

Journée d'études ICAR : Les interactions en situation de jeux vidéo

Dans le cadre du projet LUDESPACE (ANR Jeunes Chercheurs 2011-2014)

Organisé par : Isabel Colón de Carvajal (ICAR, CNRS – Université de Lyon)

Date : Jeudi 21 novembre 2013

Lieu : Salle des examens, ENS de Lyon (Site Monod), 46 allée d'Italie

Métro B – Debourg (plan d'accès en dernière page, un affichage/fléchage sera fait le jour même)

Programme

9h **Accueil des participants**

9H30 **BIAGIO URSI**

[Sciences du Langage, Université Lyon 2]

« Oh:: mais qu'est-ce qu'il fait mon joueur » : se référer aux avatars pour négocier sa responsabilité pendant une session de jeu vidéo

10H30 **ISABEL COLON DE CARVAIAL**

[Sciences du Langage, ENS de Lyon]

Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ?

11h30 **Pause**

11H45 **KRISTIN LUND / AUDREY MAZUR-PALANDRE**

[Sciences Cognitives, CNRS / Sciences du Langage, Université Lyon 2]

L'influence du contexte sur les pratiques gestuelles du jeune enfant lors d'explications en « comment »

12h45 **Déjeuner**

14H MANUEL BOUTET / HOVIG TER MINASSIAN / MATHIEU TRICLOT

[Sociologie, Université de Tours / Géographie, Université de Tours / Philosophie, Université Technologique de Belfort]

Postures corporelles et petits engagements. Repérer et analyser des intensités faibles au cours d'une séance de jeu vidéo.

15h15 Pause

15H30 HEIKE BALDAUF-QUILLIATRE

[Sciences du Langage, Université Lyon 2]

Doing playing football

Le rôle des évaluations dans la construction d'un match de football virtuel

16H30 SANDRA TESTON-BONNARD

[Sciences du Langage, Université Lyon 2]

Ressources linguistiques pour une conduite de domination menée par le joueur « expert » vis à vis du joueur « non expert » dans un jeu vidéo.

Etude syntaxique dans l'interaction

17H30 DISCUSSION/CONCLUSION

Pour toutes informations :
isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr

Résumés des interventions

HEIKE BALDAUF-QUILLIATRE

Doing playing football

Le rôle des évaluations dans la construction d'un match de football virtuel

Un match de football, qu'il soit "réel" ou "virtuel", se construit à la fois par des actions de jeu, mais aussi par l'interaction des joueurs, c'est-à-dire une coordination, un développement de stratégies, une évaluation du jeu en cours, etc. Je m'intéresserai ici tout particulièrement aux évaluations et leur rôle dans cette construction du match lors d'un jeu de football virtuel. Les analyses se basent principalement sur un corpus d'1h30 d'un enregistrement vidéo de deux adolescents jouant à la *Playstation* Fifa08 (clapi.univ-lyon2.fr). Les deux garçons jouent ensemble dans une équipe via internet contre une équipe adverse.

Lors de ce jeu vidéo, les joueurs agissent à la fois de la perspective d'un spectateur et de celle d'un footballeur. Afin de cerner le rôle des évaluations dans la construction du match, je me concentre uniquement sur la perspective du footballeur. Sont ainsi considérés surtout les évaluations qui focalisent les actions, résultats d'actions, situations et stratégies *in medias res* : Quand les joueurs évaluent-ils des actions de leurs avatars ? Que évaluent-ils et comment ? Et comment ces évaluations contribuent-elles au développement du match ?

L'analyse des évaluations permet de mieux comprendre d'une part comment le jeu est organisé en tant que jeu d'équipe : Les joueurs se confirment mutuellement dans leurs jeu, s'encouragent, s'enthousiasment, etc.. D'autre part elle révèle des négociations de responsabilités, de statut dans le jeu, d'*agency* : Les joueurs se servent des évaluations pour se positionner un tant qu'élève ou professeur et pour instruire, approuver, accuser ou accabler le partenaire de jeu.

ISABEL COLON DE CARVAJAL

Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ?

L'activité de jeu vidéo sur console à plusieurs participants fait partie de pratiques sociales ordinaires que nous analysons ici d'un point de vue interactionnel. Il s'agit d'une situation de loisir et d'échanges complexe à étudier (Chen 2009, Keating & Sunakawa 2010, Colón de Carvajal 2011, Mondada 2011). En effet, des registres variés du parler informel sont observables dans l'espace du joueur, étroitement liés à des pratiques référentielles (i.e. le pointage vers l'écran ; la description et la localisation de détails pertinents pour le jeu), que nous avons pu observer dans un environnement de pression temporelle.

Dans ce contexte conversationnel particulier, nous avons repéré l'émergence de désaccords entre les participants, dans un format séquentiel direct ou indirect, qui ne remettent cependant pas en question l'activité de jeu en train de se faire. Ici, la parole construit la relation (de convivialité, de rivalité, de conflit, d'expertise, etc.), dans une situation qui comporte des moments de tension, d'émotion, d'affects propices à des expressions verbales et vocales particulières (exclamations, interjections, incitations, injures, oppositions, etc.). De plus, la relation joueur-spectateur est également favorable à des moments de moquerie, d'évaluation, d'échanges de blagues, de provocations réciproques. Ces différents aspects permettent d'observer des formes langagières et des registres peu ou pas documentés dans les corpus oraux et multimodaux, que nous analysons parfois comme des formes observables de désaccord, d'opposition, de discorde.

L'étude linguistique et multimodale de séquences de désaccord en situation de jeux vidéo permet de reconsidérer les présupposés que l'on peut avoir de l'activité de jeu vidéo entre amis, dans laquelle la notion de désaccord entre joueurs ne représente pas la première image véhiculée par les médias. Le désaccord est-il alors traité par les participants comme une mésentente réelle ou bien fait-il partie du jeu, comme une forme de fausse compétition inhérente au jeu vidéo ?

KRISTIN LUND / AUDREY MAZUR-PALANDRE

L'influence du contexte sur les pratiques gestuelles du jeune enfant lors d'explications en « comment »

Le présent travail a pour but d'étudier l'activité langagière de jeunes enfants et plus particulièrement d'observer leur gestualité dans des contextes bien spécifiques. Nous nous concentrons sur l'analyse de séquences explicatives « en comment ». Avant de travailler en binôme, les enfants ont réalisés deux tâches appelant des ressources cognitives différentes (un jeu vidéo de chiffre et un jeu vidéo de spatialité). Un des deux enfants du binôme est formé aux jeux en effectuant la tâche seul (*l'enfant-instructeur*) (Phase 1). Il doit ensuite expliquer au second enfant (*l'enfant-apprenant*) les règles du jeu (Phase 2). Enfin, *l'enfant-apprenant* réalise le jeu sous le regard de *l'enfant-instructeur* qui peut intervenir pour l'aider (Phase 3). Les deux dernières phases ont été réalisées dans deux conditions : soit les enfants sont face à face soit ils sont séparés par un rideau.

Pour ce présent travail, nos analyses se concentrent sur la phase 2 de l'expérimentation, à savoir sur l'explication « en comment » en situation monologique. Il a donc été décidé de faire jouer les enfants à deux types de jeux dans l'optique de voir : (a) si un type de jeu appelle plus de gestes et (b) si les types de gestes diffèrent selon le type de jeu. Il a été également décidé de faire deux groupes parmi notre population : (a) un groupe où les enfants sont face à face durant tout le long de la passation et (b) un groupe où les enfants sont séparés par un rideau. Ces deux conditions ont été prévues dans le protocole afin de voir : (a) si le fait que les enfants ne se voient pas implique l'utilisation de plus ou moins de gestes dans leur explication et (b) si les enfants utilisent des types de gestes différents selon qu'ils se voient ou pas.

Les résultats révèlent que le type de jeu comme la condition de passation de l'expérimentation a un effet significatif sur plusieurs variables testées (nombre de gestes et nombre de gestes selon leur type). Ainsi, selon le jeu expliqué, les gestes utilisés ne sont pas forcément les mêmes et selon la condition dans laquelle est réalisée la passation, les gestes réalisés sont également différents. Selon ces analyses, nous tentons de voir s'il est possible de catégoriser les gestes selon qu'ils aient un rôle plus centré vers le locuteur (aider à la formulation du message) ou un rôle plus orienté vers le destinataire (aider à la compréhension du message).

MANUEL BOUTET / HOVIG TER MINASSIAN / MATHIEU TRICLOT

Postures corporelles et petits engagements. Repérer et analyser des intensités faibles au cours d'une séance de jeu vidéo.

Cette présentation s'appuiera sur le travail de recherche mené dans le cadre du projet LUDSPACE (ANR JCJC édition 2011) qui porte sur l'étude de la diversité géographique et sociologique des publics et des pratiques du jeu vidéo en France.

L'objectif ici sera double. D'abord, il s'agira de réfléchir à la manière dont des méthodologies développées en sciences du langage, en particulier l'enregistrement multi-caméra de situations d'interaction, peuvent être mobilisées dans d'autres disciplines, comme la philosophie, la sociologie ou la géographie, et sous quelles conditions, pour étudier les micro-interactions qui se jouent à l'échelle d'une session de jeu. Ensuite, nous présenterons le travail en cours que permet cette méthodologie pour identifier des manières de jouer variables selon les lieux du jeu, les conditions du jeu, et les joueurs impliqués. L'approche « phénoménographique » développée par l'anthropologue Albert Piette sera mobilisée pour étudier le corpus filmé. Ce travail met en évidence l'ensemble des micro-interactions sociales et spatiales qui se produisent à l'échelle d'une partie de jeu vidéo, mais aussi les formes d'engagement dans la pratique, le ruptures de rythme, ou encore les moments d'intensité faible, voire d'ennui qui, à l'opposé des discours habituels sur la pratique vidéoludiques, sont relativement nombreux.

BIAGIO URSI

« Oh:: mais qu'est-ce qu'il fait mon joueur » : se référer aux avatars pour négocier sa responsabilité pendant une session de jeu vidéo

Notre approche s'inscrit dans la tradition de l'analyse conversationnelle et dans les travaux en linguistique interactionnelle plus récents. Le corpus est constitué d'une session de jeu vidéo, *Fifa08* pour PlayStation (PS3). La séance a été enregistrée par deux caméras, l'une focalisée sur les deux joueurs et l'autre branchée sur l'écran du jeu. Ce type d'interaction est caractérisé par deux situations entrelacées : l'action du jeu par un écran, réalisée conjointement par les joueurs, et les commentaires sur le jeu, également produits par les participants. Dans une perspective éémique, il s'agit de rendre pertinent et de mobiliser certaines pratiques qui sont caractéristiques du cadre de l'interaction. Notre contribution portera sur la référence au dispositif du jeu et notamment aux *avatars*. En particulier, le changement de la personne pronomiale est une des pratiques qui permet de se référer à l'action du jeu et de négocier sa responsabilité dans le cadre du match (« qu'est-ce qu'il fait mon joueur ? » dans le cas d'une erreur de son *avatar*, à interpréter comme une sorte de prise de distance). Nous focaliserons notre attention sur les ressources verbales et multimodales qui permettent soit de souligner soit de minimiser l'engagement des participants dans ce type de configurations.

SANDRA TESTON-BONNARD

*Ressources linguistiques pour une conduite de domination menée par le joueur « expert » vis à vis du joueur « non expert » dans un jeu vidéo.
Etude syntaxique dans l'interaction*

Cette contribution présente une étude des ressources et stratégies linguistiques au cours des interactions de partenaires d'un jeu vidéo. La recherche a été effectuée à partir d'un corpus constitué par l'enregistrement audio et vidéo et la transcription des échanges entre les joueurs de plusieurs parties de jeu vidéo de football en ligne. Elle fait suite au travail de Lorenza Mondada (2010), dont les analyses se fondent sur le même corpus (projet « Grammaire, interaction et multimodalité devant la *playstation* », groupe ICOR du Laboratoire ICAR), et qui a proposé de traiter la production de *directives* ayant la forme d'impératifs comme des marques de l'engagement des participants à coordonner les actions du jeu.

Ici, nous nous centrerons plus particulièrement sur les productions langagières élaborées au cours du jeu par le participant (RAP) qui revendique un statut d'« expert ». Nous avons répertorié un inventaire de constructions syntaxiques, de formes lexicales, mais aussi d'actions interactionnelles que le joueur utilise pour construire cette situation d'« expert » par rapport à son partenaire, « non expert ».

Dans une première partie, nous proposons de décrire les nombreux types syntaxiques d'injonctions de ce corpus, en les discriminant sur la base d'une catégorisation formelle : (1) des impératifs verbaux avec ou sans expansions ; (2) des impératifs nominaux ; (3) des constructions de forme déclarative, souvent de type commentaires, explications ; (4) des constructions verbales ou nominales composées de lexique violent (moqueries, insultes, menaces).

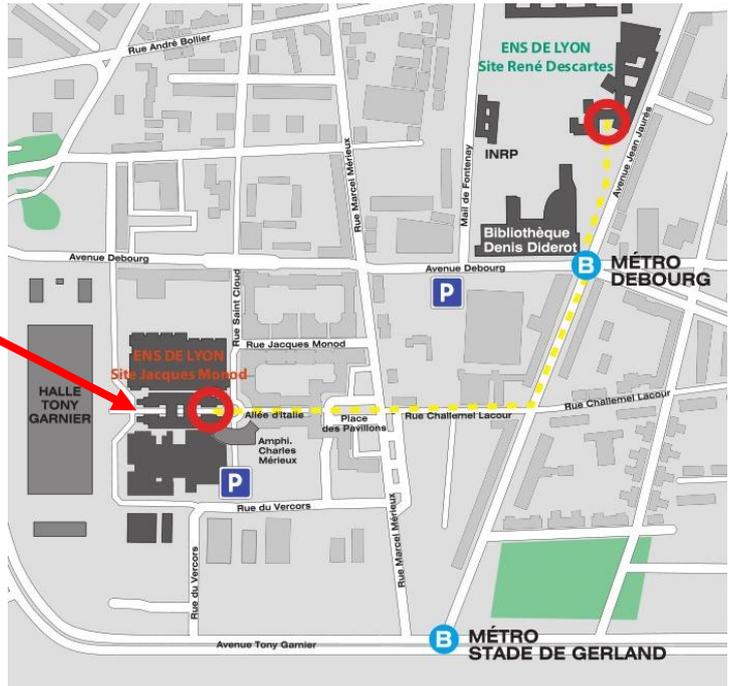
Dans une deuxième partie, le travail d'analyse mettra en lumière les articulations entre ces différents types lexicaux-syntaxiques d'injonctions et les aspects de l'interaction (évaluation, coordination d'actions, validation ou désaccord...). Selon si elles sont produites pendant l'action, ou entre les périodes de jeu –pauses, debriefing-, pendant l'utilisation, la manipulation d'objets (avatars, commandes, manettes, écran de l'ordinateur), il est possible d'apprécier la manière dont le joueur expert a recours à ces injonctions, et d'observer d'éventuelles régularités : lesquelles sont plutôt produites à certains moments du jeu, avec quel objet systématiquement, que provoque ou que contraint la réaction du joueur non expert...etc.

Dans un troisième point, nous examinerons plus en détail ces réactions du joueur non expert (LUC), comment celui-ci tente de renverser les statuts expert/non expert au cours du jeu et de l'expérience qu'il acquiert, et par quels moyens.

Il sera intéressant de regarder aussi si le joueur expert, RAP, accepte parfois de ne plus être l'« expert », et de revenir à un niveau d'accord avec son partenaire, plus « égalitaire », peut-être plus conforme aux rapports entretenus dans une relation amicale.

Plan d'accès

ENS de Lyon,
Site MONOD,
46 allée d'Italie,
Lyon



46 allée d'Italie →

Rue Marcel Mérieux ↑

← Avenue Debourg →

