

# Temporalité, séquentialité et « jouabilité » : quelques catégories pour analyser une session de jeu vidéo dans une perspective interactionnelle

Ursi, Biagio

ICAR/ASLAN, Université de Lyon  
biagio.ursi@univ-lyon2.fr

## 1 Cadre théorique et méthodologique

Cette contribution s'inscrit dans la tradition de l'analyse conversationnelle (Sacks, Schegloff & Jefferson 1974) et dans les travaux en linguistique interactionnelle plus récents (Ochs, Schegloff & Thompson 1996 ; Mondada 2011 ; Traverso 2011). Elle vise à analyser les ressources verbales et multimodales mobilisées par les participants au cours du jeu ainsi que les éléments de l'écran qui leur permettent de repérer et rendre reconnaissables les pratiques de l'activité en cours.

## 2 Corpus

Notre étude porte sur des enregistrements de langue parlée en interaction. Le corpus est constitué d'une session de jeu vidéo, *Fifa08* pour PlayStation (PS3). Pendant une heure et trente minutes deux participants jouent quatre matchs de football avec une même équipe, contre d'autres joueurs connectés par internet. Les joueurs peuvent sélectionner les avatars contrôlés, qui sont signalés par le biais d'un curseur. La séance a été enregistrée par deux caméras, l'une focalisée sur les joueurs et l'autre branchée sur l'écran du jeu. Ce corpus permet de documenter de manière synchronisée les actions effectuées dans le jeu et les actions accomplies par les participants devant la console (Colón de Carvajal 2011).



Figure 1. Signal vidéo avec prise de vue multiscopes synchronisée. La première est la prise de vue sur Luc (à gauche) et Raph (à droite), la seconde sur le terrain tel qu'il apparaît à l'écran (les avatars en maillots blancs représentent l'équipe de Luc et Raph, le Real Madrid).

## 3 Analyses

Dans cette contribution nous nous attachons à l'étude du dispositif de jeu comme ressource mobilisée par les joueurs en interaction. Afin de rendre compte de la multidimensionalité de ce type d'interaction nous avons utilisé la transcription disponible sur la base de données CLAPI ([www.clapi-univ-lyon2.fr](http://www.clapi-univ-lyon2.fr)) qui concerne les productions verbales des participants. Nous y avons ajouté d'autres couches de transcription :

- les mouvements des avatars à l'écran (ceux contrôlés par les joueurs *in praesentia* et ceux de l'équipe adverse contrôlés par les joueurs connectés par internet) ;
- les ressources multimodales mobilisées par les joueurs en interaction (gestes, regards, mimiques, etc.) ;
- les manipulations des manettes, si nécessaires.

Les joueurs font souvent référence aux ressources visuelles disponibles à l'écran ou à la mobilisation de la manette, pendant le temps d'attente entre deux matchs ou pendant le *replay* d'une action qui vient d'avoir lieu, notamment après un but. Les actions du jeu peuvent également représenter des moments propices pour la mobilisation du dispositif. Comme par exemple dans l'extrait suivant, où les actions des avatars sont transcrites et attribuées à l'aide du nom du joueur correspondant écrit en minuscules (« rap » et « luc » pour les avatars des deux joueurs *in praesentia*, « adv » ou « adv1/adv2 » pour ceux des joueurs *in absentia*) :

**Extrait Carré bleu [PS\_41 : 45]**

```
1          (2.0) ◊ (1.1) Δ (0.4) * (0.6)
2  luc          ◊tire le corner
3  rap          Δtouche le ballon
4  adv1          *intercepte le ballon et le passe
5  LUC  euh *ouais mais si t` avances pas/ coco=
6  adv2          *reçoit le ballon et avance
7  RAP  @=ben@ i` faut qu` t` y ΔAILLES dessus hein/ c'est ◊toi qui
8          @RAP lève les sourcils@
9  rap          Δrécupère le ballon et le passe
10 luc          ◊reçoit le
11  ballon
12  commandes ave` °le carré bleu°\
13  (0.2) *(0.2)
14 adv1          *récupère le ballon et le passe
15 RAP  @là le carré bleu il y était/ hein:.\
16  @RAP sourit et bouge la tête--->
17  (0.3)@
18  --->@
19 LUC  ouais mais en l'occurrence *i` voulait pas bouger tu vois\
20 adv2          *reçoit le ballon, avance vers la
21  surface adverse--->>
22  j'avais beau lui dire/
```

Dans cet extrait, la référence à l'interface du jeu (« c'est toi qui commandes avec le carré bleu<sup>1</sup> », lignes 7 et 12) est mobilisée comme une évidence sur laquelle Raph s'appuie pour renforcer une injonction (ligne 7 : « ben i` faut qu` t` y ailles dessus hein »). Cette première partie du tour est introduite par le marqueur « ben », qui est réalisé en enchaînement rapide avec le tour précédent et accompagné d'un indice multimodal qui marque son statut de préface à un tour problématique réactif. En effet, à la ligne 5, Luc reproche à son copain un manque de stratégie offensive (« euh ouais mais si t` avances pas/ coco », ce tour est délimité par un

<sup>1</sup> Les avatars contrôlés par les participants sont reconnaissables à l'aide de deux curseurs de couleurs différentes : rouge pour l'avatar de Raph, bleu pour celui de Luc.

connecteur complexe « ouais mais » et par un terme d'adresse). La réaction verbale de Raph (lignes 7 et 12) est produite pendant le déroulement de l'action du jeu de son propre avatar, qui récupère le ballon à la ligne 9.

Les deux joueurs sont focalisés sur le jeu (Mondada 2012) et l'action du jeu déclenche des échanges qui mobilisent le dispositif technique sous l'angle de deux perspectives différentes. Dans le cas ci-dessus, à la ligne 13 l'équipe adverse récupère le ballon. L'intervention à la ligne 15 représente une remarque soutenue par une épreuve « technologiquement tangible ». La dislocation est une construction syntaxique qui souligne la pertinence du curseur pour l'attribution « objective » de la responsabilité de Luc pendant les actions du jeu (« là le carré bleu il y était hein:\ »), donc c'est son avatar qui a perdu le ballon). Le déictique « là » relie cette occurrence à une précédente mobilisation du curseur comme élément qui a permis à Luc de détourner sa propre responsabilité. Aux lignes 19 et 22, par opposition au tour précédent et en s'appuyant encore une fois sur le dispositif, Luc répond à l'accusation de son copain. Il produit une justification particulière, appliquée à ce dernier cas (« en l'occurrence i` voulait pas bouger tu vois\ ») et renforcée par l'expression de ses efforts (« j'avais beau lui dire »).

Dans ce dernier cas, la thématization du dispositif est associée au temps de transmission des commandes, de la manipulation de la manette à la réalisation de l'action correspondante dans la virtualité du jeu. La temporalité dans ce type d'interaction présente au moins quatre dimensions différentes : la temporalité des échanges des participants, celle des actions effectuées sur le terrain de football virtuel, la temporalité des manipulations des joueurs et, enfin, celle de l'effective réalisation des actions dans le jeu.

Cette temporalité multidimensionnelle est reliée aux actions effectuées par le joueurs par le biais de leurs avatars, mais elle concerne aussi la projection de certaines actions et de formats séquentiels spécifiques, comme par exemples les directifs et leur organisation située telle qu'elle a été étudiée par Mondada 2011.

Au niveau analytique, la mobilisation du dispositif et de l'interface permet de caractériser la notion de jouabilité, qui ne peut pas être réduite à une simple maniabilité du dispositif du jeu vidéo, voire une « jouabilité structurelle » (Genvo 2008). Elle représente une des ressources utilisées pour la gestion de l'interaction, pour la négociation de la responsabilité et du statut respectif des participants, notamment en tant qu'expert *versus* non expert.

Dans une perspective interactionnelle, plusieurs ressources sont utilisées pour produire des stratégies de jeu spécifiques et des actions de jeu coordonnées. Nous nous intéressons aux liens entre situation de jeu (dans ses contraintes et possibilités), pratique discursive « pour » et « sur le jeu », coordination collaborative et compétitive (pour ce qui concerne les joueurs *in praesentia* et les joueurs connectés à distance, respectivement) dans le cadre d'une interaction multimodale par écran.

### Conventions de transcription

Pour les productions verbales nous avons utilisé les conventions ICOR, consultables sur le site CORINTE [<http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte>]. Les conventions pour la notation des gestes s'inspirent librement de celles développées par Mondada, consultables sur le site CORVIS [<http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corvis>]. Les gestes sont repérés par rapport à une production verbale : \*, ◇, Δ et @ indiquent le début et la fin d'un geste ou d'un regard décrit à la ligne suivante.

- signale la durée du geste
- > indique que le geste continue aux lignes suivantes jusqu'à la prochaine borne (\*, ◇, Δ et @)
- >> indique que le geste continue au-delà de la fin de l'extrait
- rap signale les tours de l'avatar contrôlé par le participant correspondant (RAP)
- adv signale les tours de l'avatar du joueur *in absentia*

## Références bibliographiques

- Colón de Carvajal, I. (2011). Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo. In H. Ter Minassian & S. Rufat (éds), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques, 146-163.
- Genvo, S. (2008). Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design », *Colloque Les jeux vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, Canada, 6 et 7 mai. Disponible en ligne : [http://www.ludologique.com/publis/articles\\_en\\_ligne.htm](http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.htm) (consulté le 6 juin 2014).
- Mondada, L. (2011). The situated organisation of directives in French : imperatives and action coordination in video games. *Nottingham French Studies* 50 (2), 19-50.
- Mondada, L. (2012). Coordinating action and talk-in-interaction in an out of the video games. In R. Ayass & C. Gerhardt (éds), *The Appropriation of Media in Everyday Life. What people do with media*, Amsterdam: Benjamins, 231-270.
- Ochs, E., Schegloff, E. A., Thompson, S. A. (éds) (1996). *Interaction and Grammar*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Sacks, H., Schegloff, E. A. & Jefferson, G. (1974). A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *Language* 50 (4), 696-735.
- Traverso, V. (2011). Analyser un corpus de langue parlée en interaction : questions méthodologiques. *Verbum* 4, 313-329.