

« A qui tu parles ? » Un problème d'adressage entre multi-joueurs en immersion dans un jeu vidéo : aux frontières du monde réel et virtuel

Colón De Carvajal, Isabel

ENS de Lyon, ICAR
isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr

Dans le cadre du projet ANR Jeunes Chercheurs LUDESPACE (2011-2014), nous avons enregistré différentes interactions entre joueurs en situation de jeux vidéo (Colón de Carvajal, 2013). L'activité de jeu vidéo sur console à plusieurs participants fait partie de pratiques sociales ordinaires complexe à étudier (Chen 2009 ; Keating & Sunakawa 2010 ; Colón de Carvajal 2011, sous presse ; Mondada 2013 ; Ursi sous presse). 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.



Exemple de situation d'interactions multi-joueurs pendant une session de LAN en réseau, enregistrée en multi-vue avec 6 caméras.

Jouer et interagir en même temps sont deux activités courantes dans les jeux vidéo multi-joueurs, pendant lesquelles les joueurs cherchent à construire leur jeu, en collaboration avec l'autre(s), à travers leurs échanges, leurs actions réciproques et la verbalisation de ces actions. Nous avons observé que les joueurs produisent de nombreuses productions verbales assez brèves (évaluations, questions, etc.) adressées (ou non) dans des formats syntaxiques plus ou moins explicites (Kerbrat-Orecchioni, 2010). Ces productions permettent aux joueurs de co-construire la progression de leurs actions dans le jeu et elles font appel à des éléments de références observables sur l'écran du joueur. Grâce à une analyse linguistique et multimodale fine de certaines séquences, nous pouvons étudier les difficultés rencontrées par les joueurs dans leur travail d'adressage et de mise en références d'un élément partagé à l'écran, dont la réussite ou non peut avoir des conséquences sur l'évolution de la partie en cours (Mondada, 2007).

Ici, la question de l'espace du jeu est essentielle pour le travail de références des joueurs. En effet, cet espace du jeu est double car il mêle à la fois l'espace virtuel dans lequel les avatars du jeu sont contrôlés à l'écran par les joueurs ; et l'espace réel dans lequel interagissent les joueurs eux-mêmes (i.e. le salon, la chambre, le bureau, etc.). Dans ce double espace du jeu sont également thématiques les équipes formées par les joueurs : les équipes virtuelles (par exemple « les rouges » contre « les bleus » ; « Protoss » contre « Zerg », etc.) vs les équipes réelles (par exemple trois joueurs opposés à quatre autres joueurs qui sont répartis dans deux pièces distinctes). Ces équipes sont parfois définies par le pronom « ils » et aussi par le pronom indéfini « on » qui peuvent devenir alors problématique dans l'échange car imprécis sur le référent.

Dans notre contribution, nous proposons donc d'étudier les séquences de références problématiques pour les joueurs en analysant l'utilisation des pronoms personnels et des termes d'adresses mobilisés dans leurs différentes productions verbales des joueurs. Dans cette situation d'interaction complexe, nous cherchons à décrire le contexte syntaxique et multimodal des séquences problématiques de références afin de repérer les effets que ces emplois peuvent avoir sur les actions des joueurs, et également dans la co-construction du jeu. Nous verrons par exemple que l'emploi du pronom « il » peut aussi bien référer à un joueur (en co-présence, dans la pièce à côté) ou à un avatar (désigné ou non), à l'équipe adverse ou encore à un objet.

(1) Exemple de recherche référentielle avec l'emploi du pronom « il » au singulier ou au pluriel :

```
1 VIN ah\ j'ai été tué par [mars\  
2 ROM [et ] il l'a ram`né/  
3 (0.2)  
4 EMM ben:: non/ parce que:\ le rouge il l'a récupéré\  
5 (0.2)  
6 ROM ah::\  
7 (2.8)  
8 EMM mai:s par contre not`e drapeau il est partie non\  
9 [ah non il est toujours là\  
10 ROM [non il est là\  
11 (2.4)  
12 SYL si i` dé[gageait ses ] snipers d` merde/  
13 EMM [i`s sont où là\  
14 (2.2)  
15 VIN .h nan mais rester pas à découvrir::t/ putain mais .h j'hallucine//  
16 (1.6)  
17 SYL ben:: rester pas à découvert euh[::\  
18 EMM [i`s] ont notre [drapeau/  
19 DOM [mais pu]tain  
20 quel con// <((rire)) (0.7)>
```

Ici, les couleurs bleu et rouge peuvent désigner soit un drapeau, soit une équipe. Romain, Emma et Dominique sont dans l'équipe bleue, les autres joueurs sont dans l'équipe rouge. Chaque équipe doit tenter de récupérer le plus de drapeaux (bleu ou rouge) tout en essayant de ne pas se faire voler ceux de la couleur de son équipe. Romain demande à sa co-équipière Emma (l. 2) si le joueur Dominique (ou son avatar) a ramené un drapeau (rouge) dans leur camp. Elle répond négativement (l. 4) en précisant que le joueur (ou son avatar) de l'équipe adverse (« le rouge ») a récupéré le drapeau en question. Dans ces deux énoncés, le pronom « il » est employé au singulier par les locuteurs faisant référence alternativement à un joueur de l'équipe bleue puis de l'équipe rouge.

Ligne 8, Emma demande à son tour si leur drapeau (bleu) est quant à lui « partie » et observe de suite sur son écran de jeu la présence de l'objet dans leur camp qu'elle commente à l'oral. En chevauchement de la fin de son tour, Romain confirme également la présence du drapeau dans leur camp (l. 9).

Ligne 12, Sylvain (équipe rouge) fait une évaluation en désignant un joueur par le pronom « il » mais dont on ne sait pas s'il fait partie de son camp ou du camp adverse. Son tour est suivi par une réaction d'un de ses co-équipiers, Vincent, qui donne une directive à son équipe (l. 15). En chevauchement du tour de Sylvain, Emma (équipe bleue) demande de manière non adressée la position des joueurs adverses dans le jeu, désignés par le pronom « ils » au pluriel. Sa requête n'obtiendra aucune réponse. Enfin, ligne 18, Emma demande à ses co-équipiers si l'équipe adverse a leur drapeau (bleu) en leur possession. Ici, le pronom personnel « ils » au pluriel désigne alors tous les membres de l'équipe rouge.

Cette brève analyse montre ainsi la variété des emplois du pronom « il » par les joueurs au fur et à mesure de leurs actions et leurs progressions dans le jeu. L'absence d'accès aux écrans des joueurs ici concernés ne nous permet pas d'enrichir notre analyse du point de vue multimodal avec les ressources visuelles disponibles sur leurs écrans.

En effet, la place de l'écran du jeu vidéo est centrale dans notre étude. C'est pourquoi, nous montrerons enfin que ce travail complexe de références pour les joueurs est dépendant de ce medium incarné par l'écran (de la console ou de l'ordinateur), qu'il soit commun (un même écran partagé pour plusieurs joueurs), ou différent (un écran individuel par joueur, notamment dans le cas d'une session de jeux vidéo en réseau), selon les situations de jeux vidéo (voir l'exemple (2) pour illustration, sans analyse détaillée dans ce résumé).

(2) Exemple de recherche référentielle avec l'emploi d'un groupe verbal décrivant une action reconnaissable :

```
EMM      #p`tain eh\ serieusement\ [euh]
ROM      [oh://] ((rire))#
ecr      #((début des tirs sur Adom))-----#
```



```
img      #im1
          (0.5)
ROM      *putain//
Adom     *((attend que les tirs s'arrêtent))-->
```



```
img      *im2
DOM      c'est qui qui tire comme ça comme un cochon\
          (1.0) *(2.5)
Adom     -----*((Adom se déplace))-->>
```



```
img      *im3
ROM      oh// putain\ xx
```

Références bibliographiques

- Boutet, M. ; Colón de Carvajal, I. ; Ter Minassian, H. & Triclot, M. 2014. Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique. *Médiation et Information* n°37, coordonné par Anolga Rodionoff, p. 103-116. [[halshs-00851446](#)].
- Chen, Mark G. 2009/4. « Communication, coordination, and camaraderie in *World of Warcraft* », *Games and Culture* 1, 47-73.
- Colón De Carvajal, I. Sous presse. « t'es qui toi ? »... Question sans réponse en situation de jeux vidéo multi-joueurs. Paris : Editions Lambert-Lucas, p. xx-xx.
- Colón De Carvajal, Isabel. 2013. « Choix méthodologiques pour une analyse de conversation en situation de jeu vidéo ». *Traitement de corpus : outils et méthodes*. Actes en ligne du colloque linguistique de doctorants et jeunes chercheurs (Coldoc 2012) du laboratoire Modyco, 20-35. [si l'avatar d'un des joueurs ou le joueur lui-même [halshs-00840773](#)].
- Colón de Carvajal, Isabel. 2011. « Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo », Ter Minassian, Hovig. & Samuel Rufat (dir.) *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, « Questions théoriques », 148-165. [[halshs-00630503](#)].
- Keating, Elisabeth & Chiho Sunakawa. 2010. « Participation Cues: Coordinating Activity and Collaboration in Complex Online Gaming Worlds », *Language in Society* 39, 331-356.
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine. 2010. « Introduction ». In C. Kerbrat-Orecchioni (dir.) *S'adresser à autrui. Les formes nominales d'adresse en français*. Chambéry : Université de Savoie, pp. 7-30.
- Mondada, Lorenza. 2013. « Coordinating mobile action in real time: the timely organization of directives in video games », Haddington Pentti, Lorenza Mondada & Maurice Nevile (eds). *Interaction and Mobility: Language and the Body in Motion* (Berlin: De Gruyter), 300-341
- Mondada, Lorenza. 2007. « Imbrications de la technologie et de l'ordre interactionnel. L'organisation de vérifications et d'identifications de problèmes pendant la visioconférence », *Réseaux* 144, pp. 141-182.
- Ursi, B. Sous presse. « Oh : mais qu'est-ce qu'il fait mon joueur » : se référer aux avatars pour négocier sa responsabilité pendant une session de jeu vidéo. Paris : Editions Lambert-Lucas, p. xx-xx.