

Étude du développement de pratiques socio- relationnelles et de normes communicationnelles dans le cadre de la pratique du jeu vidéo en ligne *League of Legends*

Rollandin, Marion

Laboratoire GRIPIC, CELSA-Paris Sorbonne
marionrollandin@gmail.com

Image 1 : En haut : détail d'un écran de jeu - 1 : icônes des personnages équipiers - 2 : arrivée en jeu - 3 : carte représentant l'arène permettant de se repérer et de voir les alliés et ennemis - 4 : fenêtre de discussion - 5 : gestion du personnage : caractéristiques, objets, compétences, barre de vie et de mana. En bas - 6 : personnage représenté - 7 : personnage en jeu - 8 : le Nexus.

..... 208

Image 2 : Règle numéro 1 du code de l'invocateur qui introduit la notion de « bon équipier » 210

1 Devenir un « invocateur » : découverte de l'univers et des enjeux.....	210
1.1 Déterminer le cadre primaire et s'ajuster à la situation de communication	211
1.2 Appréhension du rôle et soumission du corps à un apprentissage	211
<i>Image 3 : Profil d'un joueur dans l'écran de gestion.....</i>	<i>212</i>
1.3 Apprendre à communiquer le temps d'une partie	212
<i>Image 4 : Ecran de fin de partie.....</i>	<i>213</i>
<i>Image 5 : Outils de signalisation durant la partie : flèche pour « j'arrive », point d'exclamation pour « danger », point d'interrogation pour « ennemi disparu », drapeau pour « aidez moi ».</i>	<i>213</i>
2 Amorce d'une relation : trouver des équipiers.....	214
2.1 Fonctionnalités et espaces facilitant la recherche d'équipiers	214
<i>Image 6 : Emplacement de la liste d'amis, dans un volet sur la droite</i>	<i>215</i>
2.2 La communication vocale, modalité essentielle pour jouer en groupe	216
2.3 Communiquer son désir de stabiliser la relation	216
3 Entretenir une relation dans le temps	217
3.1 Une situation de polytopie synchronique générant un engagement limité	217
3.2 Satisfaire les attentes en soignant son éthos discursif et comportemental	218
3.3 Progresser ensemble vers des objectifs similaires	218
Références bibliographiques	219

L'objet central de cet article est l'arène de bataille en ligne multijoueurs *League of Legends*, considérée comme un espace conduisant au développement de pratiques socio-relationnelles et de normes communicationnelles. Créé en 2009 par la société *Riot Games*, il permet à deux équipes de cinq joueurs de s'affronter dans un espace représentant une arène, au cours de parties de quarante-cinq minutes. Chaque joueur choisit un personnage aux caractéristiques visuelles et compétences spécifiques en début de partie. La première équipe à détruire la structure centrale du camp adverse, appelée le Nexus, remporte la victoire.

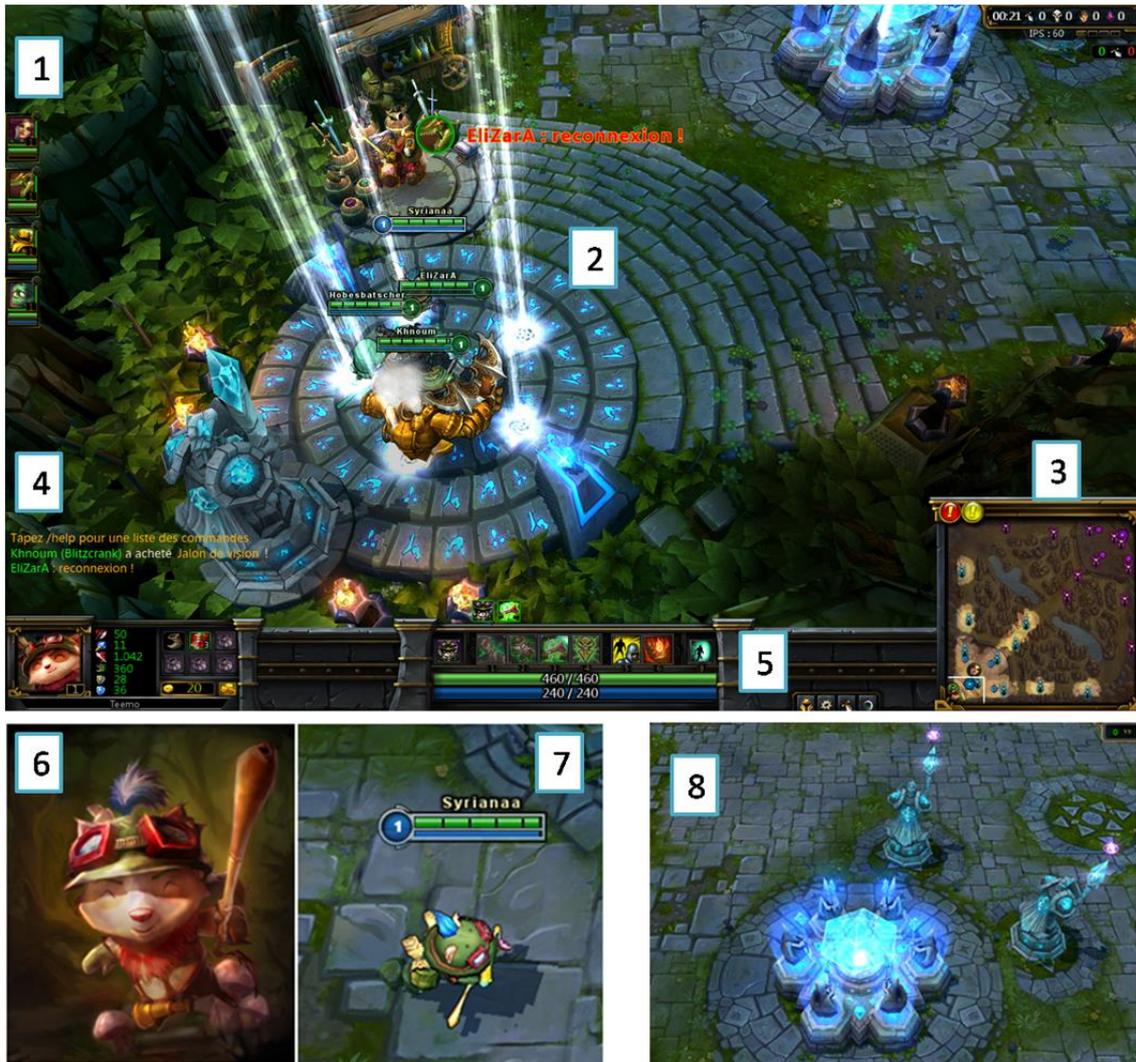


Image 1 : En haut : détail d'un écran de jeu - 1 : icônes des personnages équipiers - 2 : arrivée en jeu - 3 : carte représentant l'arène permettant de se repérer et de voir les alliés et ennemis - 4 : fenêtre de discussion - 5 : gestion du personnage : caractéristiques, objets, compétences, barre de vie et de mana. En bas - 6 : personnage représenté - 7 : personnage en jeu - 8 : le Nexus.

Le jeu offre un espace de gestion en amont et en aval de la partie et un espace de jeu spécifique lors de la partie. L'activité s'ancre dans le quotidien des joueurs, car un entraînement régulier est nécessaire pour progresser. Différents moments se distinguent dans la pratique : la découverte de l'environnement proposé, l'entraînement, et la compétition. Ils correspondent à différents modes de jeu : tutoriel, progression/entraînement et classé et ils donnent lieu à des pratiques socio-relationnelles et des formes de communication différentes.

Quelque soit le mode, l'enjeu pour le joueur est de développer des tactiques, des savoir-faire lui permettant de gagner, par la maîtrise des outils et sa capacité à collaborer. La collaboration

apparaît comme essentielle. Selon *Riot Games*, cela augmente les chances de victoire : « Dans League of Legends, la réussite passe par la communication et le travail d'équipe »¹. Dès lors, le joueur est incité à trouver des équipiers réguliers. Je m'appuie sur le postulat qu'il cherche à avoir une pratique ludique et socio-relationnelle qui soit la plus gratifiante possible. Ainsi, il doit maîtriser le dispositif, développer ses compétences personnelles mais aussi apprendre à interagir avec les autres, qui seront ses équipiers le temps d'une partie ou dans une temporalité prolongée. Je considère que l'usage d'un dispositif relevant de la communication médiatisée, c'est-à-dire d'« une production de représentations, incarnées dans des textes, eux-mêmes configurés dans leurs propriétés formelles par les traits de leur support médiatique » nécessite de la part du sujet une adaptation de sa manière quotidienne de communiquer et d'agir pour pallier à la non visibilité des corps, la matérialisation de l'échange à l'écran, etc. C'est pourquoi je mobilise un cadre théorique inscrit dans le champ de la communication médiatisée, dans la lignée des travaux sur les « écrits d'écrans » (Souchier et al., 2003 ; Tardy & Jeanneret, 2007 ; Davallon, 2012), en y articulant des théories issues de la communication en face à face avec l'adaptation de concepts issus notamment des théories goffmaniennes, comme la métaphore théâtrale (Goffman, 1973) et les cadres de l'expérience (Goffman, 1991). Cet ensemble théorique permet l'analyse des ajustements permanents mis en œuvre par les sujets leur permettant de communiquer et de prendre part à l'activité proposée dans l'espace médiatisé matérialisé à l'écran à partir du modèle de l'interaction en face à face. L'enquête menée, inscrite en Sciences de l'information et de la communication, suit une méthodologie ethno-sémiotique articulant deux études fonctionnant en symbiose.

D'une part, a été effectuée une analyse sémio-pragmatique du jeu pour décrire les situations créées et appréhender les conditions idéales d'utilisation présupposées par l'institution. D'autre part, une étude interactionnelle de terrain a été réalisée. Elle se compose d'une phase d'observation participante sur un an durant lequel j'ai endossé le double rôle de chercheur-joueur en prenant part à de nombreuses parties, côtoyant les joueurs par l'intermédiaire du jeu². Six entretiens menés en auto-confrontation la complètent avec des personnes sélectionnées durant la phase d'observation, non pas en fonction de déterminants sociaux particuliers mais sur la base des expériences que j'ai partagées avec eux. Cela a permis de donner des interprétants supplémentaires à mon analyse et d'éviter une surinterprétation de ma part concernant l'intentionnalité des joueurs. Cette méthode s'appuyant sur l'analyse du dispositif, de situations de jeu que j'ai moi-même expérimentées, et de discours de joueurs côtoyés et observés, m'a permis de comprendre comment un joueur s'inscrit dans le dispositif et définit les normes communicationnelles et comportementales à respecter durant la pratique, à partir de ces interprétations d'informations mises en scène à l'écran, afin de rester un équipier acceptable aux yeux des autres usagers. En effet, à travers ses actes et ses discours, il se construit un éthos, une image qui va influencer sur les rapports sociaux, comme l'évoque Amossy (Amossy, 2010 : 6). La société conceptrice incite le joueur à se rapprocher de l'usager modèle pour qui a été conçu le dispositif. Ce joueur fictif à partir duquel ont été conçues les règles représente l'équipier idéal si on se réfère au « code de l'invocateur », qui contient des recommandations sur le comportement et les discours à avoir dans la perspective d'augmenter ses chances de gagner des parties et de trouver des équipiers. Si l'on considère le cas des joueurs cherchant à progresser dans la pratique³, l'éthos qu'ils renvoient doit se rapprocher au plus près de celui de cet usager modèle, à savoir un éthos favorisant les interactions avec les autres joueurs : celui du « bon équipier », expression qui apparaît dès la règle numéro 1 « Jouez en équipe ».

¹ Site officiel de League of Legends <<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/chat-commands/>>

² Je n'ai pas rencontré physiquement les joueurs, la pratique se faisant uniquement à distance.

³ J'ai constaté durant mon enquête que la plupart du temps, les joueurs jouent pour faire progresser leurs compétences et pour gagner. Cependant, cela n'est pas une constante. Il peut arriver qu'ils décident de jouer pour d'autres raisons le temps d'une partie (pour se détendre en ne respectant pas les règles par exemple).



Image 2 : Règle numéro 1 du code de l'invocateur qui introduit la notion de « bon équipier »⁴

L'objectif est de voir comment le joueur développe des savoir-faire et fait preuve de réflexivité quant à la situation de communication, afin de négocier sa position et ses relations, en gérant le dispositif qui conditionne ses interactions ainsi que son éthos, déterminant sa pratique socio-relationnelle avec les autres usagers. Je traite dans un premier temps du joueur qui découvre le jeu et fait ses premiers pas en jouant avec des inconnus. Il s'ajuste à la situation, détermine ses possibilités d'action et de communication tout en appréhendant le rôle qu'on lui propose d'endosser. Dans un second temps, il est question de l'amorce des relations et des processus mobilisés lorsque des joueurs décident de jouer ensemble. L'enjeu est de créer une ambiance favorable dans un laps de temps court pour favoriser les chances de victoire, de maîtriser des codes concourant à faire évoluer la relation, et de s'adapter à l'utilisation de la communication vocale. Dans un troisième temps, j'aborde le cas des joueurs se constituant en équipe afin de participer à des parties dites « classées », l'insertion dans un classement permettant une comparaison des compétences collectives avec les autres équipes. L'enjeu confronte les joueurs à la nécessité de gérer leur engagement qui se veut limité, leur éthos respectif, mais aussi de réussir à progresser ensemble et conserver les mêmes objectifs pour faire perdurer la relation.

1 Devenir un « invocateur » : découverte de l'univers et des enjeux

Avant de jouer, le sujet définit la situation de communication afin de comprendre les possibilités d'action et de communication envisagées par l'institution conceptrice. En effet, par son appréhension des discours présents sur le site internet officiel permettant de télécharger le logiciel d'installation du jeu, puis par l'utilisation du dispositif de jeu, il rencontre des traces de l'institution et perçoit l'« ostension d'une intention communicationnelle lisible » (Jeanneret, 2008 : 61), ce qui signifie qu'ils sont porteurs d'une intention de communication et de représentations de ce que doit être la communication dans le programme d'activité proposé,

⁴ Source : < <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/summoners-code/>

permettant au sujet de déterminer le cadre primaire de l'activité. Puis, il appréhende un rôle et soumet son corps à un apprentissage pour communiquer à travers le dispositif. Enfin, le jeu nécessite de se familiariser avec les outils et les maîtriser afin de mieux gérer ses interactions. Je prends en considération ici le joueur découvrant le jeu et participant à des parties où des équipiers sont attribués aléatoirement grâce à une fonctionnalité du dispositif.

1.1 Déterminer le cadre primaire et s'ajuster à la situation de communication

Lorsqu'un sujet se confronte à l'utilisation du dispositif médiatisé, il entre dans un régime d'interaction appelé l'ajustement, c'est-à-dire qu'il « s'engage dans un corps-à-corps avec un dispositif de communication et interprète la situation (c'est-à-dire qu'il la comprend et la juge) en mobilisant des représentations de cette situation et en déployant un travail réflexif sur sa posture [...] » (Jutant, 2011 : 13). Cela l'amène à déterminer le cadre de l'activité et les enjeux de celle-ci. En se rendant sur le site officiel du jeu ou en observant un joueur engagé dans la pratique, un « cadre primaire de l'activité » (Goffman, 1991 : 30) ludique est perceptible grâce à l'inscription à l'écran d'éléments particuliers : graphismes, diégèse de l'univers, personnages, modes de jeu, champs lexicaux, règles du jeu et conseils pour bien débiter⁵. Ce cadre est un élément structurant de l'activité qui permet de savoir comment se comporter. Il conforte la représentation que le sujet pouvait avoir « en se plaçant dans la perspective de quelqu'un engagé dans un programme d'activité » (Davallon, in Souchier et al., 2003) l'amenant à adopter une attitude ludique (Genvo, 2013 : 44). Ainsi, une joueuse mentionne avoir vu des images qui montraient « des graphismes et un côté coloré » et avoir vraiment perçu le cadre ludique en discutant avec un joueur :

« Ce qui m'a vraiment fait le déclic, c'est quand mon frère m'a dit, tu sais si tu te mets dans les herbes, on te voit pas ! Et la je me suis dis, putain, les mecs ont quand même réfléchis à plein de trucs ! »⁶.

1.2 Appréhension du rôle et soumission du corps à un apprentissage

A son premier usage du dispositif, le sujet choisit un pseudonyme qui l'intègre au scénario fictionnel. La fictionnalisation expose les enjeux de l'activité et suggère un rôle à endosser durant l'activité, celui d'« Invocateur ». Selon la diégèse, ce dernier est un mage qui a la capacité d'invoquer un personnage pour combattre dans une arène, en collaborant avec ses alliés et en réduisant ses ennemis à néant. Ce rôle correspond à un « modèle d'action préétabli que l'on développe durant une représentation et que l'on peut présenter ou utiliser en d'autres occasions » (Goffman, 1973 : 23) et induit ainsi une attitude particulière, ludique, cohérente avec le cadre de l'activité défini. Ainsi, si le joueur ne veut pas être considéré par les autres comme un « *grieffplayer* » (Holin, Sun, in Beau, 2008 : 69), un « déviant » (Becker, 1985), il va suivre une ligne d'action qui respecte au mieux les enjeux de l'activité. Ses premiers actes sont conditionnés par le tutoriel, puis par une phase de progression du compte de jeu du niveau 1 au niveau 30, stade qui débloque le mode de jeu « classé » qui intègre le joueur dans le classement. La progression de plusieurs mois s'avère essentielle pour que le corps acquiert des automatismes pour contrôler le personnage par la maîtrise de l'enchaînement de touches du clavier associée au maniement de la souris. Durant cette phase, le joueur laisse des indices de son passage, qui sont transformés « en inscription, puis de l'inscription en tracé, [...] le passage graduel du monde de la causalité à celui de l'expression - qui rend possible une lecture des uns par les autres » (Jeanneret in Galinon-Méléneq, 2011 : 72). Ce passage correspond à la mise en scène des indices par le dispositif sous la forme d'un profil. Ce dernier, consultable par les autres joueurs, permet la construction d'une image du sujet en question, qui correspond à son

⁵ Ils sont présents sur le site sous l'intitulé « guide du débutant » et mis en évidence dans le discours d'escorte du mail d'accueil destiné au nouveau joueur, le guidant dans ses premières interactions médiatisées dans le jeu.

⁶ Extrait d'entretien du 13.03.13 - durée 1h57

« éthos préalable » (Amossy, 2010 : 77). Ainsi, des traces « manifestant [...] de l'investissement du Sujet » (Georges, 2010 : 46) et de ses compétences de jeu sont interprétées par les futurs interlocuteurs et vont conditionner les échanges ultérieurs.

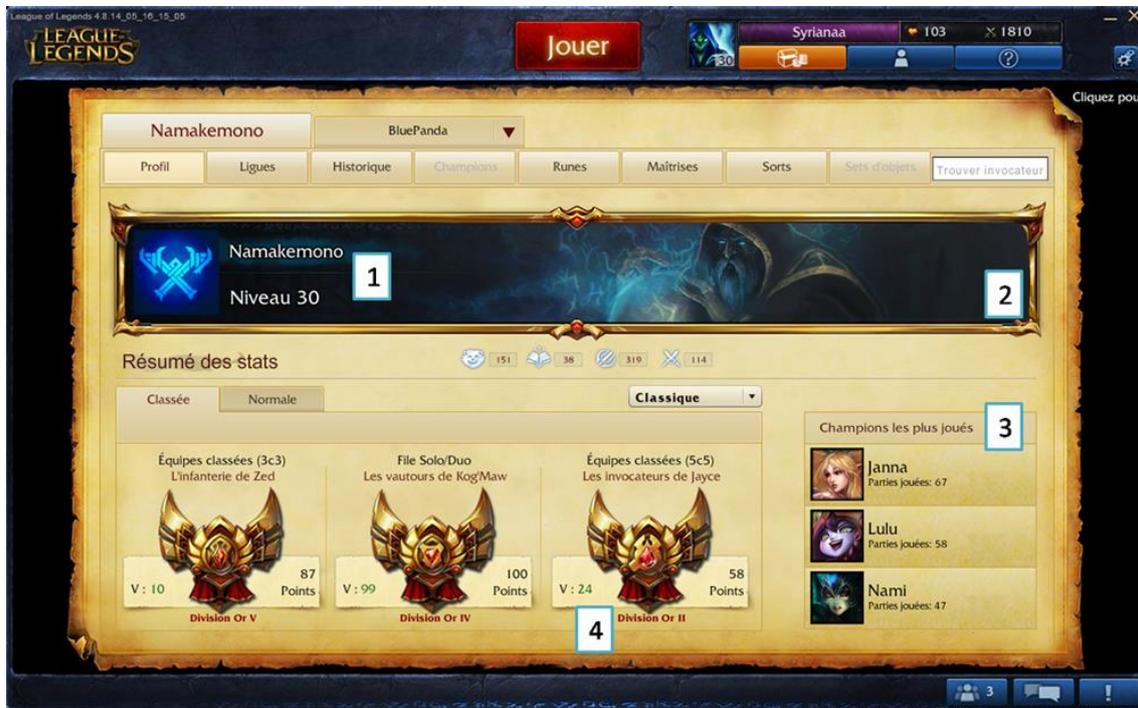


Image 3 : Profil d'un joueur dans l'écran de gestion

De nombreux éléments sont significatifs (la signification n'est pas la même si l'observateur est un joueur novice ou un joueur plus avancé) et renseignent sur sa pratique :

- 1 : Pseudonyme et niveau. Ici le joueur est niveau 30 ce qui est le maximum
- 2 : un cadre doré indiquant ses performances dans le classement à la saison précédente (la notion de saison est ici liée à la scène compétitive)
- 3 : la liste des champions les plus joués indiquent qu'il préfère les rôles aidant l'équipe
- 4 : les icônes dorées indiquant un classement « Or » pour la saison actuelle indique de très bonnes compétences de jeu individuelles et en équipe.

1.3 Apprendre à communiquer le temps d'une partie

Le dispositif médiatisé conditionne la communication à l'écran et mobilise un imaginaire de la conversation où les usagers peuvent communiquer, sans que ce ne soit une obligation, à l'image du fauteuil éponyme (Patrin-Leclerc, 2011 : 16). Deux outils permettent d'échanger avec les équipiers de la partie. Le premier est une fenêtre de discussion où les joueurs peuvent se saluer, échanger des stratégies, discuter, etc. Les propos s'affichent les uns à la suite des autres, pris en charge par les pseudonymes en temps réel, dans une matrice rappelant les caractéristiques d'un dialogue en face à face (Fournout, 2012 : 24). Cet outil est disponible dès la phase de sélection des personnages, ce qui permet à chacun de déterminer la fonction⁷ qu'il va jouer dans la partie. Il est ensuite intégré dans l'écran de jeu lorsque la partie commence, et apparaît une dernière fois lorsque la partie est terminée, afin que les joueurs puissent commenter leurs actions, se féliciter dans le meilleur des cas, ou se faire des reproches, voire s'insulter.

⁷ Les personnages ont des fonctions différentes, ce qui détermine ce qu'ils font au cours de la partie : protéger leurs équipiers, encaisser les dégâts ou en faire. Généralement, les joueurs s'entendent pour revêtir au moins chacune des fonctions et avoir une équipe équilibrée.



Image 4 : Ecran de fin de partie

- 1 : statistiques
- 2 : nom des participants à la discussion, ici les deux équipes qui viennent de s’opposer. Les pseudonymes apparaissant en grisé sont ceux qui ont quitté cet écran
- 3 : la fenêtre de discussion où se déroulent les échanges

L’écrit semble recréer du relationnel et réintroduire de la distance entre les joueurs, ce qui est rendu plus perceptible pas la simultanéité de l’affichage. On peut distinguer un second outil qui permet de ne pas suspendre par l’écriture de messages l’activité de contrôle du champion qui nécessite déjà l’utilisation du clavier : il consiste à utiliser des symboles associés à un son, permettant de demander de l’aide ou de signaler un danger.



Image 5 : Outils de signalisation durant la partie : flèche pour « j’arrive », point d’exclamation pour « danger », point d’interrogation pour « ennemi disparu », drapeau pour « aidez moi ».

Le joueur doit apprendre la signification de ces codes, les reconnaître et les utiliser à bon escient, afin de ne pas induire en erreur son équipe. Il est fréquent de voir certains utiliser le signe « j'arrive » dans la perspective d'apporter son aide, puis finalement décider de ne pas le faire, sans le signaler, ce qui met la personne attendant son aide dans une mauvaise posture pouvant conduire à la mort du personnage. Il est également possible de communiquer en dehors des parties, par l'intermédiaire de l'outil fenêtre de discussion, ce qui a son utilité pour la recherche d'équipiers.

2 Amorce d'une relation : trouver des équipiers

Lors d'une partie, certains joueurs peuvent reconnaître leurs compétences respectives et souhaiter rejouer ensemble. Jouer de manière régulière avec un ou plusieurs partenaires améliore le suivi de stratégies et la coordination des actions de l'équipe. Cela évite aussi de se trouver dans une équipe où les joueurs choisis aléatoirement par le dispositif sont peu investis dans la partie, problème souligné par un joueur :

« La plupart du temps j'avais quelqu'un qui me saoulait, un AFK, ce genre de truc, du coup ça m'a découragé, j'ai fait bon ben tant pis »⁸.

Ce découragement l'a incité à chercher des équipiers réguliers avec la même considération du jeu que lui. Dans cette perspective, le dispositif offre des outils pour entretenir le contact en amont et en aval des parties. Cependant le sujet doit également communiquer son désir de stabiliser la relation. Connaître à l'avance les membres de son équipe permet de superposer à la communication écrite une autre modalité : la communication vocale par le biais d'un logiciel spécifique.

2.1 Fonctionnalités et espaces facilitant la recherche d'équipiers

Pour prolonger une expérience avec un joueur rencontré lors d'une partie, le dispositif met à disposition une fonctionnalité appelé « liste d'amis ». Y « ajouter un joueur » fait apparaître son pseudonyme dans la liste, le transformant en un « signe passeur » (Souchier et al., 2003) ayant une dimension à la fois symbolique et opératoire (Bonaccorsi in Barats, 2013 : 130). La dimension symbolique se trouve dans le lien établi avec le joueur, permettant de voir par un indicateur graphique le moment où celui-ci se connecte, et la dimension opératoire réside dans la possibilité de faire une action, à savoir de l'inviter dans une partie ou d'amorcer un échange écrit « en un clic ».

⁸ Extrait d'entretien du 13.02.13, durée 2h10. AFK ou *Away From Keyboard* est utilisé pour désigner ici un joueur s'absentant de derrière l'écran, condamnant son équipe à se battre à 4 contre 5 et réduisant les chances de victoire.



Image 6 : Emplacement de la liste d'amis, dans un volet sur la droite

- 1 : pseudonyme du joueur qui regarde sa liste d'amis. Un symbole (rond) définit la disponibilité
- 2 : ami en ligne, précision en toute lettre en vert + symbole rond vert,
- 3 : ami en jeu, précision en toute lettre en jaune + symbole rond jaune
- 4 : actions qu'il est possible de faire en effectuant un clic droit sur un pseudonyme (envoyer un message, retirer le joueur de la liste, l'ignorer, l'inviter à jouer, etc.)
- 5 : onglets permettant d'accéder aux pseudonymes des joueurs rencontrés dans les parties récentes et aux pseudonymes des joueurs ignorés
- 6 : icônes indiquant : le nombre d'amis en ligne, la gestion des groupes d'amis, la recherche d'un pseudonyme ami, l'ajout d'un pseudonyme dans la liste.

Il est ainsi possible de contacter un joueur avec lequel on a apprécié jouer. Les parties impliquant des équipes de cinq, j'ai constaté que si deux joueurs décident de jouer ensemble, ils essaient de compléter leur groupe avec des sujets issus de leur liste d'amis respective, ceux-ci étant estimés comme plus « fiables » qu'un joueur attribué aléatoirement par le dispositif. Cela permet de penser des stratégies en amont, de se mettre d'accord sur le personnage que chacun va choisir. Des équipiers peuvent être trouvés par le biais des salons de discussions ou du forum officiel. Ceux-ci communiquent dans ces espaces leur désir de trouver des équipiers. Le choix d'intégrer un joueur par cet intermédiaire passe par une analyse de son éthos préalable, *via* son profil et ses résultats récents afin d'estimer ses performances, de déterminer son style de jeu, *etc.* Si on fait une brève analyse des messages des joueurs recherchant un groupe dans ces espaces, on constate une information récurrente : ils disposent des logiciels de communication vocale. Une des personnes que j'ai questionnée sur ce phénomène m'expliqua :

« Si tu n'as pas de logiciels pour parler vocalement, ça n'a pas d'intérêt de chercher un groupe ici, tu pourras pas être plus réactif et prévoir des stratégies aussi facilement. Autant utiliser la fonction de constitution d'équipe aléatoire ! Etre prêt à communiquer et avoir le matériel et les logiciels adéquats, c'est vraiment la moindre des choses ! »⁹.

⁹ Propos recueilli lors d'un échange informel écrit avec un joueur invité à rejoindre mon équipe, suite à son message de recherche de groupe dans un salon de discussion, 23.06.13.

Ainsi, l'utilisation de la voix pour échanger apparaît comme primordiale lorsque les groupes se constituent à l'avance.

2.2 La communication vocale, modalité essentielle pour jouer en groupe

Trouver des équipiers au préalable permet ainsi d'utiliser un logiciel de communication vocale. Le plus utilisé durant notre enquête fut le logiciel *Skype*¹⁰. La communication vocale permet de signifier ses intentions et d'établir des tactiques plus facilement, d'augmenter la réactivité et même d'évoluer ensemble dans un cadre secondaire (Goffman, 1991 : 52) en déterminant d'autres objectifs que la victoire : défier un autre joueur pour savoir qui tuera le plus d'ennemis, choisir cinq personnages aux fonctions similaires pour voir si cela peut fonctionner, etc. L'utilisation de la voix a un impact sur l'éthos. Même si les usagers ne sont pas en mesure de faire correspondre la voix à un corps physique, ils peuvent cependant la relier à un pseudonyme. La voix d'un interlocuteur permet de confirmer le sexe, donne des indications sur l'âge, l'origine géographique, etc. Elle rapproche la situation d'un échange en face à face, accentuant la sensation de présence. Le passage à cette modalité entraîne parfois des situations embarrassantes, comme pour cette joueuse qui découvre lors du passage à la communication vocale que l'équipier aux propos écrits séducteurs était en fait un jeune de quatorze ans, dont la voix n'avait pas mué :

« Tu as quand même 25 ans ! Là tu te dis qu'avec Skype, car c'est quand même un peu particulier, tu crée quand même une relation, ta voix, tu partage du temps, des confidences aussi. Car moi il m'arrive quand je joue de faire des confidences à deux balles. Mais si tu veux je me dis, je partage l'intimité d'un gamin qui n'est même pas majeur. Donc ça m'a profondément dérangé et j'ai dit à ce gamin là, car pour moi du coup c'était un gamin, j'ai dit si tu veux on continue à jouer mais Skype tu oublies. Parce que je m'imaginai la scène où sa mère rentre dans sa chambre, ouais il est sur Skype avec une fille qui a 25 ans ! »¹¹.

Le jeu soumettant les joueurs à une certaine tension émotionnelle, contrôler ses émotions négatives sans que cela ne nuise à l'ambiance de la situation devient complexe : j'ai souvent joué avec des joueurs énervés par leur manque de performance ou par le mauvais déroulement de la partie qui coupaient leur micro afin de laisser libre court à leurs émotions, en criant, en insultant les équipiers ou les ennemis, et parfois même en jetant leur matériel. D'autres se sentent obligés de se justifier lorsqu'une mauvaise action leur fait « perdre la face » (Goffman, 1974 : 14) mettant en doute leurs compétences : dès que leur personnage meurt, ils trouvent une raison, allant de la non assistance des équipiers à un problème de connexion, mais n'admettent jamais que cela puisse être de leur faute. L'échange écrit ne disparaissant pas au profit du vocal, les deux modalités coexistent, créant une superposition de situation de communication pouvant résoudre des situations « délicates » : à la fin d'une partie, si un des joueurs s'avère peu performant ou agréable, les autres membres peuvent prétendre vocalement un arrêt de l'activité, tout en s'écrivant leur désir de la poursuivre une fois que le joueur non désiré aura été éconduit.

2.3 Communiquer son désir de stabiliser la relation

Lorsqu'un lien est amorcé entre les joueurs, il est essentiel de le stabiliser en envisageant des moments d'expériences communes. J'ai mis en évidence au cours de ma pratique plusieurs tactiques pour stabiliser la relation : expliciter ses horaires, planifier des phases de jeu avec ses équipiers, échanger les numéros de téléphone pour prévenir le groupe de sa connexion, etc. J'ai

¹⁰ Les joueurs utilisent leur micro mais n'ont pas recours à l'utilisation de la webcam, laissant dans la non visibilité la gestuelle engagée lors de la pratique.

¹¹ Extrait d'un entretien du 13.03.13 - durée 1h57

également constaté qu'une participation régulière est essentielle pour entretenir un lien avec un autre joueur, sous peine de le voir jouer avec d'autres. En effet, des mouvements dans les relations s'observent lorsque des usagers ne participent plus à l'activité temporairement : ne pas se connecter pendant plusieurs semaines ne met pas en suspens la vie médiatisée des autres joueurs. Ils vont continuer à rencontrer de nouveaux joueurs au cours de leur pratique, tisser des liens et éventuellement commencer à prendre des habitudes de jeu avec d'autres groupes, ou remplacer le joueur absent par un autre. J'ai moi-même expérimenté ce phénomène lors de mon déménagement, entraînant un arrêt de mon activité de jeu pendant trois semaines. A mon retour, mes équipiers habituels, que j'avais avertis de mon absence temporaire, avaient chacun trouvé d'autres groupes avec qui ils avaient pris de nouvelles habitudes de pratique. Je n'ai donc pas joué avec eux à nouveau, ce qui m'amena à recommencer la procédure de recherche d'équipiers.

3 Entretien d'une relation dans le temps

Les pratiques socio-relationnelles des joueurs sont apparues dans mon analyse comme complexes à gérer dans le temps : se connecter en même temps est essentiel mais pas suffisant, encore faut-il évoluer ensemble. Pour cela, je m'appuie ici sur l'analyse des relations qui s'établissent dans le temps, avec des membres réguliers qui décident de constituer une équipe stable¹² s'entraînant plusieurs jours par semaine afin d'essayer de se mesurer aux autres équipes. L'évolution collective implique de gérer les particularités de la communication médiatisée, à savoir la situation de polytopie dans laquelle elle les place, provoquant un engagement limité dans l'activité. On observe une certaine porosité entre la vie quotidienne et la séquence de vie médiatisée. De plus, l'éthos des joueurs évolue durant la relation, s'enrichissant sur l'aspect discursif et comportemental. Enfin, des normes de l'univers professionnel sont mobilisées afin d'améliorer les performances de l'équipe. Cependant, la rupture de la relation peut être atteinte si un des joueurs n'évolue plus ou si les membres du groupe ne suivent plus les mêmes objectifs.

3.1 Une situation de polytopie synchronique générant un engagement limité

Si l'on se réfère aux travaux de Goffman sur la métaphore théâtrale qui compare les lieux de la rencontre en face à face à la structure d'un théâtre où évoluent des acteurs, on distingue plusieurs régions à l'interaction : la région antérieure « pour désigner le lieu où se déroule la représentation » (Goffman, 1973 : 106) et la région postérieure « ou coulisse comme un lieu, en rapport avec la représentation donnée, où l'on a toute latitude de contredire sciemment l'impression produite par la représentation » (Goffman, 1973 : 111). Celle-ci correspond à l'endroit où « l'acteur peut se détendre, [qu'il] peut abandonner sa façade, cesser de réciter un rôle, et dépouiller son personnage » (Goffman, 1973 : 111). Si on applique cela à l'activité médiatisée, le joueur se trouve à la fois « sur scène », engagé dans une interaction à travers le dispositif de jeu mais aussi « dans les coulisses » où il peut se détendre et mener une autre activité. On assiste à une superposition de scène d'interaction dans une même temporalité, situation que je qualifie de polytopie synchronique, qui renforce la complexité du rôle à tenir : j'étais une joueuse qui menait en parallèle une activité de recherche impliquant une prise de notes au cours des parties, alors que d'autres devaient répondre au téléphone, parler à leurs enfants ou leur conjoint, etc. Cela implique de gérer son engagement dans l'activité pour continuer à assumer son rôle d'Invocateur et conserver un éthos de « bon équipier ». Ces activités extérieures conduisent à une diminution de l'attention cognitive et de l'implication

¹² Dans la partie 2, il était question d'équipiers qui formaient un groupe pour prendre part à des parties de jeu. Les équipiers ne sont pas obligatoirement les mêmes dans le groupe, et il n'est pas obligatoire d'être 5, le dispositif complétant automatiquement l'équipe de jeu. Dans cette partie 3, Là, je traite du cas de joueurs formant un groupe de 5, s'entraînant régulièrement, qui utilisent la fonctionnalité « créer une équipe », ce qui leur permet d'affronter d'autres équipes dont les joueurs seront potentiellement entraînés à jouer ensemble, et à coordonner leurs actions.

corporelle dans la pratique. Or « [si] l'engagement d'un individu [est] insuffisant ou excessif, il lui faudra en gérer les manifestations et minimiser les effets perturbateurs sur l'entourage » (Goffman, 1991 : 339). Ainsi, chacun développe des tactiques pour gérer son engagement limité, pour que cela ne soit pas perçu par les autres et ne nuise pas trop à l'activité.

3.2 Satisfaire les attentes en soignant son éthos discursif et comportemental

Si un joueur côtoie régulièrement ses équipiers, son éthos va s'étoffer sur les plans discursif et comportemental¹³. L'enjeu pour chacun est de présenter une image de soi qui corresponde aux attentes des autres membres du groupe, à savoir celui du « bon équipier ». S'écarter de ces attentes peut susciter de la méfiance, voire un rejet. J'ai constaté que si certains membres de l'équipe communiquent vocalement, la norme est de le faire aussi, où du moins d'être en mesure d'écouter les échanges, dans le cas où le joueur serait dans l'incapacité de communiquer (par timidité, pour ne pas gêner son entourage si l'ordinateur est dans la pièce familiale, etc.). Certains m'ont confié qu'ils prétextaient souvent ne pas avoir de micro ou avoir un matériel défaillant, dans le but de pouvoir être au début un observateur auditif des échanges « pour cerner l'ambiance ». Un des principes en vigueur est d'adopter un comportement non égocentrique favorisant la progression de l'équipe : je me suis entraînée pendant plusieurs semaines avec un groupe (dont trois joueurs se connaissaient dans la vie quotidienne) dans le but de créer une équipe compétitive. Or, un des trois joueurs n'arrivant pas à comprendre ce principe s'est vu éconduire du groupe par ses amis lorsque nous avons créé l'équipe. Le comportement attendu est donc la coopération, l'implication envers l'équipe et l'entraide, que ce soit dans les actes ou les propos. J'ai constaté que l'aspect discursif de l'éthos pouvait évoluer de manière défavorable notamment en raison d'activités hors-cadre. Celles-ci étant à l'origine de la diminution de l'engagement du joueur, elles peuvent introduire une porosité incontrôlable. Il est fréquent lorsque l'équipe est engagée dans un match, qu'un joueur n'ayant pas eu le temps de couper son micro laisse entendre à ses coéquipiers des propos échangés avec son entourage qui contrastent avec la représentation de son image. Lorsque cet échange parallèle cesse et que le joueur se recentre sur la conversation médiatisée, un malaise peut s'installer : il peut alors tenter de clarifier la situation en se justifiant.

3.3 Progresser ensemble vers des objectifs similaires

J'ai constaté le recours à des normes communicationnelles rappelant le fonctionnement des équipes de joueurs professionnels, lorsque les joueurs créent leur équipe pour participer au mode « classé », modifiant la pratique sur l'aspect relationnel, temporel et stratégique. Les relations ne se créent plus en fonction d'affinités mais plutôt sur la compétence. Ainsi, certains joueurs écartent volontairement leurs amis de la pratique compétitive, si ceux-ci n'ont pas le niveau :

« Je joue avec de nombreux amis que je fréquente dans la vie de tous les jours. Mais lorsqu'il est question d'équipe classée, je ne fais pas dans le sentiment, je privilégie les gars compétents aux gars sympas »¹⁴.

Des processus de recrutement (entretien, période test, etc.) pour choisir les membres d'une équipe peuvent intervenir. J'ai subi un entretien, lorsque j'envisageais de rejoindre une équipe exclusivement féminine, ressemblant à un entretien d'embauche avec des questions portant sur mes qualités, mes défauts, mes aspirations, etc. On me demanda même si je n'étais pas enceinte, ce qui nuirait à la régularité des entraînements ! En effet, pour garantir un temps de jeu collectif suffisant, les joueurs planifient leur session d'entraînement. La communication vocale durant les

¹³ Goffman s'intéresse aux dimensions comportementales de l'éthos et Amossy aux dimensions discursives (Amossy, 2010 : 7). Dans mes recherches, je considère ces deux aspects de l'éthos.

¹⁴ Propos d'un joueur recueilli lors d'une discussion vocale informelle portant sur le choix des groupes de jeu le 06.05.13.

parties devient plus rigoureuse, avec une régulation des échanges en instaurant des tours de parole ou en désignant un joueur chargé d'énoncer les stratégies. Après chaque partie, des « débriefings » permettent d'analyser les points forts et les points faibles de chacun, afin d'encourager une amélioration. Si un joueur est souvent absent, ne respecte pas les tours de parole, ou bien est à l'origine des défaites, il prend le risque d'être éconduit et remplacé. Plusieurs joueurs m'expliquèrent que cette tension de la non pérennité des relations provoquaient chez certains des difficultés à s'adapter à la dynamique du groupe et à montrer leurs compétences. La séparation d'un ou de plusieurs membres de l'équipe peut également survenir lorsque leurs objectifs divergent : certains peuvent ne plus être intéressés par l'aspect compétitif, ce qui les amènera à fréquenter d'autres groupes, perdant ainsi petit à petit leur relation. Lorsque les groupes se séparent, j'ai constaté que la rupture de la relation survient rapidement, les joueurs passant rapidement à autre chose. Ce phénomène est facilité par les possibilités du dispositif et la mise à disposition d'un grand nombre de joueurs pouvant devenir de potentiels équipiers, et ce, pour les différents modes de jeu existants.

Pour conclure, les pratiques socio-relationnelles et les normes communicationnelles sont différentes en fonction du mode de jeu, des objectifs, et des habitudes de pratique. Afin de comprendre comment communiquer à travers un dispositif médiatisé informatisé comme celui du jeu, le joueur fait preuve de réflexivité en s'appuyant sur ce qu'il sait de la communication, que ce soit des expériences en face à face ou non, et effectue des ajustements vis-à-vis des éléments qu'il peut interpréter à l'écran. Il se familiarise avec les outils de communication et acquiert un certain nombre de savoirs, qu'il engage lors de ces relations avec d'autres joueurs, afin d'améliorer la symbiose lors des parties. On observe alors la nécessité d'entretenir l'expérience commune pour développer un lien social. Cette expérience partagée reste le meilleur moyen d'entretenir la relation tant que les objectifs de pratique sont les mêmes. A partir de mes analyses, je considère que les relations sociales développées à l'écran s'avèrent peu pérennes, sauf si les sujets décident de se rencontrer en face à face, s'engageant alors dans des relations qui transcendent le cadre du jeu.

Références bibliographiques

- Amossy, Ruth. (2010). *La présentation de soi - Ethos et identité verbale*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Becker, Howard. (1985). *Outsider : étude de sociologie de la déviance*, Paris : A-M. Métailié.
- Bonaccorsi, Julia. (2013) « Chapitre 6, Approches sémiologiques du web ». In Barats, Christine (dir.). *Manuel d'analyse du web*, Paris : Armand Colin.
- Davallon, Jean (dir.). (2012). *L'économie des écritures sur le web, volume1 : traces d'usage dans un corpus de site de tourisme*, Cachant : Lavoisier.
- Fournout, Olivier. (2012), *Théorie de la communication et éthique relationnelle*, Cachan : Éditions Lavoisier.
- Genvo, Sébastien. (2013), *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, H.D.R : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Walter Jacques : Université de Lorraine
- Georges, Fanny. (2010). *Identités virtuelles. Les profils utilisateurs du web 2.0*, France : Questions théoriques.
- Goffman, Erving. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La présentation de soi*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving. (1974). *Les rites d'interaction*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving. (1991). *Les cadres de l'expérience*, Paris : les Éditions de Minuit.
- Holin, Lin, Sun, Chuen-Tsau. (2008). Griefplayers : les empêcheurs de jouer en rond. In Beau, Franck (dir.), *Culture d'Univers - Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP éditions.
- Jeanneret, Yves. (2008). *Penser la trivialité- volume 1 la vie triviale des êtres culturels*, Paris : Lavoisier.
- Jeanneret, Yves. (2011). Complexité de la notion de trace. In Galinon-Méléneq, Béatrice, *L'homme trace - Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris : CNRS Éditions.

- Jutant, Camille. (2011). *S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle*, Th. Doct. : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction d'Yves Jeanneret et Bernard Schiele : Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Université du Québec à Montréal.
- Patrin-Leclerc, Valérie. (2011). La communication revisitée par la conversation. *Communication & Langages*, n°169, p15-22.
- Souchier, Emmanuel, Jeanneret, Yves, Le Marec, Joëlle (dir.). (2003). *Lire, écrire, récrire*. Paris : Bibliothèque publique d'information.
- Tardy, Cécile, Jeanneret, Yves (dir.). (2007). *L'écriture des médias informatisés - espace de pratiques*. Paris : Lavoisier.