
N° 1 | 2014

Co-écritures : interroger les disciplines

Situations de communication pratique du jeu League of Legends

Marion ROLLANDIN

Yoan MALMONT

Édition électronique :

URL :

<https://alepreuve.numerev.com/articles/revue-1/2646-situations-de-communication-pratique-du-jeu-league-of-legends>

DOI : numerev_2043

Date de publication : 30/01/2014

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : ROLLANDIN, M., MALMONT, Y. (2014) Situations de communication pratique du jeu League of Legends. *À l'épreuve*, (1). https://doi.org/10.34745/numerev_2043

Cet article vise à interroger le processus de coécriture et d'interdisciplinarité entre deux chercheurs issus de deux disciplines : l'anthropologie et les Sciences de l'Information et de la Communication. À partir de deux enquêtes ayant un cadre théorique et des méthodologies distinctes, nous avons choisi de répondre à la problématique suivante : « En quoi l'interdisciplinarité serait utile pour questionner les processus communicationnel et l'engagement des joueurs dans la pratique de *League of Legends* ». Présentons dans un premier temps l'œuvre vidéoludique sur laquelle s'appuie notre analyse et abordons les spécificités disciplinaires qui auront un impact dans le rapport de coécriture.