p. 81-86). Une analyse détaillée du style artistique de chaque participant prenant tous ces éléments en compte serait trop longue à réaliser. C'est pourquoi je me contenterai de prendre en compte le nombre de rimes et de jeux de mots pour chaque vers, afin d'évaluer dans quelle mesure les participants démontrent leur expertise au niveau artistique (prédiction 2.3).

### 1. Rimes

D'après le dictionnaire Larousse en ligne ([www.Larousse.fr](http://www.Larousse.fr)), une rime est un "retour, à la fin de deux ou plusieurs vers, de la même consonance de la terminaison, accentuée, du mot final". Prise dans ce sens, la comptabilisation des rimes ne serait pas suffisante pour représenter la musicalité des paroles de rap, puisque certains participants font également rimer les mots à l'intérieur de leurs vers. Par exemple : "Afraid they never calculate the mistake they about to make" (vers 10 de Loaded Lux). Ce sera donc une conception 'large' de ce que constitue une



rime qui est utilisée pour l'analyse qualitative : je ne me contenterai pas de relever seulement les rimes en fin de vers, comme le suggère la définition, mais tous les mots qui présentent un intérêt sonore évident dans la musicalité du texte. Je m'aide donc de la question suivante pour comptabiliser, au mieux de ma subjectivité, le nombre d'éléments (soit les rimes prises au sens large) donnant la musicalité au texte : "quelles sont les parties du vers, faisant échos aux vers précédents, qui rendent le rap agréable/intéressant à écouter ?"

Pour la plupart des participants, la rime se présente presque uniquement dans son sens original, à la fin de chaque vers, mais pour d'autres la rime peut prendre diverses formes, plus subtiles, qu'il est important de comptabiliser pour justifier leurs talents artistiques au niveau sonore. J'ai marqué ces parties de vers en **gras** dans le texte et je les ai comptabilisés dans ma grille. Notons qu'il est essentiel de bien écouter le rap des participants et ne pas se baser uniquement sur le support écrit des paroles, car les participants peuvent jouer avec la prononciation des mots pour les faire rimer entre eux (Edwards, 2009, p. 84).

## 2. Jeux de mots

D'après le dictionnaire en ligne Larousse.fr, un jeu de mots est une "plaisanterie fondée sur la ressemblance des mots". J'étendrai cette définition à tous les mots et formules pouvant prendre des sens multiples, qu'ils soient de nature amusante ou autre, présentant un intérêt au niveau du sens du texte. Beaucoup de jeux de mots représentent aussi des allusions à des duels passés, à des références communes (musicales, sportives ou cinématographiques par exemple), des traits personnels, etc. Pour ne pas confondre les jeux de mots avec les métaphores, où il est plutôt question d'imager le contenu verbal pour le rendre plus vivant, je veillerai à ne relever que ce qui présente un jeu au niveau de la syntaxe et du sens des mots. Il faut donc que ces mots revêtent plusieurs sens clairement distincts, en fonction du contexte dans lequel ils sont employés par le participant, pour qu'ils soient pris en compte dans la grille de données.

Il est essentiel de bien comprendre les paroles des participants, ainsi que le contexte particulier dans lequel elles sont exprimées, pour réellement saisir les jeux de sens qui y ont lieu. Un observateur qui n'est pas familier avec la culture Hip Hop et avec les querelles internes au milieu des duels de rap, aura beaucoup de mal à relever les jeux de mots. C'est pourquoi le site

*Genius.com*, où les paroles sont commentées par les utilisateurs afin d'en clarifier le sens, m'a été d'une aide précieuse pour la comptabilisation des jeux de mots. Ces derniers sont soulignés dans le texte et comptés, vers par vers, dans la grille de données.

➤ Exemple d'application

	Paroles		
Vers		Rimes	Jeux de mots
10	Afraid they never <b>calculate</b> the <b>mistake</b> they about to <b>make</b>	3	
11	Any time you get <b>gassed up</b> to get <b>traffic</b> , well it's obvious you gone <b>brake</b> nigga	2	3
12	I'm talking to a dead man at his <b>wake</b>	1	
13	This is an <b>interview</b> with a vampire, you don't know that <b>high stakes</b>	1	2

Rimes

- V. 10 : "calculate/mistake/make" rimes avec "Afraid" en début de vers. 3 rimes.

- V. 11 : "get traffic" rime avec "get gassed up" (la prononciation du participant joue un rôle). "brake" rime avec "make" du vers précédent. 2 rimes.

Jeux de mots

-V. 11 : 3 jeux de mots autour de la circulation routière.

1. "gassed up" = accélérer en voiture/ 'gonfler son image'
2. "traffic" = embouteillage sur la route/être populaire sur le net (traffic internet)
3. "brake" = freiner en voiture/tomber en morceaux, perdre

-V. 13 : 2 jeux de mots autour des vampires.

1. "interview with a vampire" = célèbre film sur les vampire/son adversaire est une personne dangereuse/son adversaire est un mort-vivant.
2. "high stakes" = titre médiatique du duel/'gros enjeux'/pieu utilisé pour achever un vampire.

- *Contenu humoristique*

Trois caractéristiques observables sont utilisées pour savoir à quels moments les participants sont dans le registre de l'humour :

- le ton employé par les participants est généralement intense et conflictuel dans le contexte de duels verbaux. Le ton change, devient plus léger et 'blagueur', lorsque le participant est dans le registre de l'humour.

- au niveau comportemental, le participant aura plus tendance à sourire et à avoir une posture non-conflictuelle face à son participant. Il peut aussi imiter de manière comique la gestuelle de son adversaire.

- au niveau du contenu verbal, le participant sera généralement dans le registre de l'absurde ou de la moquerie.

Je comptabiliserai le nombre de vers où le participant tente de faire rire le public en prenant garde de ne pas être influencé par les rires du public, puisque ce qui peut être considéré comme 'drôle' par le public n'est pas forcément produit intentionnellement par le participant.

### 3) Bénéfices retirés par les participants

- *Acclamations du public*

Lors des duels de rap, le public n'hésite pas à se faire entendre pour montrer son appréciation et pour encourager les participants à poursuivre l'offensive contre l'adversaire. Une belle *punchline* ('coup verbal') suscitera toujours une vive réaction du public. On distinguera trois niveaux d'acclamations, par ordre d'intensité :

- **niveau 1**: dure moins de 2 secondes. Peu intense. Le public encourage le participant à poursuivre l'offensive

- **niveau 2**: acclamations durant entre 2 et 5 secondes, plus intenses et spontanées. Le public montre son appréciation

- **niveau 3** : acclamations durant plus de 5 secondes. Empêchent généralement le participant de continuer, de par leur intensité. Le public se réjouit, montre sa satisfaction.

Notons que certains participants font des pauses sciemment pour que le public puisse les acclamer longtemps, alors que d'autres lui demandent immédiatement de faire moins de bruit pour ne pas être interrompus durant leur performance. Dans ces situations, je prendrai en compte l'intensité ET la spontanéité des acclamations, en plus de la durée, afin que les données soient fidèles à ce qu'elles sont censées mesurer, soit l'appréciation du public.

➤ Exemple d'application

	Paroles	Réaction public
VERS		
7	Turn pro trans to respect to the session being closed camera' d/	1
8	Look at this, another future know-it-all with no answers	
9	Past catches up to him present day, look 'nana we got another kid with a gift just found out that there's no	2
10	Afraid they never calculate the mistake they about to make	
11	Any time you get gassed up to get traffic, / Well it's obvious you gone brake nigga/	
12	I'm talking to a dead man at his wake	
13	This is an interview with a vampire, / you don't know that high stakes/	3

Explication : le participant reçoit des acclamations de **niveau 1** au vers 7 ; **niveau 2** au v. 9 ; et **niveau 3** au vers 13. Durant les autres vers, le public est silencieux.

- *Votes pour être élu vainqueur*

Les membres du public assistant au duel, ainsi que ceux qui regardent la rediffusion du duel sur internet, ont la possibilité de voter pour le vainqueur de leur choix sur des sites internet spécialisés. Pour quatre des cinq duels étudiés, il y a entre 500 et 800 votes au total. En

revanche, pour le duel opposant Dizaster contre Dna, seulement 77 votes ont été comptabilisés.

- *Augmentation du niveau de prestige*

Il existe des sites internet permettant aux internautes de voter pour leurs participants favoris et de hiérarchiser les participants entre eux. J'utiliserai le site *ranker.com* pour déterminer le placement relatif des participants en termes de prestige social. À ce jour, plus de 4 640 personnes ont voté pour classer 47 participants. Les internautes ont la possibilité de voter positivement ou négativement pour chacun des participants. Je ne considérerai que les votes positifs pour mon étude car je trouve que le calcul utilisé pour classer les participants dans le site, qui prend en compte les votes négatifs, est trop discutable. Par exemple, un participant qui a 196 votes positifs et 105 votes négatifs (Rone) sera mieux placé qu'un participant qui a 540 votes positifs et 524 votes négatifs (John John Da Don), car la différence entre les votes positifs et négatifs est moins grande pour Rone que pour John John. À mon avis, John John Da Don mérite d'être mieux placé que Rone car il a reçu beaucoup plus de votes positifs que ce dernier. De plus, le fait qu'un participant reçoive beaucoup de votes négatifs peut signifier que son style est moins 'passe-partout', plus dérangeant, qu'un participant qui en reçoit peu. Le fait de considérer seulement les votes positifs est donc plus pertinent pour décrire le niveau de prestige relatif des participants.

Notons que ce classement évolue avec le temps, puisque les internautes peuvent voter quand ils veulent. Cela veut dire que si un participant a gagné beaucoup de duels récemment, son score, et donc son positionnement hiérarchique, pourra augmenter considérablement. De ce fait, il est impossible d'établir un lien entre la performance des participants dans les duels étudiés et leur classement actuel sur le site *ranker.com*.

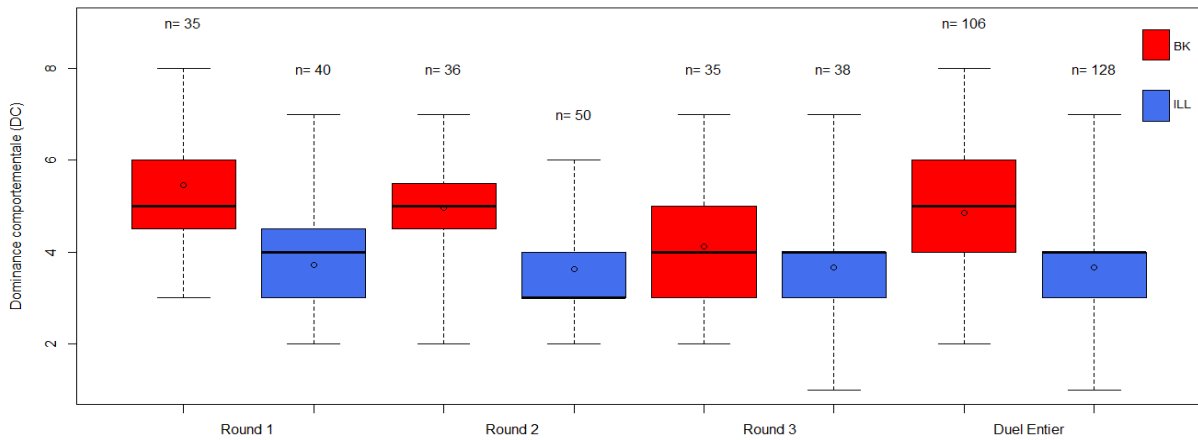
# RÉSULTATS

## Duel 1 : Bigg K vs Illmaculate

### 1 - Dominance comportementale

Les deux participants essayent plus ou moins d'intimider l'adversaire à travers une attitude comportementale dominante.

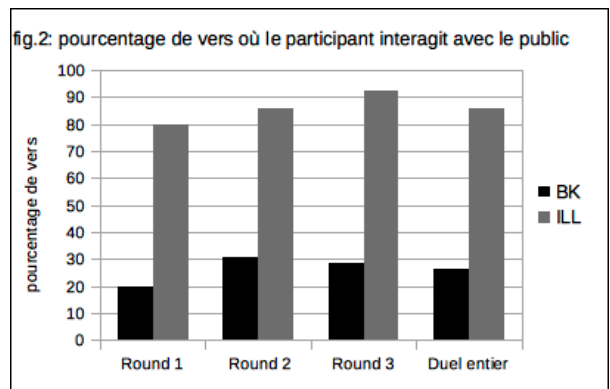
Figure 1: Distribution des valeurs de dominance comportementale (DC) pour chaque participant



La figure 1 montre que les niveaux de dominance comportementale (Dc) sont nettement plus élevés pour Bigg K (ci-après Bigg) que pour Illmaculate (Illmac), pour les trois rounds pris individuellement et pour le duel en entier. En effet, sur le duel entier, la valeur médiane des niveaux de Dc est de 5 pour Bigg contre 4 pour Illmac. Pour Bigg, 50% des données constituant les deuxième et troisième quartiles de la distribution des valeurs de Dc, se trouvent entre les valeurs de Dc comprise entre 4 et 6 (dominant), alors que pour Illmac, les deuxième et troisième quartiles se trouvent entre les valeurs de Dc comprise entre 3 et 4 (peu dominant).

### 2 - Interaction avec le public

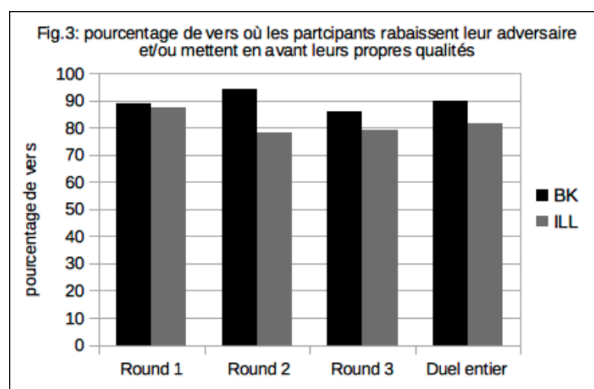
Les deux participants interagissent avec le public mais dans des proportions très différentes. D'après la figure 2, Illmac interagit



beaucoup plus avec le public que Bigg. Pour le duel au complet, Illmac parle et/ou est tourné vers le public durant 86% de ses vers, contre seulement 26,4% pour Bigg. Plus le duel avance, plus Illmac interagit avec le public, passant de 80% du total des vers pour le round 1, à 86% pour le round 2 pour finir à 92,1% au round 3. Une telle progression n'est pas observable pour Bigg.

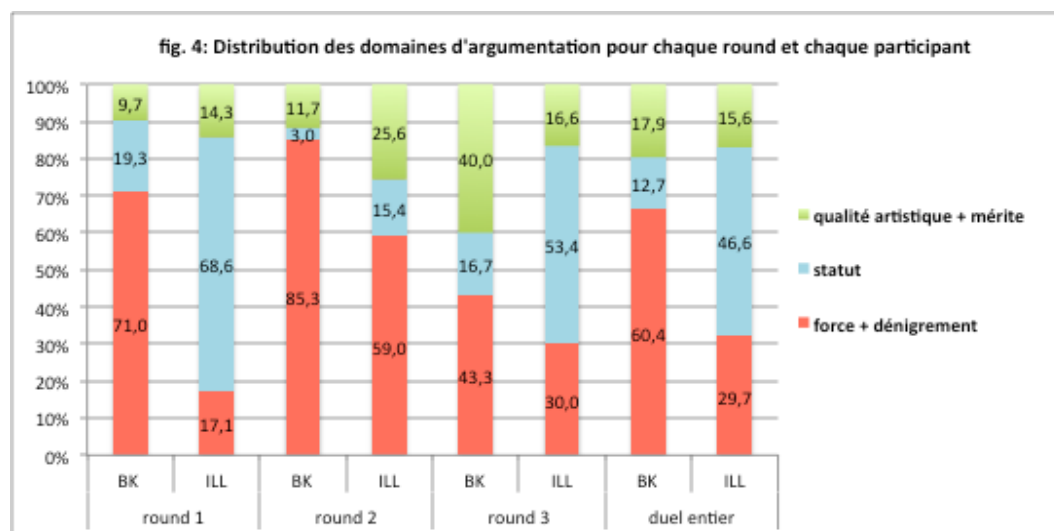
### 3 - Argumentation de supériorité

Chez les deux participants, une grande majorité des vers est consacrée à l'argumentation de supériorité par rapport à l'adversaire (figure 3). Pour le duel entier, Bigg produit légèrement plus de vers où il démontre verbalement sa supériorité par rapport à Illmac (89,6% contre 81,3%). Les rounds 1 et 3 étant pratiquement équivalents pour les deux participants, cette différence est due au deuxième round de Bigg, qui produit un taux de 94,4% de vers présentant une argumentation de supériorité, contre seulement 78% pour Illmac.



### 4 - Argumentaire visant la conquête du public

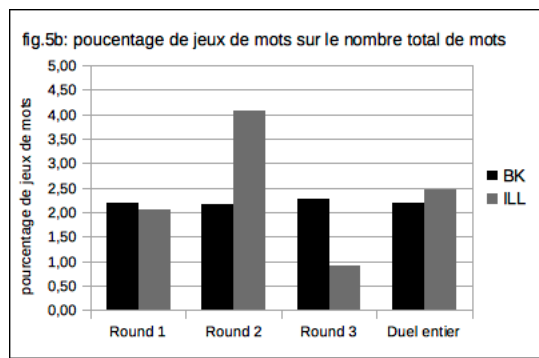
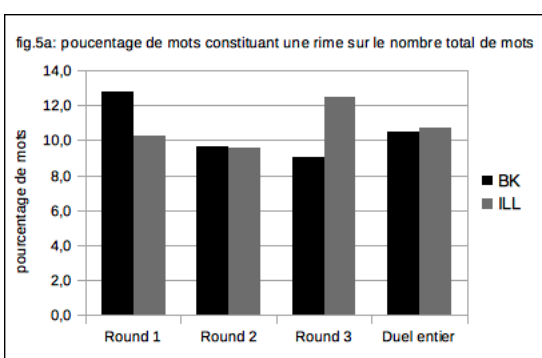
La figure 4 montre le type d'argumentaire utilisé par chaque participant pour les trois rounds considérés individuellement et pour le duel entier.



Illmac semble avoir un argumentaire plus orienté vers la conquête du public que Bigg. En effet, Illmac utilise nettement moins d'arguments de force (menaces, insultes, puissance physique) ou de dénigrement de l'adversaire (moqueries sur des sujets personnels) comparé à Bigg tant pour le duel au complet que pour les trois rounds pris individuellement.

### 5 - Expertise au niveau artistique

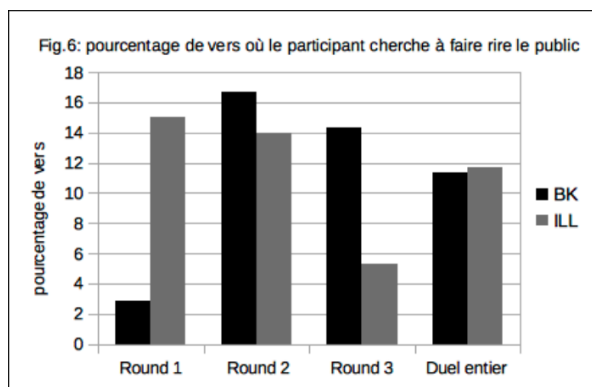
Les deux participants démontrent leur expertise artistique au niveau des rimes (figure 5a) et au niveau des jeux de mots (figure 5b) de manière quasi-équivalente pour le duel entier.



La proportion des mots constituant des rimes décroît pour Bigg au fur et à mesure que le duel avance, alors qu'elle a plutôt tendance à progresser pour Illmac. La proportion de jeux de mots est stable à travers les trois rounds pour Bigg. Pour Illmac, en revanche, elle est beaucoup plus variable : il obtient un score similaire à Bigg au premier round mais atteint un maximum pour le duel entier de 4,1% au deuxième round, soit presque deux fois plus que son adversaire, pour enfin redescendre au troisième round à un minimum de 0,9% sur le duel entier, soit moins de la moitié du score de Bigg.

### 6 - Contenu humoristique

D'après la figure 6, les deux participants tentent presque autant l'un que l'autre de faire rire le public (environ 11,5% du total des vers). Au fur et à mesure que le duel progresse, Illmac semble moins miser sur cette

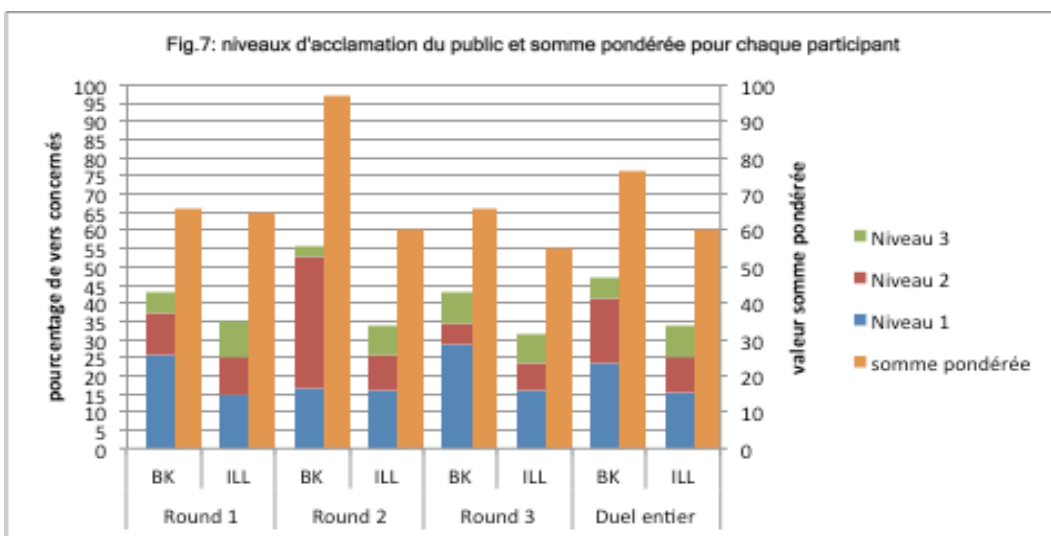




stratégie alors que Bigg augmente considérablement son taux de vers humoristiques à partir du deuxième round.

### 7 - Acclamations du public

D'après la figure 7, les deux participants sont acclamés par le public durant les trois rounds, avec un avantage pour Bigg qui obtient un score total (somme des pourcentages pondéré par le niveau 1-2-3 qu'ils représentent) de 76,4 pour le duel entier contre 60,2 pour Illmac. Pour le duel entier, Illmac a suscité plus de réactions très intenses chez le public (niveau 3) que Bigg, alors que ce dernier a suscité nettement plus de réactions intenses (niveau 2) et peu intenses (niveau 1). À travers les 3 rounds, une légère décroissance est observée pour Illmac par rapport à la quantité et à la qualité (niveaux) des acclamations suscitées, or ce n'est pas le cas pour Bigg qui reçoit nettement plus d'acclamations que son adversaire au round 2, aussi bien au niveau de la quantité des acclamations que leur qualité (hauts taux d'acclamations de niveaux 2), et reçoit légèrement plus d'acclamations que Illmac au round 3.



### 8 - Votes du public

D'après les votes du public sur les sites internet *otbva.com* et *rmbva.com*, Bigg obtient 303 votes alors qu'Illmac en obtient 315. C'est donc Illmac qui l'emporte, mais de très peu avec 51% des votes.

## 9 – Position dans la hiérarchie de prestige

D'après le site *ranker.com*, Bigg est 22<sup>ème</sup> avec 417 votes et Illmac est 23<sup>ème</sup> avec 394 votes dans le classement des meilleurs battle-rappeurs actuels.

### **Conclusion et ouverture**

#### a. Réponses aux hypothèses

Durant ce duel, les deux participants tentent de surpasser leur adversaire (hypothèse 1) en essayant de le dominer physiquement (prédiction 1.1) et en décrivant verbalement leur supériorité (prédiction 1.2). Les participants tentent également de conquérir le public (hypothèse 2) en interagissant avec ce dernier (prédiction 2.1), en utilisant des argumentaires pertinents (prédiction 2.2), en démontrant leur expertise au niveau artistique (prédiction 2.3) et en essayant de faire rire le public (prédiction 2.4). Enfin, les participants reçoivent des bénéfices en retour de leurs performances (hypothèse 3) puisqu'ils sont acclamés par le public (prédiction 3.1) et gagnent des votes pour être désignés comme vainqueur du duel (prédiction 3.2). Les deux participants figurent dans le classement des meilleurs battle-rappeurs du moment (prédiction 3.3) et peuvent augmenter leur statut relatif en produisant des performances qui seront appréciées du public.

#### b. Tendances dans la démonstration de compétences

Bigg semble plus vouloir surpasser son adversaire que conquérir le public comparativement à Illmac. En effet, Bigg cherche plutôt à dominer physiquement son adversaire (figure 1) qu'à interagir avec le public (figure 2), décrit légèrement plus sa supériorité au niveau verbal par rapport à Illmac (figure 3) et utilise un argumentaire plus centré sur la force coercitive et le dénigrement de son adversaire (figure 4). Contrairement à Bigg, Illmac semble plutôt chercher à conquérir le public qu'à surpasser son adversaire : il interagit avec le public durant la majeure partie de sa performance en se montrant très peu dominant vis-à-vis de son adversaire et utilise un argumentaire plutôt centré sur la question du statut (popularité, prestige social) que sur la force physique et le dénigrement. Les deux participants tentent cependant, autant

l'un que l'autre, de conquérir le public à travers la démonstration de leur expertise artistique au niveau des rimes et des jeux de mots et en essayant de faire rire ce dernier.

c. Liens observés entre la démonstration de compétences et les acclamations

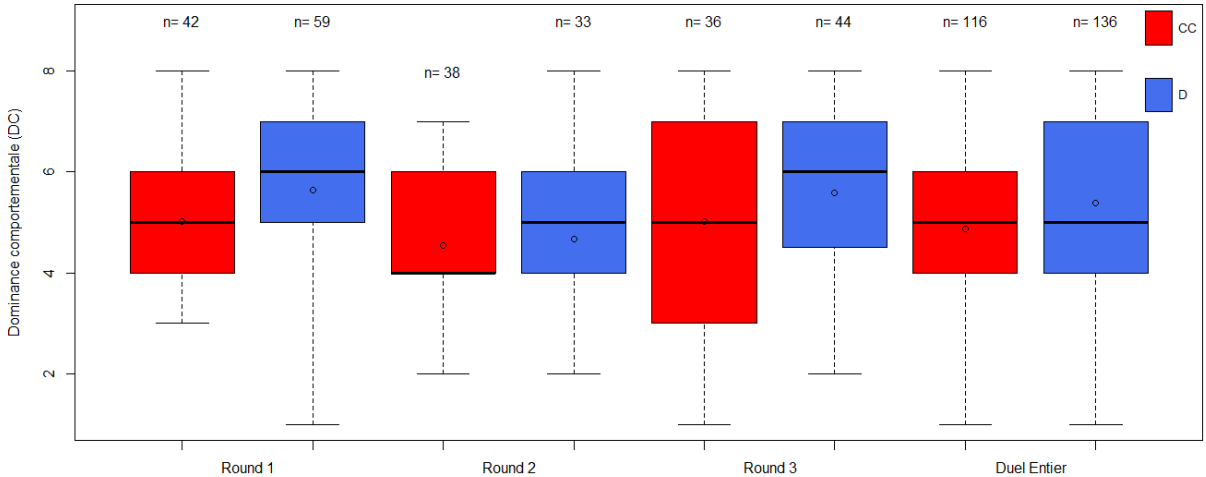
Au deuxième round de Bigg, le taux d'acclamation du public est à son plus haut niveau pour tout le duel. Durant ce round, Bigg produit le plus haut taux d'argumentation de supériorité ainsi que l'argumentaire le plus centré sur la force coercitive et le dénigrement personnel de l'adversaire pour tout le duel. C'est aussi durant ce round que le plus haut taux de vers où un participant cherche à faire rire le public est démontré sur tout le duel. La capacité à démontrer verbalement sa supériorité à travers des propos violents et insultants, le tout en faisant preuve d'humour, semble donc hautement apprécié par le public durant ce duel.

## Duel 2 : Charlie Clips vs Daylyt

### 1 - Dominance comportementale

Les deux participants démontrent tour à tour leur capacité à intimider l'adversaire à travers une attitude comportementale dominante (figure 1).

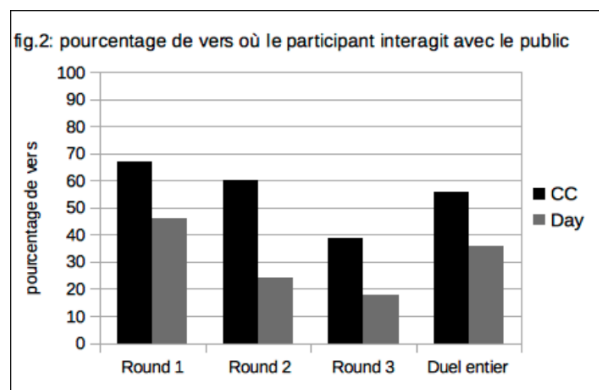
Figure 1: Distribution des valeurs de dominance comportementale (DC) pour chaque participant



Pour le duel entier, la répartition des niveaux de Dc est presque identique pour les deux participants. Une légère prédominance est cependant observée pour Daylyt : son troisième quartile se trouve entre les valeurs de Dc comprises entre 5 et 7, alors que le troisième quartile de Charlie Clips (ci-après Clips) se trouve entre les valeurs de Dc comprises entre 5 et 6. Sur les trois rounds, les niveaux de dominance comportementale (Dc) sont toujours plus élevés pour Daylyt que pour Clips pour les trois rounds pris individuellement.

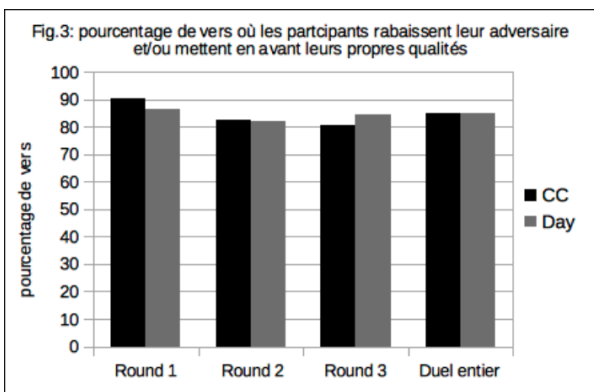
### 2 - Interaction avec le public

D'après la figure 2, Clips interagit plus souvent avec le public que Daylyt, pour le duel entier ainsi que pour les trois rounds considérés individuellement. Plus le duel avance, moins les participants interagissent avec le public.



Cette diminution est plus accentuée pour Daylyt puisqu'il interagit presque trois fois moins avec le public au troisième round comparativement au premier round, alors que Clips interagit à peine deux fois moins avec le public entre le premier et le troisième round.

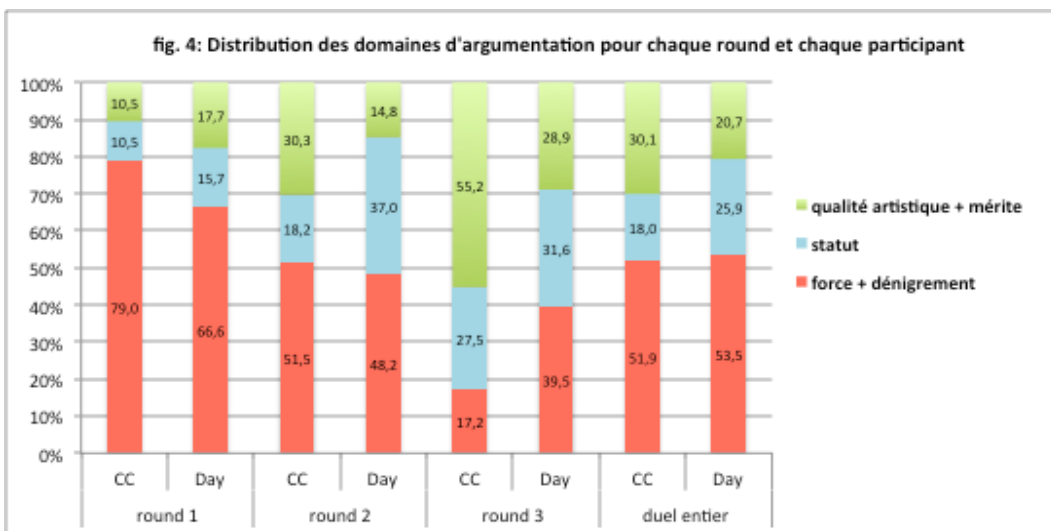
### 3 - Argumentation de supériorité



Chez les deux participants, plus de 80% des vers sont consacrés à l'argumentation de supériorité par rapport à l'adversaire (figure 3). Les deux participants ont un score similaire pour le duel entier, égal à 84,7%, et c'est au premier round que le taux d'argumentation de supériorité est le plus haut

pour les deux participants.

### 4 - Argumentaire visant la conquête du public

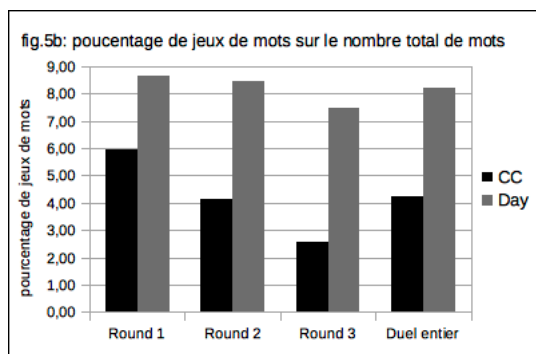
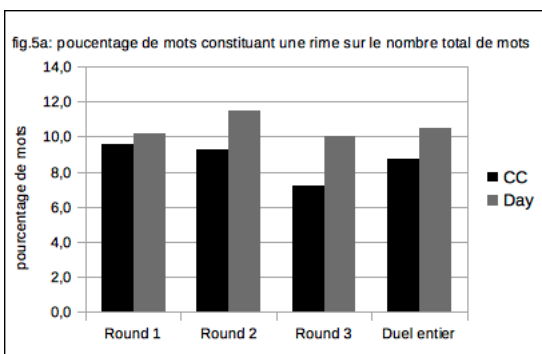


Pour le duel entier, Clips a un argumentaire légèrement plus orienté vers la conquête du public que Daylyt puisque 30,1% des vers où il tente de démontrer sa supériorité relative tournent autour de la question du mérite et de la qualité artistique, contre 20,7% pour Daylyt (figure 4). La proportion de vers où Clips utilise des arguments de force ou de dénigrement décroît

considérablement au fur et à mesure que le duel progresse pour être remplacés, essentiellement, par des arguments relatifs au mérite et à la qualité artistique. Cette diminution dans l'usage d'arguments de force et de dénigrement personnel est aussi observable pour Daylyt mais de manière moins prononcée. De plus, les arguments de force et de dénigrement personnel sont plutôt remplacés par des arguments relatifs au statut social qu'au mérite et à la qualité artistique, ce qui appuie l'idée générale que l'argumentaire de Daylyt est un peu moins tourné vers la conquête du public que celui de Clips.

### 5 - Expertise au niveau artistique

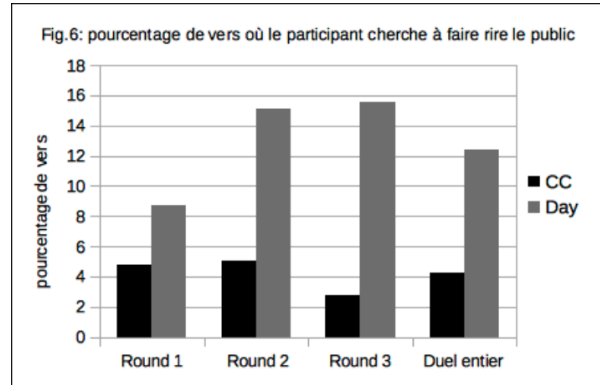
Les deux participants démontrent leur expertise artistique au niveau des rimes (figure 5a) et au niveau des jeux de mots (figure 5b). Cette démonstration est plus explicite pour Daylyt.



En effet, Daylyt produit proportionnellement plus de rimes et de jeux de mots que Clips pour le duel entier ainsi que pour les trois rounds pris individuellement. Pour le duel entier, 10,5% des mots constituent des rimes pour Daylyt contre 8,8% pour Clips. De plus, 8,2% du total des mots sont des jeux des mots pour Daylyt contre 4,2% pour Clips, soit presque deux fois moins que Daylyt sur le duel entier. Clips produit moins de jeux de mots et de rimes au fur et à mesure que le duel avance, or ce n'est pas vraiment le cas pour Daylyt.

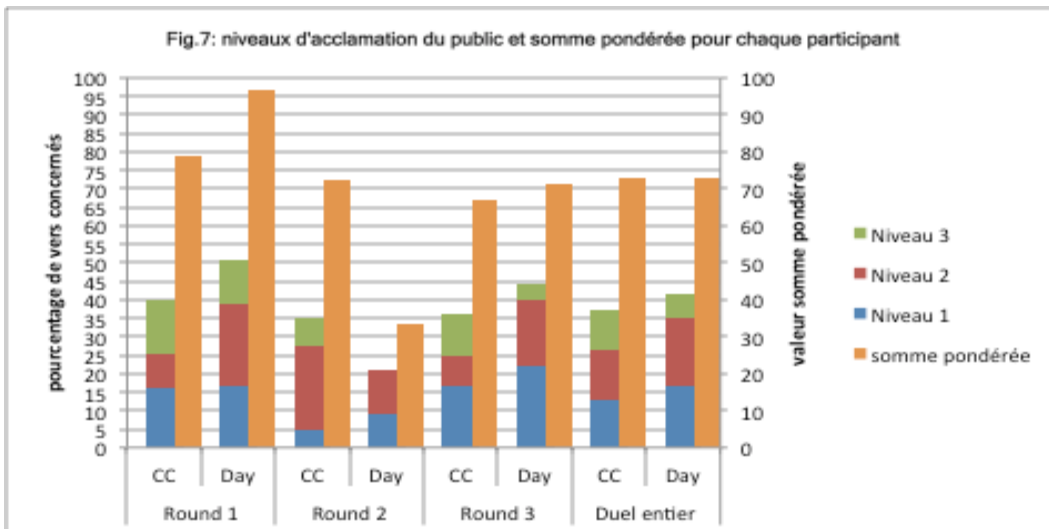
## 6 - Contenu humoristique

Les deux participants cherchent à faire rire le public mais dans des proportions très différentes (fig.6). En effet, Daylyt cherche trois fois plus que Clips à faire rire le public (12,4% des vers pour Daylyt contre 4,2% pour Clips), pour le duel entier. De plus, Daylyt semble plus miser sur cette stratégie au fur et à mesure que le duel avance.



## 7 - Acclamations du public

D'après la figure 7, les deux participants sont autant acclamés l'un que l'autre par le public pour le duel entier, puisqu'ils ont tous les deux un score pondéré total de 73. En ce qui a trait à l'intensité des acclamations, Clips reçoit plus d'acclamations de niveau 3 (très intense), alors que Daylyt reçoit plus d'acclamations de niveau 2 et de niveau 1, pour le duel entier.



À travers les 3 rounds, il n'y a pas de grande variation dans les niveaux d'acclamations suscités par Clips qui reçoit toujours plus d'acclamations très intenses par rapport à Daylyt. En revanche, pour Daylyt, les taux d'acclamations reçus sont beaucoup moins constants : il obtient un score pondéré clairement supérieur à Clips au premier round, mais deux fois

inférieur à ce dernier au deuxième round, pour finir avec un score pondéré presque égal à Clips au troisième round.

#### 8 - Votes du public

D'après les votes du public sur le site *otbva.com*, Clips obtient 504 votes alors que Daylyt en obtient 257. C'est donc Clips qui l'emporte avec 66% des votes en sa faveur.

#### 9 – Position dans la hiérarchie de prestige

D'après le site *ranker.com*, Clips est 1<sup>er</sup> avec 1664 votes et Daylyt est 7<sup>ème</sup> avec 955 votes dans le classement des meilleurs battle-rappeurs actuels.

### **Conclusion et ouverture**

#### a. Réponses aux prédictions

Comme pour le duel précédent, toutes les prédictions relatives à la performance des participants (hypothèses 1 et 2) et aux bénéfices reçus en termes d'acclamations et de votes du public (hypothèse 3) sont confirmées dans ce duel.

#### b. Tendances dans la démonstration de compétences

Tout au long du duel, Daylyt se montre plus dominant que Clips alors que ce dernier interagit plus avec le public. Plus le duel avance, plus les participants ont un argumentaire visant la conquête du public, mais cette tendance est plus prononcée pour Clips. Daylyt aurait donc plus tendance à vouloir à surpasser son adversaire, alors que Clips essaierait plutôt d'avoir le public de son côté. Cependant, Daylyt cherche aussi beaucoup à faire rire le public et démontre plus son expertise artistique par rapport à Clips tout au long du duel, alors que ce dernier a un argumentaire essentiellement centré sur la force coercitive et le dénigrement de son adversaire au premier et au deuxième round.

En se basant uniquement sur le critère de dominance comportementale et le critère d'interaction avec le public, il est donc possible de dire que Daylyt cherche avant tout à



surpasser son adversaire alors que Clips cherche à conquérir le public. La prise en compte des autres critères montre cependant que ces deux ‘stratégies’ sont en réalité indissociables l’une de l’autre durant la performance des participants : les participants peuvent en effet tenter de surpasser leur adversaire tout en essayant d’avoir le public de leur côté, et vice-versa. Par exemple, au premier round, Clips interagit avec le public dans presque 70% de ces vers tout en ayant une argumentation de supériorité axée à 79% sur le domaine de la force coercitive, alors qu’au troisième round, il est plus dominant que dans les rounds précédents et interagit moins avec le public mais utilise une argumentation essentiellement centrée sur les questions de mérite et de qualité artistique.

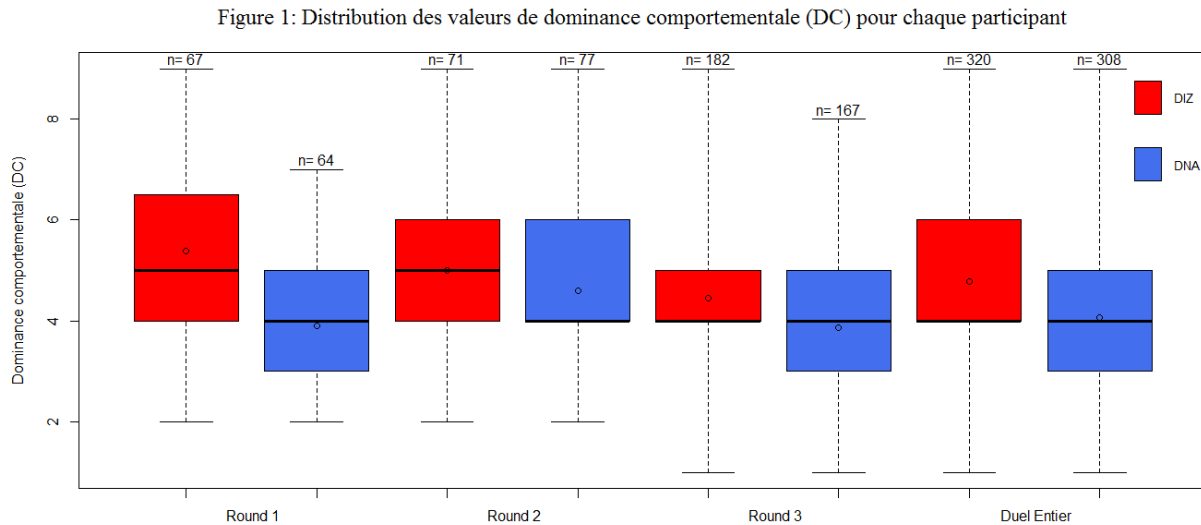
c. Liens observés entre la démonstration de compétences et les acclamations

C’est au premier round que les participants reçoivent le plus d’acclamations, or, c’est durant ce round qu’ils produisent le plus haut taux de vers constituant une argumentation de supériorité et où leur argumentation est majoritairement centrée sur la force coercitive et le dénigrement. Le public semble donc apprécier cet esprit de combativité dans un premier temps. Le taux d’acclamations suscité par Daylyt décroît considérablement au second round alors qu’il produit un très fort taux de rimes, de jeux de mots et de vers où il tente de faire rire le public. Le fait de vouloir faire rire le public tout en utilisant beaucoup de jeux de mots qui risquent de rendre le contenu ambigu et difficile à comprendre, est peut être la cause de cette baisse du niveau d’acclamation. Il est aussi possible que ses jeux de mots et ses tentatives d’humour soient de moins bonne ‘qualité’ (ce qui n’a pas été pris en compte dans l’étude) que pour le reste du duel. Les niveaux d’acclamations restent stables pour Clips à travers les trois rounds, bien que son niveau d’interaction avec le public, de démonstration de l’expertise artistique et d’humour diminuent à chaque round. L’étude purement quantitative de ces critères n’est peut-être donc pas suffisante pour réellement comprendre leurs liens avec les acclamations du public.

## Duel 3 : Dizaster vs DNA

### 1 - Dominance comportementale

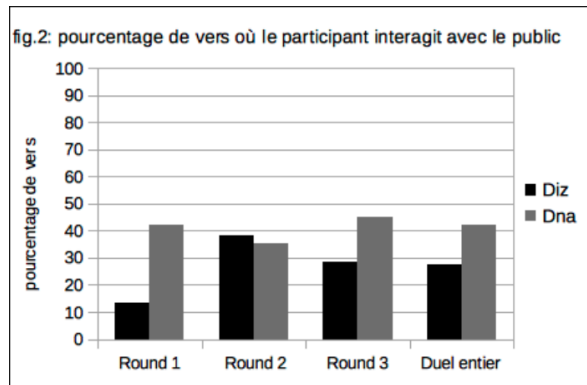
La figure 1 montre que les niveaux de dominance comportementale (Dc) sont plus élevés pour Dizaster (ci-après Diz) que pour DNA, pour les trois rounds pris individuellement et pour le duel entier.



Pour le duel entier, le troisième quartile de Diz se trouve entre les valeurs de Dc comprises entre 4 et 6, alors qu'il se trouve entre les valeurs de Dc comprises entre 4 et 5 pour DNA. De même, le deuxième quartile se trouve à Dc égal à 4 pour Diz alors qu'il se situe entre les valeurs de Dc comprise entre 3 et 4 pour DNA. Diz atteint la valeur maximale de Dc égale à 9 dans chacun des trois rounds, alors que DNA ne l'atteint qu'une fois au second round. Diz est nettement plus dominant que DNA au premier round, mais l'est un peu moins au fur à mesure que le duel avance.

### 2 - Interaction avec le public

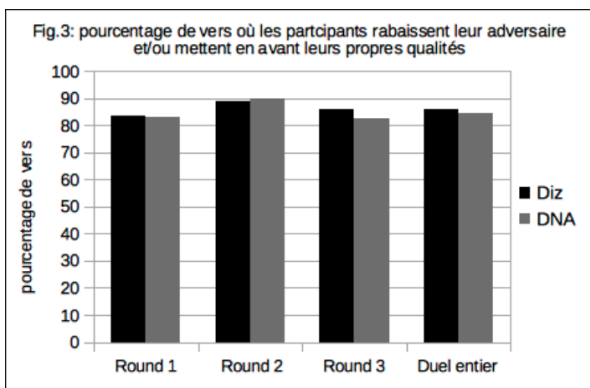
D'après la figure 2, Diz interagit avec public dans 27,5% de ses vers pour le duel entier, alors que DNA interagit avec le public dans 41,9 % de ses vers.



le

À travers les trois rounds, DNA interagit avec le public dans plus d'un tiers de ses vers (minimum de 35,1% au deuxième round), or ce n'est pas le cas pour Diz qui atteint un minimum sur les trois rounds de 13,4% au premier round.

### 3 - Argumentation de supériorité

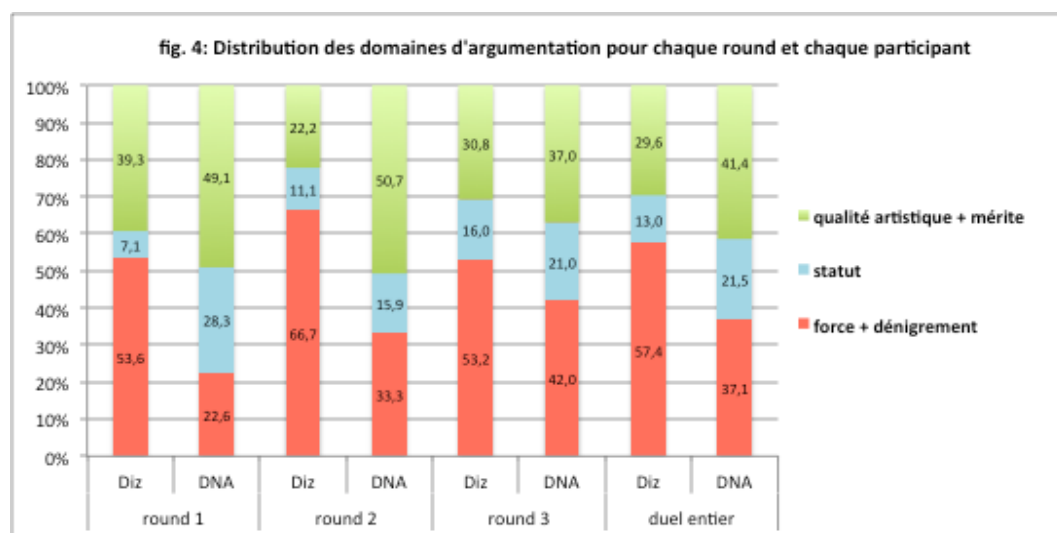


Chez les deux participants, plus de 80% des vers sont consacrés à l'argumentation de supériorité par rapport à l'adversaire, pour le duel entier et pour les trois rounds pris individuellement (figure 3). Au deuxième round, le taux de vers où les participants démontrent verbalement leur supériorité atteint

le maximum avec presque 90% du total des vers.

### 4 - Argumentaire visant la conquête du public

D'après la figure 4, les deux participants utilisent un argumentaire visant la conquête du public (en vert), pour le duel entier et pour les trois rounds pris individuellement.

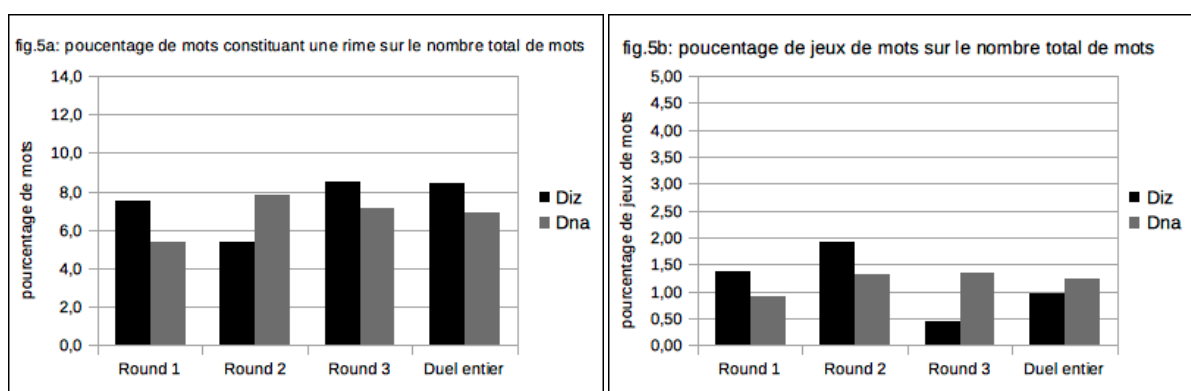


DNA a un argumentaire plus orienté vers la conquête du public que Diz puisque, tout au long du duel, il utilise moins d'arguments de force et de dénigrement que son adversaire. En effet,

son argumentation est plutôt tournée, comparativement à son adversaire, vers des questions de mérite et de qualité artistique durant les trois rounds et pour le duel entier. Cependant, une légère augmentation du taux de vers tournant autour des questions de force et de dénigrement est observée pour DNA à travers les 3 rounds.

### 5 - Expertise au niveau artistique

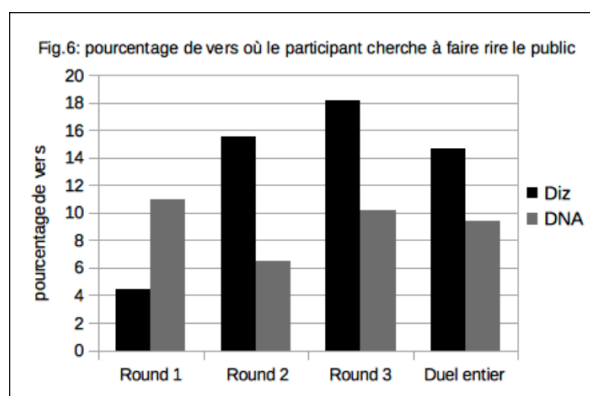
Les deux participants démontrent leur expertise artistique au niveau des rimes (fig. 5a) et à celui des jeux de mots (fig. 5b) dans des proportions légèrement différentes.



Pour le duel entier, Diz produit un peu plus de rimes que DNA puisque 8,4% de ses mots sont des rimes contre 6,4% pour DNA. DNA produit très légèrement plus de jeux de mots que Diz sur le duel entier avec 1,2% contre 1,0%. Cet écart est dû au troisième round puisque Diz produit proportionnellement plus de jeux de mots que DNA durant les deux premiers rounds, mais descend à un minimum de 0,45% au troisième round alors que DNA reste à un niveau relativement constant par rapport aux rounds précédents.

### 6 - Contenu humoristique

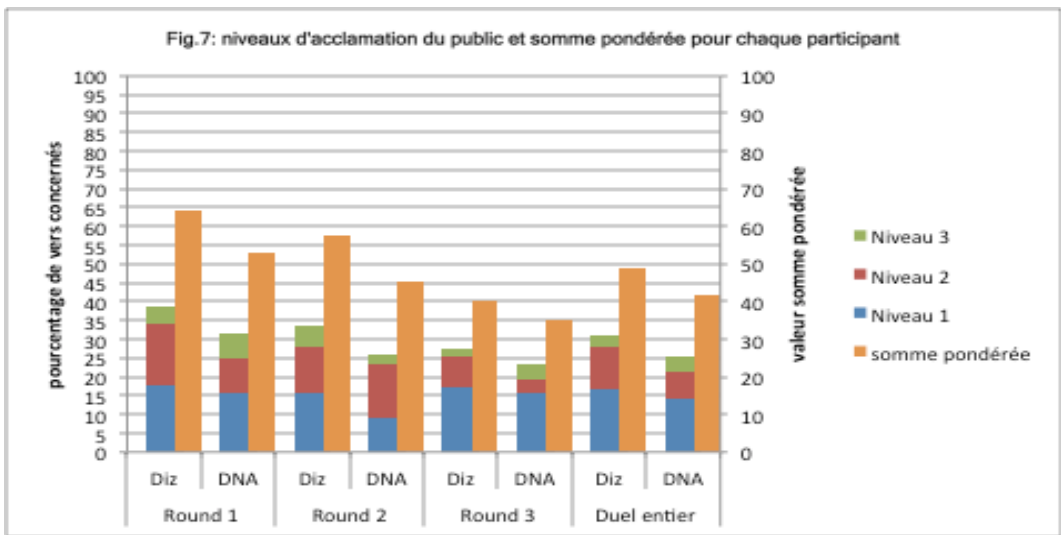
D'après la figure 6, Diz tente plus souvent de faire rire le public que DNA pour le duel entier. Au fur et à mesure que le duel avance, Diz semble de plus en plus miser sur cette stratégie et atteint un maximum de 18,1% pour les trois rounds réunis au



dernier round.

### 7 - Acclamations du public

D'après la figure 7, les deux participants sont acclamés par le public, mais avec un avantage pour Diz qui obtient un score pondéré plus élevé que DNA pour chaque round et pour le duel entier.



À travers les trois rounds, une décroissance est observée quant à la quantité d'acclamations suscitées par les deux participants.

### 8 - Votes du public

D'après les votes du public sur les sites internet *versetracker.com*, *rapgrid.com* et *rmbva.com*, Diz obtient 41 votes et DNA en obtient 36. C'est donc Diz qui l'emporte de peu avec 53% des votes.

### 9 - Position dans la hiérarchie de prestige

D'après le site *ranker.com*, Diz est 11<sup>ème</sup> avec 803 votes et DNA est 4<sup>ème</sup> avec 1052 votes dans le classement des meilleurs battle-rappeurs actuels.

## **Conclusion et ouverture**

### a. Réponses aux prédictions

Toutes les prédictions relatives aux trois hypothèses sont confirmées. Les participants reçoivent des votes sur internet pour être désignés vainqueur (prédiction 3.2) mais dans une proportion très inférieure aux autres duels étudiés (seulement 77 votes au total). Ce duel date de 2011 et il est le plus ancien des 5 duels à l'étude. Il est donc probable que le vote sur internet n'était pas aussi répandu à cette période.

### b. Tendances dans la démonstration de compétences

Diz semble surtout chercher à surpasser son adversaire alors que DNA cherche plutôt à avoir le public de son côté. En effet, Diz démontre un plus haut niveau de dominance comportementale que DNA, et une argumentation basée en majeure partie sur les domaines de la force coercitive et du dénigrement personnel sur les trois rounds ; alors que DNA interagit plus souvent avec le public et utilise une argumentation plus orientée vers les questions de mérite et de qualité artistique par rapport à Diz, durant les trois rounds. Cependant, le taux d'argumentation basée sur la force et le dénigrement augmente progressivement à chaque round pour DNA, ainsi que son niveau de dominance comportementale qui augmente légèrement à partir du deuxième round. Pour Diz, le niveau de dominance comportementale diminue progressivement à travers les trois rounds, et il interagit trois fois plus avec le public à partir du deuxième round (tout en essayant beaucoup plus de le faire rire). Les deux participants cherchent donc à la fois à surpasser leur adversaire et à conquérir le public durant leurs performances, mais le degré avec lequel ils adoptent une démarche plutôt qu'une autre varie au cours du duel. En effet, au fur et à mesure que le duel avance, Diz semble de plus en plus vouloir conquérir le public, alors que DNA cherche un peu plus à surpasser son adversaire.

c. Liens observés entre la démonstration de compétences et les acclamations

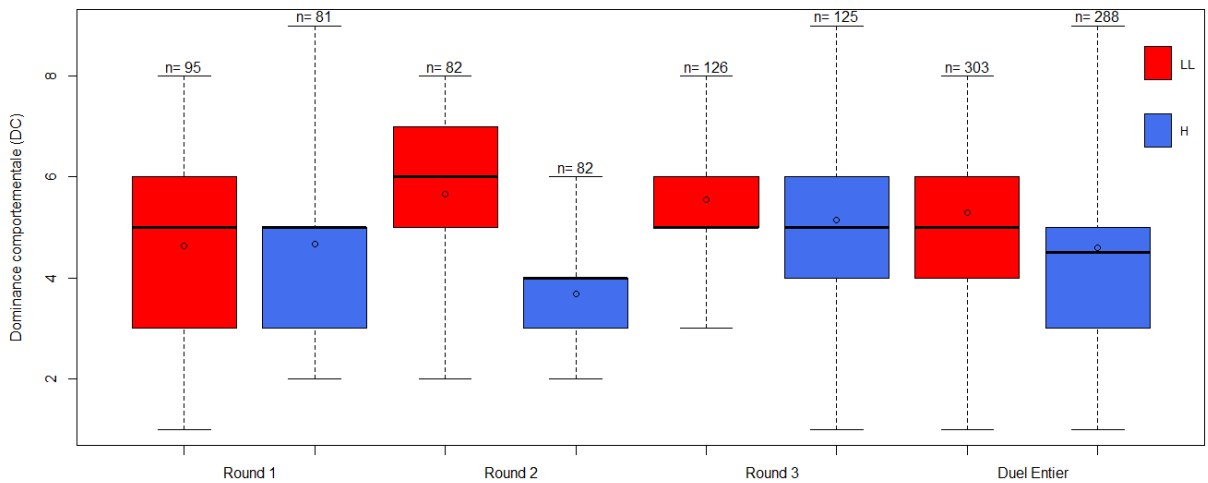
Pour chaque round, Diz reçoit plus d'acclamations que DNA. Diz est toujours plus dominant que DNA et a une argumentation davantage tournée vers la force coercitive et le dénigrement, ce qui pourrait éventuellement expliquer son plus haut taux d'acclamation durant les trois rounds. Cependant, les niveaux d'acclamations du public s'affaiblissent à travers les trois rounds pour les deux participants. Cela peut être dû à une baisse dans la qualité des performances, ainsi qu'à un effet d'habituation chez le public. Ce duel est particulièrement long par rapport aux autres et il ne serait pas étonnant que les participants soient moins créatifs au fur et à mesure que le duel avance, rendant la performance redondante et moins intéressante aux yeux du public. Il est aussi possible que le public encourage plus intensément les participants au début du duel afin d'inciter ces derniers à livrer une bataille plus féroce. Une fois que la rivalité se fait bien sentir et que les attaques fusent dans tous les sens, le public chercherait donc moins à interrompre la performance des participants par ses acclamations afin de pouvoir mieux apprécier l'échange.

## Duel 4: Loaded Lux vs Hollow da don

### 1 - Dominance comportementale

Les deux participants démontrent tour à tour leur capacité à intimider l'adversaire à travers une attitude comportementale plus ou moins dominante (figure 1).

Figure 1: Distribution des valeurs de dominance comportementale (DC) pour chaque participant



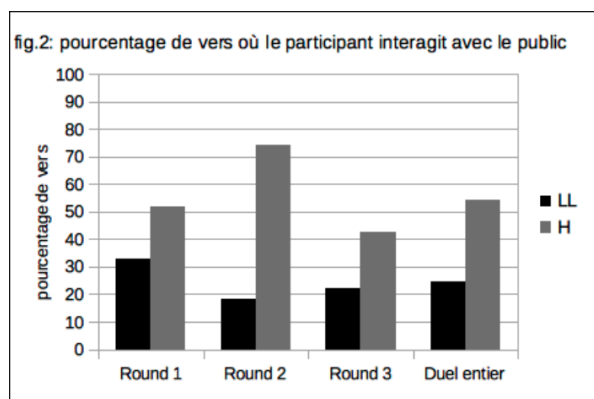
Pour le duel entier, Loaded Lux (ci-après Lux) démontre des niveaux de dominance comportementale (Dc) plus élevés que son adversaire Hollow da Don (ci-après Hollow) : 50% des vers, qui constituent les second et troisième quartiles de la distribution des valeurs de Dc pour le duel entier, ont une valeur de Dc comprise entre 4 et 6 pour Lux alors qu'ils ont une valeur de Dc comprise entre 3 et 5 pour Hollow. Au deuxième round, Lux produit les niveaux de Dc les plus élevés sur les trois rounds réunis, alors que Hollow produit les niveaux de Dc les moins élevés sur les trois rounds. En revanche, Hollow atteint le niveau maximal de Dc, égal à 9, au premier et au troisième round alors que Lux n'atteint jamais ce niveau de dominance extrême.

### 2 - Interaction avec le public

Les deux participants interagissent avec le public mais dans des proportions très différentes (fig.2). En effet, Hollow interagit toujours plus avec le public que Lux, tant pour le duel entier

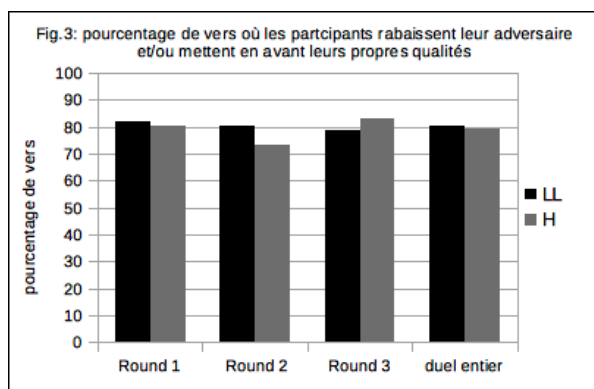


que pour les trois rounds considérés individuellement. Au deuxième round, Hollow atteint un niveau maximal de 74,4% des vers où il interagit avec le public, alors que Lux atteint le niveau minimal avec 18,3% du total des vers où il interagit avec le public.



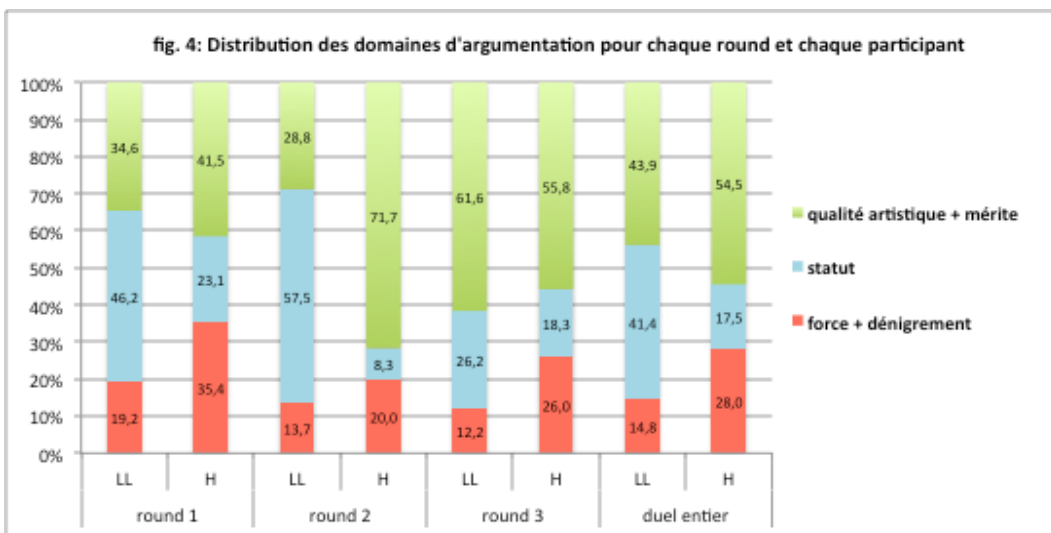
### 3 - Argumentation de supériorité

Pour le duel entier, environ 80% des vers des deux participants sont consacrés à l'argumentation de supériorité. Au deuxième round, Hollow produit légèrement moins de vers où il démontre verbalement sa supériorité par rapport à Lux.



### 4 - Argumentaire visant la conquête du public

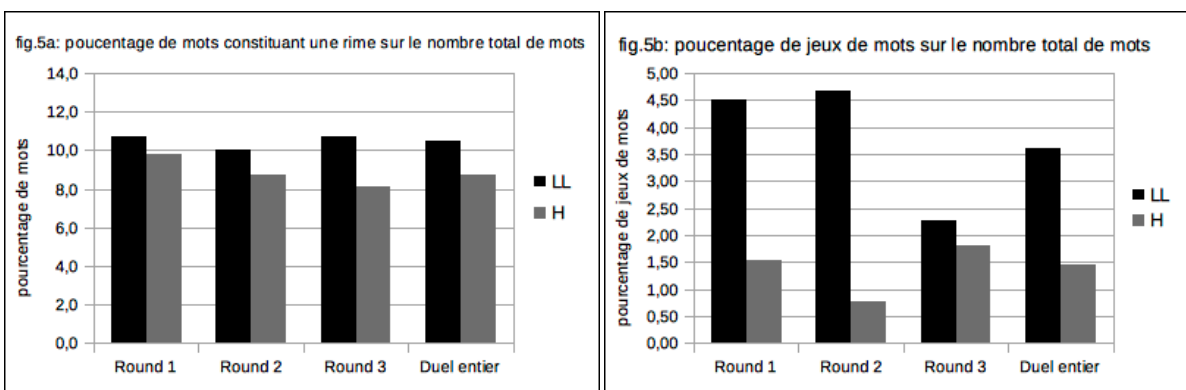
D'après la figure 4, les deux participants utilisent un argumentaire visant la conquête du public (en vert), pour le duel entier et pour les trois rounds pris individuellement.



Pour le duel entier, Hollow a un argumentaire un peu plus tourné vers les questions de mérite et de qualité artistique que Lux mais à également une plus forte proportion de vers où l'argumentation de supériorité au travers des domaines de la force et du dénigrement personnel (en rouge) par rapport à ce dernier. Pour les trois rounds pris individuellement, Hollow base la majeure partie de son argumentation sur des questions de mérite et de qualité artistique, alors que Lux utilise plutôt une argumentation mettant en avant son statut supérieur par rapport à Hollow, sauf au troisième round. En cela, il est possible de dire que Hollow a une argumentation légèrement plus tournée vers la conquête du public que Lux.

### 5 - Expertise au niveau artistique

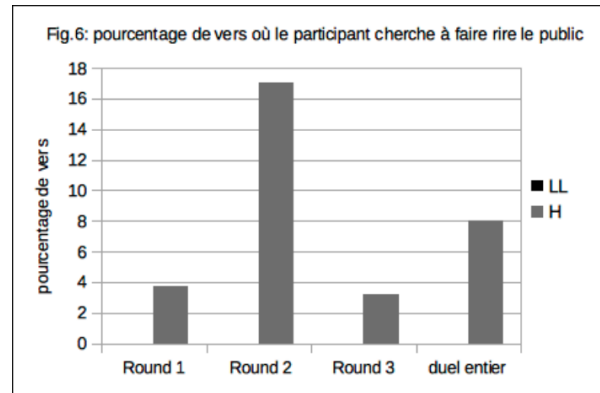
Les deux participants démontrent leur expertise artistique au niveau des rimes (fig. 5a) et au niveau des jeux de mots (fig. 5b). Cette démonstration est plus explicite pour Lux que pour Hollow.



En effet, Lux produit proportionnellement plus de rimes et de jeux de mots que Hollow pour le duel entier ainsi que pendant chacun des trois rounds pris individuellement. Pour le duel entier, 10,5% des mots constituent des rimes pour Lux contre 8,3% pour Hollow. De plus, 3,6% du total des mots sont des jeux des mots pour Lux contre 1,5% pour Hollow. Au premier round Lux produit trois fois plus de jeux de mots que Hollow, et six fois plus au deuxième round. Hollow produit moins de rimes au fur et à mesure que le duel avance, or ce n'est pas le cas pour Lux.

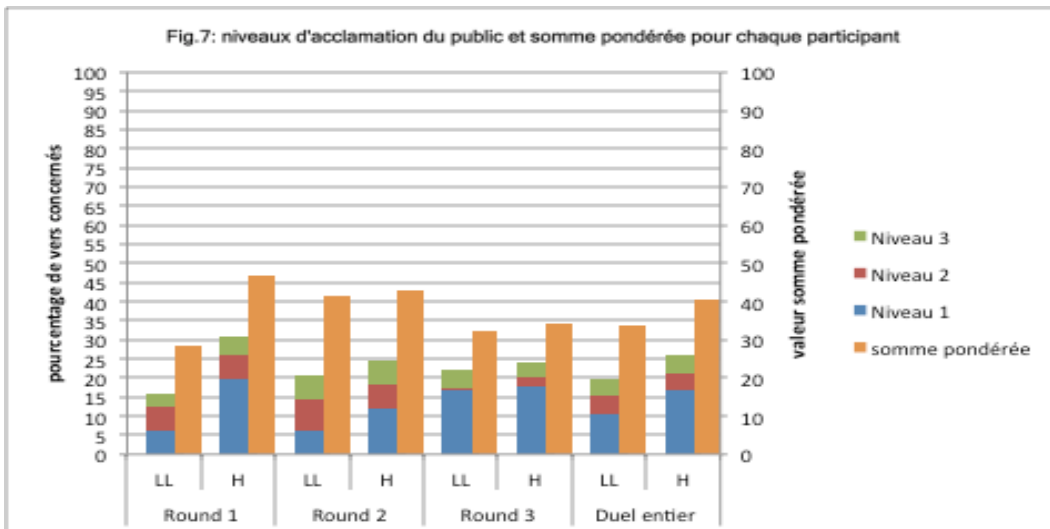
## 6 - Contenu humoristique

D'après la figure 6, seul Hollow tente de faire rire le public durant ce duel, et ce, surtout au deuxième round où il cherche à faire rire le public dans 17,1 % de ses vers.



## 7 - Acclamations du public

D'après la figure 7, les deux participants sont acclamés par le public pour le duel entier ainsi que pour chaque round.



Pour le duel entier, le score pondéré de Hollow est légèrement supérieur à celui de Lux. Alors que les scores pondérés de chaque participant sont presque équivalents pour les rounds 2 et 3, le score pondéré de Hollow est clairement supérieur à celui de Lux au premier round. Cela est dû au fait que Hollow a suscité plus d'acclamations de niveau 1 (peu intenses) que son adversaire Lux. Il n'y a pas de différence notable dans l'intensité (niveaux 2 et 3) des acclamations du public entre les deux participants pour le duel entier et pour chaque round.

## 8 - Votes du public

D'après les sites internet *otbva.com*, *allhiphop.com*, *boxden.com*, *battlerap.wikia.com*, *bedloo.com* et *thecoli.com*, Lux a reçu 336 votes et Hollow en a reçu 640. C'est donc Hollow qui l'emporte avec 66% des votes.

## 9 – Position dans la hiérarchie de prestige

D'après le site *ranker.com*, Lux est 3<sup>ème</sup> avec 1061 votes et Hollow est 2<sup>ème</sup> avec 1192 votes dans le classement des meilleurs battle-rappeurs actuels.

## **Conclusion et ouverture**

### a. Réponses aux prédictions

Toutes les prédictions relatives aux hypothèses 1 et 2 sont confirmées, sauf la prédiction 6 (« les participants cherchent à faire rire le public ») puisque Lux ne cherche jamais à faire rire le public durant sa performance. Les prédictions 3.1, 3.2 et 3.3, correspondant à l'hypothèse 3, sont également confirmées durant ce duel.

### b. Tendances dans la démonstration de compétences

Lux est plus dominant que Hollow sur les trois rounds. Cependant, Hollow atteint la valeur maximale de Dc=9 au premier round et au troisième round alors Lux n'atteint jamais ce niveau de dominance extrême. Hollow est donc plus imprévisible dans sa démonstration de dominance, plus extrême aussi, bien qu'il soit moins dominant sur l'ensemble du duel comparativement à Lux. Hollow utilise davantage les domaines d'argumentation de force et de dénigrement par rapport à Lux, alors que ce dernier utilise nettement plus une argumentation montrant qu'il est supérieur en termes de statut. En ce sens, Lux tenterait de surpasser son adversaire en mettant de l'avant son statut social supérieur au niveau verbal et au niveau comportemental (la dominance comportementale semble ici plus proche d'un comportement très moralisateur, comme un père qui sermonne son fils, qu'un comportement de pure intimidation physique); alors que Hollow tente plutôt d'intimider son adversaire à travers des propos 'violents' et insultant (domaine de la force et du dénigrement), et grâce à quelques

démonstrations de dominance comportementale imprévisibles et extrêmement intenses. Malgré ces quelques démonstrations de dominance extrêmes, Hollow interagit beaucoup avec le public et tente de le faire rire. De plus, son argumentation est majoritairement tournée vers les questions de mérite et de qualité artistique. Lux n'est pas aussi polyvalent dans sa performance : il est globalement plus dominant que Hollow et démontre nettement plus son expertise artistique au niveau des rimes et des jeux de mots, mais interagit plus de deux fois moins avec le public que Hollow sur l'ensemble du duel, et ne cherche jamais à faire rire le public.

c. Liens observés entre la démonstration de compétences et les acclamations

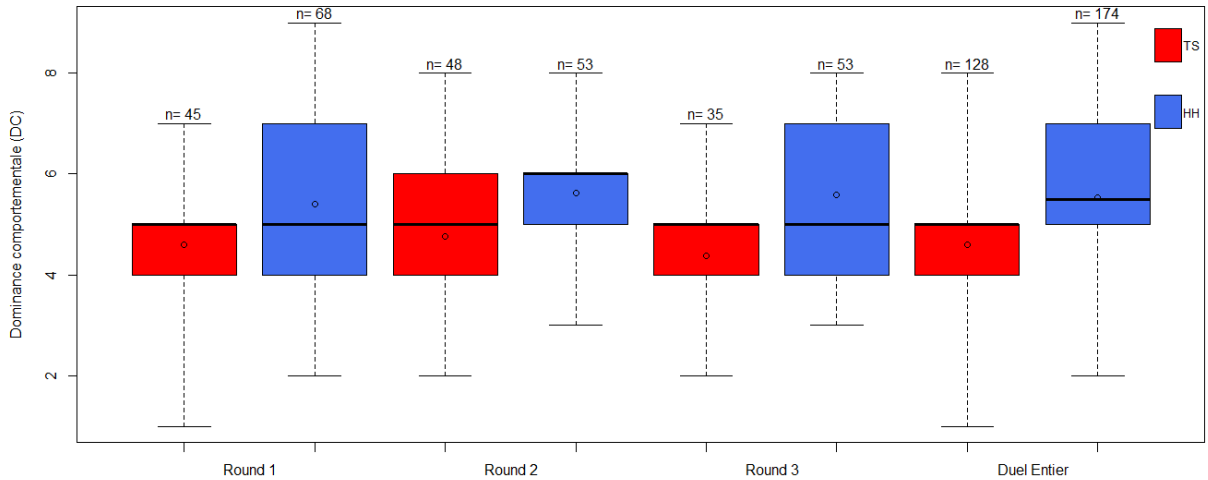
Hollow interagit plus souvent avec le public durant le second round, où il interagit avec le public dans presque 75% de ses vers. C'est aussi au second round que Hollow tente le plus de faire rire le public et utilise le plus les domaines du mérite et la qualité artistique dans son argumentation de supériorité (taux maximum pour le duel entier). Durant ce round, Lux affiche son niveau général de dominance comportementale le plus élevé, ainsi que des taux de jeux de mots et d'argumentation en terme de statut les plus élevés pour tout le duel. Les deux participants reçoivent un niveau d'acclamation du public presque similaire durant ce round. De plus, ils obtiennent tous deux leurs plus hauts taux d'acclamations de niveau 2 et 3 (intense et très intense) pour tout le duel. Le public semble donc apprécier de manière équivalente les styles propres à chaque participant, exprimés de manière 'typique' durant ce round, malgré le fait qu'ils soient très différents l'un de l'autre.

## Duel 5 : Tsu Surf vs Hitman Holla

### 1 - Dominance comportementale

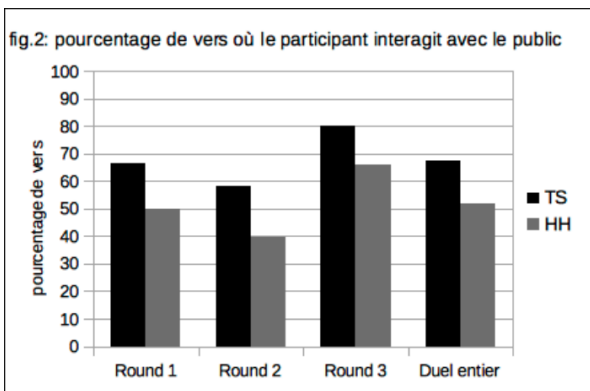
Les deux participants démontrent tour à tour leur capacité à intimider l'adversaire à travers une attitude comportementale plus ou moins dominante (figure 1).

Figure 1: Distribution des valeurs de dominance comportementale (DC) pour chaque participant



Hitman Holla (ci-après Hitman) est plus dominant que son adversaire Tsu Surf (ci-après Surf) pour le duel entier et pour chaque round. Pour le duel entier, 50% des vers, constituant le deuxième et le troisième quartile de la distribution des valeurs de Dc, ont une valeur de Dc comprise entre 5 et 7 pour Hitman, alors qu'ils ont une valeur comprise entre 4 et 5 pour Surf. La démonstration de dominance est relativement constante à travers les trois rounds pour Surf. Hitman monte au niveau maximal de dominance (Dc=9), au premier round, et se montre toujours plus dominant que Surf à travers les trois rounds.

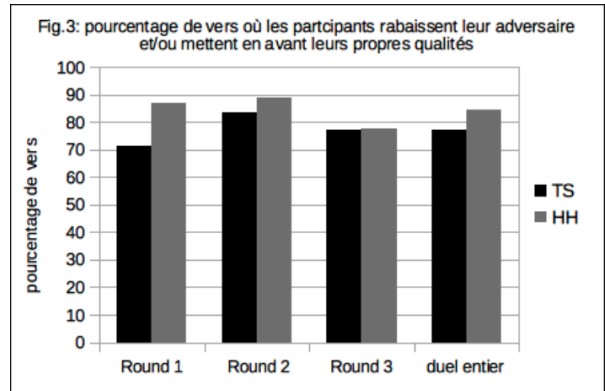
### 2 - Interaction avec le public



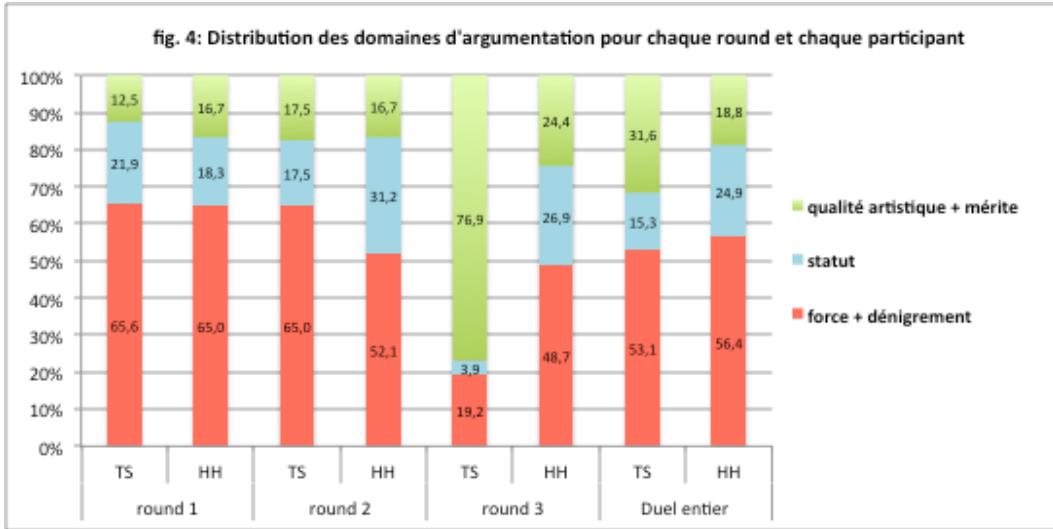
Les deux participants interagissent avec le public (fig.2). Pour le duel entier et durant les trois rounds, Surf interagit plus souvent avec le public que Hitman avec une différence d'environ 15% du total de ses vers tout au long du duel.

### 3 - Argumentation de supériorité

Pour le duel entier, 77,3% des vers de Surf sont consacrés à l'argumentation de supériorité contre 84,5% pour Hitman. Au premier round, seulement 71% des vers de Surf dénotent une argumentation de supériorité. Ce taux augmente à 83% à partir du second round pour finir à 77% au troisième round, à égalité avec Hitman.



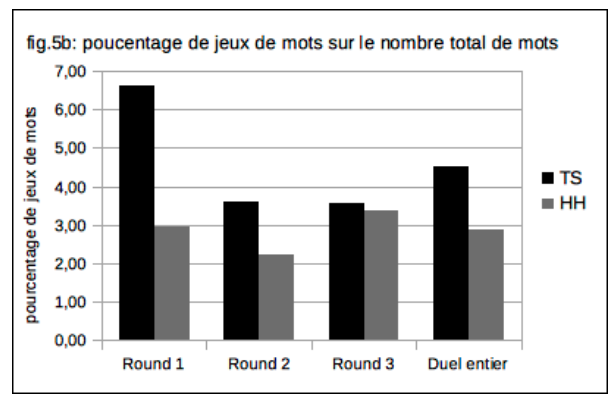
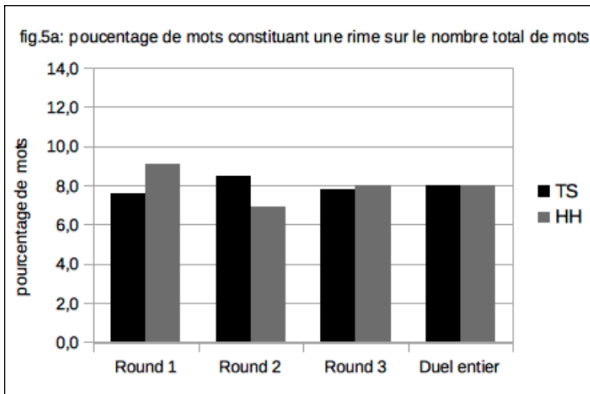
### 4 - Argumentaire visant la conquête du public



D'après la figure 4, les deux participants utilisent plus ou moins un argumentaire visant la conquête du public (en vert), pour le duel entier et pour les trois rounds pris individuellement. Pour le duel entier, Surf à un argumentaire légèrement plus tourné vers les questions de mérite et de qualité artistique que son adversaire Hitman. À travers les trois rounds, et chez les deux participants, l'argumentation de supériorité se fait toujours principalement autour des domaines de la force et du dénigrement personnel, sauf au troisième round où Surf augmente considérablement son taux d'argumentation en termes de mérite et de qualité artistique et atteint un score maximal sur tout le duel de 76,9%.

## 5 - Expertise au niveau artistique

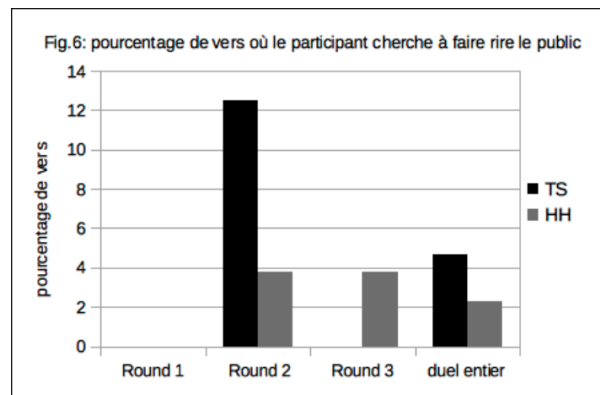
Les deux participants démontrent leur expertise artistique au niveau des rimes (fig. 5a) et à celui des jeux de mots (fig. 5b).



Pour le duel entier, le pourcentage de mots constituant des rimes est égal pour les deux participants. Il n'y a pas de grande différence entre les deux participants à travers les trois rounds. En revanche, Surf a un pourcentage de jeux de mots plus élevé que Hitman pour le duel entier. Surf produit plus du double de jeux de mots que Hitman au premier round, avec 6,6 % du total de mots contre 3% pour Hitman.

## 6 - Contenu humoristique

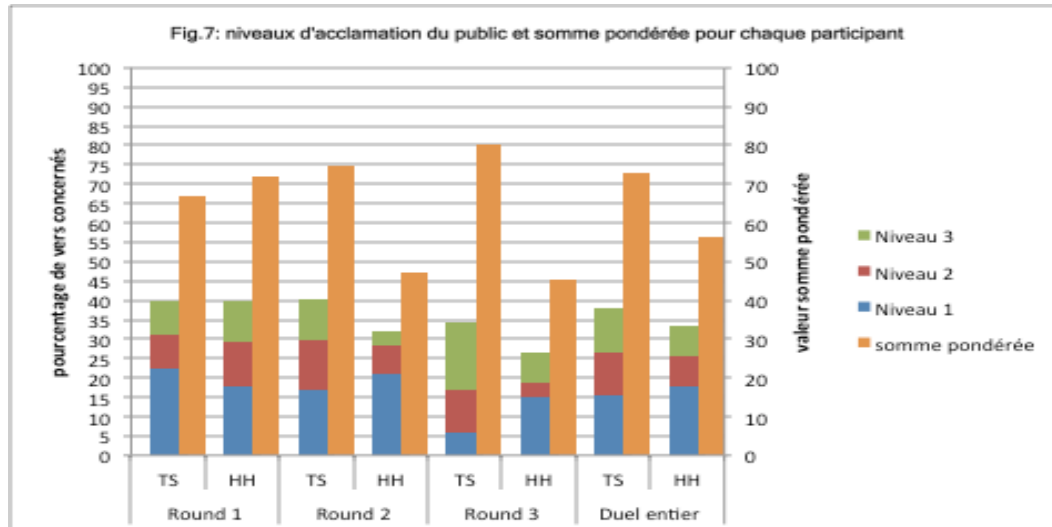
D'après la figure 6, les participants ne cherchent que très peu à faire rire le public durant ce duel, sauf Surf au deuxième round qui essaye de faire rire le public dans 12,5% de ses vers.



## 7 - Acclamations du public

D'après la figure 7, les deux participants sont acclamés par le public pour le duel entier ainsi que pour chaque round.





Pour le duel entier, Surf a un score pondéré plus élevé que Hitman. De plus, les acclamations suscitées par Surf sont plus intenses (niveaux 2 et 3) que celles suscitées par Hitman. Au premier round, Hitman suscite légèrement plus d'acclamations de niveau 2 et 3 que Surf ce qui lui permet d'avoir un score pondéré un peu plus élevé. En revanche, au deuxième et au troisième round, Surf a nettement plus d'acclamations de niveau 2 et 3 ce qui lui permet d'avoir un score pondéré bien supérieur à celui de Hitman. Le score pondéré de Surf augmente au fur et à mesure que le duel progresse, alors que le score pondéré de Hitman diminue à travers les trois rounds.

## 8 - Votes du public

D'après le site internet *urltv.com*, Surf reçoit 1453 votes et Hitman reçoit 894 votes. C'est donc Surf qui l'emporte avec 62% des votes.

## 9 - Position dans la hiérarchie de prestige

D'après le site *ranker.com*, Surf est 10<sup>ème</sup> avec 804 votes et Hitman est 8<sup>ème</sup> avec 924 votes dans le classement des meilleures battle-rappeurs actuels.

## Conclusion et ouverture

### a. Réponses aux prédictions

Comme pour le duel précédent, toutes les prédictions sont confirmées, sauf pour la prédiction 2.4 qui est plus discutable : Hitman cherche à faire rire le public dans seulement un round sur trois et Surf ne cherche pas à faire rire le public au premier round.

### b. Tendances dans la démonstration de compétences

À travers les trois rounds, Hitman est toujours plus dominant que Surf, alors que ce dernier interagit plus souvent avec le public. Surf a aussi une argumentation qui est plus tournée vers la question du mérite et de la qualité artistique, démontre plus son expertise artistique au niveau des jeux de mots, et cherche plus à faire rire le public par rapport à Hitman. En cela, il est possible de dire que Surf cherche davantage que Hitman à conquérir le public, alors que ce dernier semble plutôt vouloir surpasser son adversaire.

Les niveaux de Dc et d'interaction avec le public fluctuent entre chaque round pour les deux participants. Cependant, la différence entre les participants dans la proportion où ils sont exprimés reste constante : Hitman a toujours une moyenne de Dc (représentée par un cercle dans la figure 1) supérieure d'un point par rapport à Surf, alors que ce dernier interagit toujours plus avec le public dans environ 15% de ses vers durant les trois rounds par rapport à Hitman. Étant donné que c'est Surf qui commence chaque round, on peut dire que c'est lui qui 'mène la danse' au niveau comportemental sur ces deux critères. Par exemple, lorsqu'il se montre plus dominant et interagit moins avec le public au second round (comparativement à son premier round), Hitman augmente aussi son niveau de Dc pour être plus dominant que lui et interagit moins avec le public ; de même au troisième round où il baisse son niveau de Dc et interagit plus avec le public, Hitman le suit en baissant également son niveau de Dc et en interagissant plus avec le public.

### c. Liens observés entre la démonstration de compétences et les acclamations

Surf emploie une plus grande variété de compétences pour avoir le public de son côté par rapport à Hitman. De plus, il modifie son approche à chaque round pour atteindre cet objectif.

En effet, au premier round il produit plus de deux fois plus de jeux de mots que son adversaire; au deuxième round il tente trois fois plus que Hitman de faire rire le public; et au dernier round il utilise une argumentation centrée sur le mérite et la qualité artistique dans près de 77% de ses vers contre seulement 24,4% pour Hitman. Durant les trois rounds, Hitman, qui semble plus vouloir surpasser son adversaire que conquérir le public, ne cherche pas particulièrement à démontrer son expertise artistique par rapport à Surf, ni à faire rire le public. De plus, il n'y a pas de réelle variation dans son argumentation de supériorité, qui est principalement tournée vers la question de la force et du dénigrement de son adversaire, à travers les trois rounds. La capacité de Surf à diversifier les moyens pour avoir le public de son côté (expertise artistique, rire, puis argumentation autour du mérite) semble marcher en sa faveur puisqu'il reçoit de plus en plus d'acclamations au fur et à mesure que le duel progresse, alors que Hitman, pour qui la performance est beaucoup moins diversifiée que Surf, reçoit considérablement moins d'acclamations à partir du second round.

## Synthèse des résultats

### a. Réponses aux prédictions

Toutes les prédictions ont été confirmées dans les cinq duels composant l'échantillon, sauf la prédiction 6 – « les participants cherchent à faire rire le public » - qui n'a pas été démontrée par l'un des participants durant sa performance (Lux) et qui ne l'a été que de manière sommaire par deux autres participants (Surf et Hitman). Le tableau suivant récapitule la validation de chaque prédiction pour chacun des participants :

Tableau récapitulatif : confirmation des prédictions pour chaque participant.

		Duel 1		Duel 2		Duel 3		Duel 4		Duel 5	
	<b>prédictions</b>	Bigg	Illmac	Clips	Daylyt	Diz	DNA	Lux	Hollow	Surf	Hitman
<b>Hypothèse 1</b>	<b>1</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<b>2</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Hypothèse 2</b>	<b>3</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<b>4</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<b>5</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<b>6</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	⊖	✓	✓*	✓*
<b>Hypothèse 3</b>	<b>7</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<b>8</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<b>9</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Légende : ✓ = prédiction confirmée à travers les 3 rounds  
 ✓\* = prédiction confirmée que dans certains rounds  
 ⊖ = prédiction non confirmée.

Ainsi, dans les cinq duels composants l'échantillon étudié, tous les participants essayent de surpasser leur adversaire (hypothèse 1) en démontrant de la dominance comportementale envers leur adversaire (prédiction 1.1) et en décrivant verbalement leur supériorité relative (prédiction 1.2). Similairement, tous les participants cherchent à conquérir le public (hypothèse 2) en interagissant avec lui (prédiction 2.1), grâce à un argumentaire pertinent (prédiction 2.2), en démontrant leur expertise artistique (prédiction 2.3), et, pour neuf des dix participants, en essayant de faire rire le public (prédiction 2.4) au moins une fois durant leur performance. Enfin, tous les participants retirent des bénéfices pour leurs performances (Hypothèse 3) en se faisant acclamer par le public (prédiction 3.1), en recevant les votes du

public pour être élu vainqueur du duel (prédiction 3.2), et en recevant des votes permettant de monter dans le classement des meilleurs battle-rappeurs actuels (prédiction 3.3).

b. Tendances générales dans la performance des participants

Premièrement, on observe que dans chacun des cinq duels étudiés le participant qui se montre le plus dominant interagit toujours moins avec le public que son adversaire, et vice-versa, le participant qui interagit le plus avec le public est toujours moins dominant que son adversaire. Ceci est également vrai à l'intérieur de chaque round où celui qui se montre plus dominant au premier round aura tendance à le rester durant le deuxième et troisième round. Deuxièmement, les participants qui cherchent le plus souvent à intimider leurs adversaires à travers des niveaux de dominance extrêmes ( $D_c=9$ ), auront aussi tendance à produire un argumentaire qui est davantage tourné vers la force coercitive et le dénigrement personnel de l'adversaire. Inversement, ceux qui interagissent plus avec le public auront un argumentaire davantage tourné vers les questions de mérite et de qualité artistique (ou de statut dans le cas de Illmac) par rapport à leur adversaire. Aucune relation généralisable au 5 duels n'est observée quant aux variations du taux de rimes, de jeux de mots et d'humour en fonction des autres critères décrivant la performance des participants.

c. Liens entre la performance des participants et l'appréciation du public

Aucun lien généralisable aux cinq duels n'est observé entre la variation des critères de performances et la variation du niveau d'acclamation du public. En revanche, on observe un lien entre la durée des performances et le taux d'acclamation : plus le duel est long, moins la proportion d'acclamation par vers (l'unité d'analyse) est élevée. Par exemple, le duel opposant Bigg à Illmac est le plus court des cinq duels étudiés (19min56) et c'est celui où les participants reçoivent la plus forte proportion d'acclamations par nombre de vers. Le duel opposant Lux à Hollow est le duel le plus long (51min43) et c'est celui où les participants reçoivent la plus basse proportion d'acclamations par nombre de vers. Cela peut avoir différentes causes, par exemple: les participants prennent plus de vers pour construire leurs attaques lorsqu'ils disposent de plus de temps ce qui a pour effet de générer moins

d'acclamations par vers ; le public acclame moins les participants car il se fatigue et/ou est plus attentif à ce que les participants disent au fur et à mesure que le duel progresse dans le temps.

Un vainqueur est clairement désigné par les votes du public dans trois des cinq duels étudiés : Clips sort vainqueur de son duel face à Daylyt avec 66% des votes en sa faveur, Hollow l'emporte face à Lux avec 66% des votes également, et Surf l'emporte face à Hitman avec 62% des votes. Dans les deux autres duels, il n'y a soit pas assez de votes pour tirer une conclusion valide (seulement 77 votes dans le duel Diz vs DNA), ou bien la différence entre les proportions de votes pour chaque participant n'est pas assez significative (Illmac l'emporte avec seulement 51% des votes en sa faveur contre Bigg). Les points communs entre les vainqueurs sont qu'ils interagissent tous les trois plus avec le public que leurs adversaires, et qu'ils ont une argumentation plus tournée vers les questions de mérite et de qualité artistique et moins vers les questions de statut par rapport à leurs adversaires respectifs. Les vainqueurs dans ces duels semblent donc globalement plus portés vers la conquête du public comparativement à leurs adversaires.

## DISCUSSION

Les résultats permettent de valider les trois hypothèses mises à l'épreuve dans ce mémoire. Ces hypothèses ont été inspirées par la perspective évolutionnaire sur le statut selon laquelle l'adaptation psychologique qui motive la recherche de statut social donne lieu à un ensemble de *propensions psychosociales universelles* qui seraient exprimées sous des formes variables dans le contexte de rivalité dyadique dans n'importe quel domaine (Chapais, 2016). La validation de ces hypothèses dans le contexte des duels de rap permet donc d'appuyer l'idée qu'il existe des tendances psycho-sociales universelles, issues de notre évolution, qui soutiennent et motivent les comportements des participants durant les duels de rap. Pour prouver ces hypothèses inspirées par la perspective évolutionnaire, j'ai utilisé neuf prédictions qui représentent des aspects plus spécifiques, directement observables et quantifiables, des duels de rap. Les trois hypothèses représentent donc les aspects constants et universels des duels de rap alors que les prédictions représentent les aspects variables et contextuels. Ces deux aspects sont non seulement complémentaires sur le plan méthodologique (hypothèses/prédictions) mais aussi sur le plan conceptuel. En effet, ils permettent d'aborder le phénomène avec deux niveaux d'abstraction superposables : le premier niveau offre une image générale et abstraite des duels de rap en tant que forme de compétition dyadique pour un statut conféré par le public où les participants tentent de surpasser leurs adversaires et de conquérir le public pour recevoir des bénéfices en lien avec le statut, alors que le second niveau décrit les aspects variables, spécifiques au contexte étudié, de la performance des participants et des réactions particulières du public qu'elles suscitent. Ainsi, en utilisant un cadre métathéorique évolutionnaire (Neuberg et al., 2010), j'ai pu incorporer ces deux niveaux dans l'analyse. Cette approche va à l'encontre de celle appuyée par Pagliai (2009) qui propose d'abandonner toute ambition de généralisation dans l'étude des duels verbaux afin de se concentrer uniquement sur ce qui est variable. Je pense au contraire qu'il est préférable d'intégrer ces deux niveaux dans l'analyse et de viser une approche multidisciplinaire, où les aspects biologiques et les aspects socio-culturels sont abordés de manière interactionniste dans la compréhension de phénomènes socio-culturels humain.

Le cadre d'analyse évolutionnaire permet de distinguer les aspects universels des aspects plus contextuels dans l'étude de phénomènes sociaux humains. En distinguant ces deux aspects, il est possible d'attribuer une 'valeur d'objectivité' aux affirmations sur les duels de rap, dépendamment de leurs positions relatives sur le gradient Universel – Contextuel. En effet, les trois hypothèses représentent des affirmations qui sont vraies pour toutes formes de duels verbaux à travers le monde et le temps, ce qui inclut les duels de rap, les débats présidentiels et les différentes formes de duels verbaux décrits par Pagliai (2009), alors que les prédictions décrivent des aspects qui sont plus spécifiques aux duels de rap. Par exemple, le fait que les participants démontrent leurs talents de rappeurs, qu'ils tentent explicitement de dominer physiquement l'adversaire, et qu'ils utilisent fréquemment un argumentaire porté sur la force coercitive ou sur les questions de mérite (authenticité, intégrité), sont des caractéristiques qui sont plus spécifiques aux duels de rap. Certaines prédictions, comme le fait de gagner des voix sur internet (prédictions 8 et 9) sont encore plus contextuelles, puisqu'elles ne sont applicables que pour les duels en anglais qui ont eu lieu il y a moins de 10 ans. De plus, il existe une grande variation entre les participants dans le degré où chaque prédiction est confirmée : certains sont très dominants pendant que d'autres démontrent plus leurs talents artistiques et tentent de faire rire le public ; certains vont avoir un argumentaire plus porté vers la force coercitive et le dénigrement de l'adversaire alors que d'autres utiliseront plutôt un argumentaire tourné vers les questions d'intégrité et de générosité, et ainsi de suite. Par conséquent, les prédictions représentent des affirmations très contextuelles dont le degré de vérité est fortement variable d'un duel à l'autre.

J'ai montré dans ma revue de littérature sociologique que certains auteurs avaient tendance à employer des aspects contextuels, tels que ceux que j'ai utilisés pour mes prédictions, comme points de départ à leur étude sur les duels de rap. J'y ai décrit deux de ces étiquettes : les duels de rap en tant que 'duels d'insultes' et en tant que 'duels de *freestyle*'. Cependant, à la manière de lentilles déformantes, leur utilisation risque d'influencer considérablement la perception du chercheur qui sera biaisée dès le départ dans ses interprétations (Pagliai, 2009). Par exemple, le fait de considérer que les duels de rap incarnent une forme d'échange rituel d'insultes est non seulement très réducteur, mais cela donne aussi une connotation négative, car elle pose au premier plan les aspects vulgaires et quelque peu 'immatures' du phénomène en question.



Similairement, les chercheurs qui considèrent que les duels de rap sont avant tout des ‘duels de *freestyle*’ auront tendance à ne prendre en compte que la spontanéité et la magie créatrice avec laquelle de nouvelles rimes sont échangées durant les duels. Ces chercheurs ne regardent qu’un aspect du phénomène, qui n’est même pas une caractéristique généralisable, et dérivent des conclusions avec un biais positif ou négatif sur les duels de rap dans leur ensemble. Les chercheurs qui choisissent de fonder leurs études sur ce genre de caractéristiques, sans avoir préalablement considéré leurs ‘valeurs d’objectivité’ sur le gradient Universel – Contextuel mentionné plus haut, risqueront ainsi d’être biaisés dès le départ dans leur compréhension du phénomène.

Le cadre théorique évolutionnaire permet d’ancrer l’analyse dans un cadre qui est plus ‘neutre’ au niveau épistémologique, laissant moins de place aux appréciations personnelles et aux jugements de valeurs des chercheurs. En prenant en compte le niveau motivationnel, commun à l’ensemble de l’humanité car issu de son histoire évolutive, on obtient des affirmations générales qui sont vraies pour tous types de duels verbaux. On peut ainsi considérer que les duels de rap sont avant tout des formes de compétition pour le statut, où les participants tentent de surpasser leurs adversaires et d’avoir le public de leur côté en démontrant certaines compétences qui sont socialement valorisées dans ce contexte afin d’augmenter leur prestige social. J’ai choisi de me concentrer sur la démonstration de dominance, de talent artistique en rap, d’humour, et de respect du *principe de réciprocité* (interaction avec le public, argumentation autour du mérite, soit l’honnêteté et l’authenticité etc.), aux niveaux verbal et comportemental, mais un autre chercheur aurait pu choisir d’autres aspects pour confirmer les hypothèses du cadre évolutionnaire. Il n’en demeure pas moins vrai que, selon le cadre évolutionnaire, si les participants démontrent leurs compétences et mettent en avant certaines de leurs qualités devant le public c’est avant tout pour améliorer leur statut relatif en tant que rappeur. Ainsi, en prenant comme point de départ le fait que ‘les duels de rap sont des concours de compétences pour un statut conféré par le public’ (hypothèse de départ), on ancre l’étude sur une base motivationnelle universelle sur laquelle tous les chercheurs peuvent s’entendre. Les chercheurs peuvent ensuite aborder les aspects plus descriptifs et variables tels que le type de compétences démontrés –ex : dénigrement de l’adversaire, insultes, improvisation, jeux de mots, humour – et les réactions qu’elles suscitent chez le public, en

ayant conscience qu'il s'agit là d'aspects plus contextuels qui ne sont pas forcément généralisables à tous les duels de rap.

Contrairement à la perspective évolutionnaire, les études sociologiques ne prennent pas en compte le niveau motivationnel qui sous-tend les comportements sociaux. Cela explique pourquoi les anthropologues socio-culturels abordent le phénomène avec des points de vue très différents et arrivent souvent à des conclusions contradictoires sur les duels de rap. Je ne dis pas que cette approche est mauvaise, au contraire, elle permet d'avoir plusieurs points de vue sur des phénomènes sociaux complexes et donc d'enrichir le débat d'idées. En revanche, elle ne permet pas vraiment, je pense, de dépasser le stade descriptif dans l'étude, ni d'aspirer à une réelle accumulation de connaissance sur le sujet. De plus, cette approche laisse une place trop importante à la subjectivité du chercheur, ce qui ouvre la porte à toutes formes de biais ethnocentriques. Il serait par exemple très surprenant qu'un *battle*-rappeur décrive son art comme un simple 'échange d'insultes' ou un 'duel de *freestyle*', comme dans la littérature sociologique. Je pense que ces étiquettes reflètent la perception des auteurs qui considèrent le rap comme quelque chose d'exotique, de curieux, et l'abordent ainsi sous l'angle de la différence, en relevant seulement les aspects qu'ils jugent distinctifs par rapport à leur culture d'appartenance. En procédant ainsi, ces auteurs mettent de côté ce qui relève de la *Nature Humaine*, soit les aspects motivationnels qui sont communs à l'ensemble de l'humanité et qui sous-tendent la diversité de comportements culturels observables. En effet, comme dans toutes communautés humaine, on trouve des compétitions dyadiques pour le statut qui, bien qu'elles puissent prendre des formes culturelles très variables d'un contexte à l'autre, proviennent d'une base motivationnelle commune. En ignorant ce niveau universel, les chercheurs auront tendance à attribuer subjectivement des étiquettes fortement réductrices sur les duels de rap qui, de plus, risquent d'être très éloignées de la conceptualisation que se font les principaux acteurs concernés.

Dans le documentaire '*Something From Nothing : The Art of Rap*' réalisé par Ice-T et Andy Baybutt (2012), plusieurs rappeurs décrivent l'esprit compétitif inhérent au rap. Pour Ice-T, qui est l'un des pionniers du rap, "le rap c'est deux choses : transmettre un savoir à la rue et prendre part dans ce qu'on appelle le *rap-game*". Sur le site *RapGenius.com*, Le *rap-game* est

décrit comme la compétition constante entre les rappeurs pouvant mener au titre final de *boss du rap-game*. Durant l'interview, Ice-T ajoute que pour un rappeur "le statut est tout le temps en jeu" et que "le respect se construit au combat". Dans ce cadre, "il faut utiliser son micro comme une arme pour laquelle les munitions reflètent l'intelligence et le calibre représente la cadence, le flow". Dans le même ordre d'idée, le très populaire Snoop Dogg dit que pour lui le rap est plus un "sport de compétition qu'un genre musical". Enfin, le lien entre le rap et la compétition pour le statut est évident lorsqu'on écoute les paroles de la plupart des rappeurs actuels et passés. La façon dont les rappeurs parlent de leur art et la conceptualisation évolutionnaire sur les duels de rap semblent donc se rejoindre. Sur les deux niveaux, les duels de rap (et par extension le *rap-game*) représentent des concours de compétences où les participants cherchent à se surpasser les uns des autres, tout en essayant d'avoir le public de leur côté, dans le but d'augmenter leur statut relatif dans la communauté. Cette conceptualisation existe aussi dans la littérature sociologique mais, au lieu d'être utilisée comme point de départ encadrant l'analyse elle est généralement mise de côté pour s'ouvrir directement à l'analyse des aspects plus contextuels et variables tels que ceux décrits plus haut. Il existe des exceptions, comme dans l'étude de Fitzpatrick (2005), où le cadre de la compétition pour le statut est employé pour l'étude des aspects plus contextuels tels que le type de compétences utilisés par les participants, les réactions du public et les interprétations socio-culturelles qu'on peut en dégager. Ce choix méthodologique n'y est cependant pas justifié par la prise en compte du niveau motivationnel, comme je l'ai fait dans ce mémoire. Ainsi, comme pour les explications des rappeurs sur leur art, la conceptualisation de certains auteurs sociologiques est congruente avec la perspective évolutionnaire sur les duels de rap. Cette congruence interdisciplinaire permet une plus forte 'validité scientifique' aux conclusions qui seront tirées conjointement de ces différentes approches.

La conceptualisation évolutionnaire des duels de rap peut être critiquée comme étant trop générale et abstraite pour constituer une connaissance utile sur le phénomène étudié. Elle appuie cependant une direction d'étude particulière et pertinente dans la compréhension des duels rap. D'après la perspective évolutionnaire, les motivations d'un rappeur qui participe aux duels de rap seront les mêmes qu'un candidat aux présidentielles qui participe à un débat télévisé : convaincre le public qu'il mérite un statut d'influence élevé dans la communauté en

se montrant plus compétent que ses rivaux dans des domaines socialement valorisés, et plus soucieux de l'intérêt général en se montrant comme plus honnête, généreux, ouvert etc. L'une des missions principales du Hip Hop est de donner une voix aux populations qui ont été mises à l'écart dans les ghettos nord-américains. Les rappeurs sont, dans ce cadre, les porte-paroles de ce mouvement qui sont élus du 'bas vers le haut' (Fitzpatrick, 2005). À travers les duels de rap, les rappeurs peuvent en effet accumuler le respect de leur entourage, de leur quartier, de leur ville, et sont, par gradations successives, sélectionnés pour participer à des ligues de plus en plus prestigieuses et médiatisées, jusqu'à devenir des rappeurs établis avec une renommée nationale voire internationale. L'esprit de compétition pour le statut se retrouve ensuite à travers des *clashes*, où les rappeurs populaires s'attaquent par chansons interposées (et non plus en face-à-face comme dans les duels) et sont écoutés par des millions de gens qui pourront ainsi choisir ceux qu'ils préfèrent. Les rappeurs ont aujourd'hui une influence considérable dans l'espace idéologique contemporain (Fitzpatrick, 2005) et c'est pourquoi il me paraît essentiel de comprendre comment cette sélection *bottom-up* opère à travers la démonstration de certaines compétences par les rappeurs, et la valorisation sociale relative de ces compétences par le public. En guise d'ouverture à des recherches futures, je vais tenter d'aborder ces questions en montrant comment mon modèle d'analyse se prête à ce genre d'étude.

Avec la commercialisation du rap à grande échelle, de nombreux rappeurs parviennent à augmenter considérablement leur statut socio-économique. Leurs chansons sont diffusées dans le monde entier et leur image est souvent utilisée dans les médias grands-publics à des fins publicitaires et politiques. Bien que la popularité croissante du rap a permis à beaucoup de rappeur de devenir riches et célèbres grâce à leurs talents artistiques, devenant ainsi des modèles de réussite pour les jeunes, cette diffusion du rap dans le paysage *mainstream* suscite des tensions internes qui font l'objet de débats : est-ce que le Hip Hop est allé trop loin ? A-t-il vendu son âme pour le succès commercial ? est-ce que le rap est devenu trop violent, trop matérialiste, porté sur le sexe, pour être plus vendeur ? (Stapleton, 1998). D'après le rappeur-producteur Chuck D, qui est l'un des plus anciens membres du mouvement Hip Hop, les aspects négatifs du rap sont plus faciles à commercialiser. Similairement, Ezan Allison pense que "Plus les rappeurs sont présentés comme des criminels violents, plus la taille de leur

public s'accroît" (1994, p. 449, cité dans Stapleton, 1998). La crédibilité du Hip Hop chez les jeunes Noirs américains réside dans sa capacité à affirmer qu'il est le produit d'une authentique culture de rue (Powell, 1991), or, avec sa commercialisation extensive il risque de perdre son intégrité et sa raison d'être initiale (sublimier la violence physique dans les quartiers, stopper les rivalités inter-gangs, encourager la cohésion sociale etc). La question de l'authenticité relative des rappeurs devient alors centrale dans ce contexte où les frontières sont ambiguës : qui est vrai? qui est vendu? qu'est-ce que c'est d'être vrai ou vendu dans le contexte actuel, où le rap n'est plus seulement une musique des quartiers, mais une musique grand-public destinée à toutes les classes sociales? L'évaluation de l'intégrité et de l'authenticité relatives des rappeurs est au cœur des discussions chez les amateurs de rap. Elles sont souvent utilisées comme critères pour comparer la crédibilité des rappeurs et ainsi déterminer le statut qu'ils méritent dans la hiérarchie (Fitzpatrick, 2005). Les duels de rap offrent ainsi un lieu de délibération sur les questions qui divisent la communauté, ainsi qu'un cadre où les membres du public peuvent juger de la crédibilité des différents rappeurs en tant que représentant potentiel de la communauté.

Pour Jay-Z (2001), l'un des rappeurs les plus célèbres et respectés de notre temps, les duels de rap incarnent "l'essence même du hip hop". On remarque en effet que les duels de rap reflètent toutes les caractéristiques propres au contexte Hip Hop décrites dans le cadre théorique : savoir combattre avec les mots, être respecté pour son talent artistique plutôt que pour sa force physique, pouvoir improviser et composer avec la situation immédiate, prouver son authenticité et questionner celle des rivaux etc. Cependant, comme on le voit dans les résultats de cette étude, les duels de rap reflètent aussi souvent la violence présente dans les ghettos à travers le contenu verbal ou l'attitude comportementale des participants, qui pourront préférer des insultes et des menaces tout en essayant d'intimider physiquement leur adversaire sans toutefois franchir la limite de l'agression réelle. On peut penser que le public qui acclame ce genre de comportement voit dans cette attitude une forme d'authenticité ainsi qu'une preuve d'expertise dans le domaine de la force coercitive, qui semble être, comme je l'ai décrit plus tôt, une compétence valorisée dans ce contexte. Similairement, la démonstration de son expertise dans le domaine du rap semble également susciter l'appréciation du public. Dans le contexte Hip Hop, le rap est un domaine de compétence qui est socialement valorisé puisque,

comme décrit plus tôt, il permet justement de sublimer la violence présente dans les quartiers, d'offrir un moyen d'expression aux jeunes, de participer à la construction d'une identité sociale partagée chez ces jeunes, et de s'enrichir considérablement pour ceux qui arrivent à se démarquer. Les participants cherchent donc à démontrer leurs compétences artistiques durant les duels en produisant, entre autres, des rimes et des jeux de mots accrocheurs. En démontrant leurs expertises au niveau du rap et de la dominance, les participants cherchent à démontrer leurs compétences relatives en tant que *battle-rapper*, soit en tant que 'rappeur-combattant'. D'ailleurs, conformément aux études évolutionnaires sur le statut, les compétences d'orateur et de combattant sont souvent hautement valorisées dans les sociétés dites 'simples' et sont donc source de statut (Henrich et Gil-White, 2001). Cette démonstration se fait non seulement au niveau comportemental, en dominant physiquement l'adversaire ou en produisant un rap de qualité, mais aussi au niveau verbal, en affirmant sa supériorité relative et en rabaissant les compétences de l'adversaire.

De manière générale, on observe que les vainqueurs dans les duels étudiés sont généralement moins dominants que leurs adversaires et interagissent plus avec le public. De plus ils ont une argumentation plus tournée vers les questions de mérite (authenticité, intégrité, générosité) et de qualité artistique et moins sur les questions de statut relatif. Cela laisse penser que le public qui assiste au duel de rap est toujours sensible aux objectifs Hip Hop et n'accorde qu'une importance secondaire aux aspects plus violents, tels que la capacité à dominer physiquement et à dénigrer l'adversaire qui sont souvent mis en avant dans l'industrie du rap. Pour des recherches futures, il serait intéressant d'analyser plus de duels avec le présent modèle afin d'approfondir ces questions centrales à la culture Hip Hop et aux duels de rap.

## BIBLIOGRAPHIE

- Aguinis, H., Simonsen, M. M., & Pierce, C. A. (1998). Effects of nonverbal behavior on perceptions of power bases. *The Journal of social psychology*, 138(4), 455-469.
- Alim, H. S., Lee, J., & Carris, L. M. (2010). "Short Fried-Rice-Eating Chinese MCs" and "Good-Hair-Havin Uncle Tom Niggas": Performing Race and Ethnicity in Freestyle Rap Battles. *Journal of Linguistic Anthropology*, 20(1), 116-133.
- Alim, H. S., Lee, J., & Carris, L. M. (2011). Moving the crowd, 'crowding' the emcee: The coproduction and contestation of black normativity in freestyle rap battles. *Discourse & Society*, 22(4), 422-439.
- Anderson, E. (1999). *Code of the Street*. New York: Norton.
- Blaker, N. M., Rompa, I., Dessing, I. H., Vriend, A. F., Herschberg, C., & van Vugt, M. (2013). The height leadership advantage of men and women: Testing evolutionary psychology predictions about the perceptions of tall leaders. *Group Processes & Intergroup Relations*, 16, 17-27. <http://dx.doi.org/10.1177/1368430212437211>
- Van Campenhout, L., & Quivy, R. (2011). *Manuel de recherche en sciences sociales-4e edition*. Dunod.
- Chang, J. (2015). *Can't stop won't stop : Une histoire de la génération hip-hop*, *Allia*, mai 2015, 130-131, [978-2844859969](http://dx.doi.org/10.1177/1368430212437211).
- Chapais, B. (2015). Competence and the evolutionary origins of status and power in humans. *Human Nature*, 26(2), 161-183.
- Chapais B. (2016). Psychological adaptations and the production of culturally polymorphic social universals. *Evolutionary Behavioral Sciences*. <http://dx.doi.org/10.1037/ebs0000079>
- Cheng, J. T., Tracy, J. L., Foulsham, T., Kingstone, A., & Henrich, J. (2013). Two ways to the top : evidence that dominance and prestige are distinct yet viable avenues to social rank and influence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 104, 103-125.
- Edwards, P. (2009). *How to rap*. Chicago Review Press.
- Ellyson, S. L., & Dovidio, J. F. (1985). *Power, dominance, and nonverbal behavior: Basic concepts and issues* (pp. 1-27). Springer New York.
- Exline, R. V. (1985). Multichannel transmission of nonverbal behavior and the perception of powerful men: The presidential debates of 1976. In *Power, dominance, and nonverbal behavior* (pp. 183-206). Springer New York.

- Fell, M., & Sporleder, C. (2014). Lyrics-based Analysis and Classification of Music. In *COLING* (pp. 620-631).
- Fitzpatrick, J. M. (2005). What's Beef: Discourse Practices of Battling in Hip Hop Language.
- Harper, R. G. (1985). Power, dominance, and nonverbal behavior: An overview. In *Power, dominance, and nonverbal behavior* (pp. 29-48). Springer New York.
- Henley, N. M., & Harmon, S. (1985). The nonverbal semantics of power and gender: A perceptual study. In *Power, dominance, and nonverbal behavior* (pp. 151-164). Springer New York.
- Henrich, J., & Gil-White, F. J. (2001). The evolution of prestige: Freely conferred deference as a mechanism for enhancing the benefits of cultural transmission. *Evolution and human behavior*, 22(3), 165-196.
- Hirjee, H., & Brown, D. (2010). Using automated rhyme detection to characterize rhyming style in rap music.
- Ice-T et Andy Baybutt. (2012). *Something from Nothing: The Art of Rap* (Film documentaire)
- Jay-Z (2001). Unplugged. Roc-A-Fella Records.
- Jeu de mots. (s.d.). Dans *Dictionnaire Larousse en ligne*. Repéré à <http://larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887/locution?q=jeu+de+mots#173200>
- Keyes, C. L. (2004). *Rap Music and Street Consciousness*. University of Illinois Press.
- KRS-One. (2013). *The Gospel of Hip Hop: The First Instrument*. powerHouse Books.
- Lukaszewski, A. W., Anderson, C., Simmons, Z. L., & Roney, J. R. (2016). The role of physical for-midability in human social status allocation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 110, 385–406. <http://dx.doi.org/10.1037/pspi0000042>
- Lushone. (2013). Illmaculate vs Bigg K: Contender for battle of the year? (page web). Repéré à <http://urltv.tv/illmaculate-vs-bigg-k-contender-for-battle-of-the-year/>
- Mazur, A. (1985). A biosocial model of status in face-to-face primate groups. *Social Forces*, 64(2), 377-402.
- Milliot, V. (2009). Cyril Vettorato, Un monde où l'on clashe. La joute d'insultes dans la culture de rue. *Cahiers de littérature orale*, (65), 157-163.
- Murray, G. R., & Schmitz, J. D. (2011). Caveman politics: Evolutionary leadership preferences and physical stature. *Social Science Quarterly*, 92, 1215–1235.



- Neuberg, S. L., Kenrick, D. T., & Schaller, M. (2010). Evolutionary social psychology. *Handbook of social psychology*.
- Pagliai, V. (2009). The art of dueling with words: Toward a new understanding of verbal duels across the world. *Oral Tradition*, 24(1).
- Pihel, E. (1996). A furified freestyle: Homer and hip hop. *Oral Tradition*, 11(2), 249-69.
- Powell, C. (1991). Rap Music : An Education with a Beat from the Street. *The Journal of Negro Education*, 60(3), 245-259.
- Rime. (s.d.). Dans *Dictionnaire Larousse en ligne*. Repéré à <http://larousse.fr/dictionnaires/francais/rime/69475?q=rime#68728>
- von Rueden, C. (2014). The roots and fruits of social status in small-scale human societies. In J. T. Cheng, J. L. Tracy, & C. Anderson (Eds.), *The psychology of social status* (pp. 179–200). Berlin, Germany: Springer. [http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4939-0867-7\\_9](http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4939-0867-7_9)
- Rosenthal Eric & Jeff. (2013). The 25 Greatest Rap Battle on YouTube (page web). Repéré à <http://uk.complex.com/music/2013/02/the-25-greatest-rap-battles-on-youtube/>
- von Rueden, C., Gurven, M., & Kaplan, H. (2010). Why do men seek status? Fitness payoffs to dominance and prestige. *Proceedings of the Royal Society of London B: Biological Sciences*, rspb20102145.
- Schwartz, B., Tesser, A., & Powell, E. (1982). Dominance cues in nonverbal behavior. *Social Psychology Quarterly*, 114-120.
- Stapleton, K. R. (1998). From the margins to mainstream: the political power of hip-hop. *Media, culture & society*, 20(2), 219-234.
- Stewart, P. A. (2010). Presidential laugh lines: Candidate display behavior and audience laughter in the 2008 primary debates. *Politics and the Life Sciences*, 29(2), 55-72.
- Sköld, D., & Rehn, A. (2007). Makin'It, by Keeping It Real: Street Talk, Rap Music, and the Forgotten Entrepreneurship From “the’Hood”. *Group & Organization Management*, 32(1), 50-78.
- Teperman, R. I. (2011). Joutes de freestyle-faut-il rimer ou bien se moquer?. *Vibrant: Virtual Brazilian Anthropology*, 8(1), 39-69.
- Tracy, J. L., Shariff, A. F., & Cheng, J. T. (2010). A naturalist's view of pride. *Emotion Review*.

Vettorato, C. (2008). *Un monde où l'on clashe: la joute verbale d'insultes dans la culture de rue*. Archives contemporaines.

Vettorato, C. (2012). «Ça va être un viol»: Formes et fonctions de l'obscénité langagière dans les joutes verbales de rap. *Cahiers de littérature orale*, (71), 115-140.

### **Vidéos de duels :**

King Of The Dot Entertainment. [KOTD]. (2013, 6 novembre). *Rap Battle - Bigg K vs Illmaculate* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=nI1pknde9Ac>

King Of The Dot Entertainment. [KOTD]. (2014, 28 juillet). *Rap Battle - Charlie Clips vs Daylyt* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=gMH61tOJXGU>

King Of The Dot Entertainment. [KOTD]. (2011, 15 novembre). *Rap Battle - Dizaster vs DNA* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=c9g2XgrxOk4>

U DUBB. (2014, 13 juillet). *U DUBB presents Loaded Lux vs Hollow da Don* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=7q4BshCzxss>

Ultimate Rap League. [URLtv]. (2014, 13 octobre). *Tsu Surf vs Hitman Holla Smack/URL* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=PFpLKgDyTU>

### **Transcription des paroles :**

Genius. [NostalgicX]. (s.d.). Lyrics: Bigg K vs Illmaculate. Repéré à <http://genius.com/King-of-the-dot-illmaculate-vs-bigg-k-lyrics>

Genius. [ChanChanMan123; Nostradomas]. (s.d.). Lyrics: Charlie Clips vs Daylyt. Repéré à <http://genius.com/King-of-the-dot-illmaculate-vs-bigg-k-lyrics>

Genius. [KaliKhanian]. (s.d.). Lyrics: Loaded Lux vs Hollow da Don. Repéré à <http://genius.com/Uw-battle-league-loaded-lux-vs-hollow-da-don-lyrics>

Genius. [E\_B]. (s.d.). Lyrics: Dizaster vs DNA. Repéré à <http://genius.com/King-of-the-dot-dizaster-vs-dna-lyrics>

Genius. [tomselby]. (s.d.). Lyrics: Tsu Surf vs Hitman Holla. Repéré à <http://genius.com/Urltv-tsu-surf-vs-hitman-holla-lyrics>

## Votes et classements :

Allhiphop.com. (s.d.). UW 1.26.14 Who Won?: Loaded Lux vs Hollow Da Don [forum internet]. Repéré en octobre 2015 à <http://community.allhiphop.com/discussion/509932/uw-1-26-14-who-won-loaded-lux-vs-hollow-da-don/p1>

Battlerap.wikia.com. (s.d.)

Boxden.com. (s.d.)

Otbva.com. (s.d.). Charlie Clips vs Daylyt - View Poll Results [forum/votes en ligne]. Repéré en octobre 2015 à <http://www.otbva.com/forum/poll.php?do=showresults&pollid=3031>

Otbva.com. (s.d.). Loaded Lux vs Hollow da Don - View Poll Results [forum/votes en ligne]. Repéré en octobre 2015 à <http://www.otbva.com/forum/poll.php?do=showresults&pollid=2581>

Otbva.com. (s.d.). View Poll Results: who won? (Bigg K or Illmac) [forum/votes en ligne]. Repéré en octobre 2015 à <http://www.otbva.com/forum/poll.php?do=showresults&pollid=2143>

Rapgrid.com. (s.d.). Dizaster vs DNA [votes en ligne]. Repéré en octobre 2015 à <http://www.rapgrid.com/battles/king-of-the-dot/kotd-rap-battle-dizaster-vs-dna-co-hosted-drake>

Ranker.com. (s.d.). The Best Battle Rapper [votes en ligne]. Repéré en octobre 2015 puis en février 2016 à <http://www.ranker.com/crowdranked-list/best-battle-rapper>

Rmbva.com. (s.d.). Dizaster vs DNA – View Poll results [forum/votes en ligne]. Repéré en octobre 2015 à <http://rmbva.com/oldschool-battle-dizaster-vs-dna-t9565.html?t=9565>

Rmbva.com. (s.d.). [\*K.O.T.D.\*] - [#BOTB6] - ILLMACULATE vs BIGG K [forum/votes en ligne]. Repéré en octobre 2015 à <http://www.rmbva.com/showthread.php?p=142102>

Urltv.com. (s.d.). URL Polls | TSU Surf vs Hitman Holla: Who's Winning? [votes en ligne]. Repéré en octobre 2015 à <http://urltv.tv/url-polls-tsu-surf-vs-hitman-holla-whos-winning/>

Versetracker.com. (s.d.). Dizaster vs DNA [votes en ligne]. Repéré en octobre 2015 à <http://versetracker.com/battles/king-of-the-dot/dizaster-vs-dna>