À l'épreuve

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.

Mots-clés :

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.

L'œuvre : le jeu *League of Legends*

Notre travail de recherche s'appuie sur une œuvre vidéoludique : un jeu en ligne multijoueurs. Il est considéré comme une œuvre logicielle où des séquences audiovisuelles se donnent à éprouver par des joueurs qui interviennent sur leur flux. *League of Legends* est un jeu de type MOBA[1], soit une arène de bataille en ligne multijoueurs. Elle est représentée à l'écran et justifiée par la diégèse développée par la société éditrice *Riot Games*. Ainsi le joueur est projeté dans un conflit entre deux peuples qui veulent le régler dans l'arène plutôt qu'à travers une guerre généralisée où la magie menacerait de détruire l'ensemble du territoire. De puissants mages, appelés « Invocateurs », choisirent de créer une organisation : la *League of Legends* qui permettrait de dénouer les rivalités de manière plus structurées ; les combats dans les champs de bataille où les différents se solutionneraient par l'intermédiaire de

« Champions » qui représenteraient chacun une idée politique particulière. Ainsi, les joueurs se voient attribuer le rôle d' « Invocateur » pour prendre part à la bataille, par l'intermédiaire d'avatars appelés « Champions » lors de parties d'environ quarante-cinq minutes. Une partie oppose deux équipes de cinq joueurs. Chaque équipe a pour but de détruire le camp de base rival dont le centre est une structure appelée le « Nexus » défendue par des tourelles attaquant les ennemis. Les équipes peuvent être constituées aléatoirement par une fonctionnalité du dispositif ou bien préconçues si le joueur a déjà des coéquipiers.

Deux disciplines pour une problématique

L'œuvre *League of Legends* a été impliquée dans deux recherches respectives issues de disciplines différentes : l'anthropologie et les Sciences de l'Information et de la Communication. Nos enquêtes sont marquées par l'apport théorique et méthodologique des disciplines particulières qui donnent un statut à l'œuvre et un point de focalisation différent. Voici brièvement une présentation de nos approches qui diffèrent notamment par des études menées de part et d'autre de l'écran.

L'anthropologie

L'enquête ethnographique repose sur une méthodologie relevant de la conception développée par Albert Piette d'une anthropologie ontologique. Comme il l'explique : « L'ontologie n'est pas un objet sociologique ou ethnologique, elle est une modalité du regard anthropologique, un paradigme[2] ». Sa conception fonde donc une méthodologie d'enquête qui consiste à observer, décrire et comparer des êtres. Nous avons alors axé la focale sur deux personnes renommées Baillet et Bleu turquin[3]. Nous appuyons ce choix sur des relations établies préalablement lors d'expériences de terrain effectuées en licence d'anthropologie. Bernard Traimond en rappelle l'enjeu : « […] tout locuteur a été choisi pour ses connaissances, pour son statut de témoin des situations étudiées et surtout pour les relations de confiance établies avec le chercheur[4] ». De plus, l'usage du concept d'ontologie tel qu'en fait Piette incite à recourir à une focale micro, qui cible une personne. Ce qu'il justifie dans sa théorie en posant le concept d'ontologie « comme une garantie critique afin de maintenir la focale sur les étants singuliers et d'éviter leur absorption dans divers ensembles socioculturels[5] ». Cette méthode place le jeu au second plan, il est entendu comme moyen permettant d'entrer en relation avec les personnes pressenties. Dans le champ des études sur les phénomènes vidéoludiques, une telle démarche de recherche viendrait en appoint puisqu'une tendance majoritaire dans ce champ fixe comme objets premiers d'étude les jeux, comme le précise Mathieu Triclot dans son récent ouvrage :

> Les *game studies* ont connu en particulier une division entre les approches dites « narratologiques » centrées sur les formes du récit et les approches « ludologiques » centrées sur les formes du jeu. Par différence avec les prises disciplinaires externes, les *game studies* se donnent donc, quelles que soient les approches, les jeux en objets premiers, exclusifs d'étude[6].

En complément à l'approche de Piette, nous mobilisons la conception du *penser par cas* développée dans l'ouvrage collectif dirigé par Jean-Claude Passeron et Jacques Revel qui stipulent que : « Faire cas, c'est prendre en compte une situation, en reconstruire les circonstances – les contextes – et les réinsérer ainsi dans une histoire, celle qui est appelée à rendre raison de l'agencement particulier qui d'une singularité fait un cas[7] ».

Ce principe soutient la production d'un type de récit ethnographique qui rend compte des éléments contextuels dans lesquels s'insère la personne envisagée, pour en dépeindre une forme de vie. En somme ce récit descriptif sert à « [...] exposer une situation, à faire comprendre comment on en est arrivé là [...][8] ». C'est-à-dire comment Baillet ou Bleu turquin en sont arrivés à ce « cas de forme de vie[9] ».

Sciences de l'Information et de la Communication

Les *cadres de l'expérience*. Le jeu vidéo est considéré comme un média informatisé, une machine à communiquer, qui organise l'espace de la communication[10] définie en amont par la société éditrice. Cette enquête repose sur une méthodologie ethno-sémiotique[11], articulant une analyse sémio-pragmatique du dispositif à une phase d'observation participante et des entretiens. L'analyse sémio-pragmatique permet de réaliser une analyse du sens du dispositif à travers sa pratique par les usagers. La phase d'observation participante, en faisant de nous des joueurs, nous a permis d'approcher de l'intérieur les processus communicationnels qui s'engagent lors de la pratique du jeu. Cette phase a donné lieu à la sélection de joueurs interrogés au cours d'entretiens en auto-confrontation. L'auto-confrontation signifie que l'individu va être « confronté au contexte de son activité passée[12] » et « consiste à mobiliser la trace matérielle de l'activité pour faire produire un » discours sûr Ë® par celui qui en est la source[13] ». Il peut ainsi donner « une analyse réflexive de cette activité (ce que le sujet pense de la situation qu'il a vécue, comment il l'analyse)[14] ».

La focale est fixée sur les processus communicationnels se déroulant dans la pratique. La vie de l'œuvre se laisse voir à travers les échanges qu'ont les joueurs entre eux, leur manière de gérer leur inscription dans le dispositif, et la gestion de la situation particulière dans laquelle ils se trouvent, à savoir : avoir leur attention tournée dans la pratique, tout en ayant leur corps physique ancré dans leur environnement quotidien.

Afin de répondre à notre problématique, nous proposons d'analyser les processus communicationnels de part et d'autre de l'écran, alternant les focales selon quatre axes qui constituent différentes étapes liées à la pratique : prendre part au jeu, s'improviser coéquipiers, établir des liens dans le temps avec les autres joueurs et s'engager dans la pratique.

Prendre part au jeu

On constate par l'approche communicationnelle que les usagers ont la volonté de participer à l'activité. Ils tentent de définir la situation de communication qui s'instaure

à travers la pratique de *League of Legends* afin de déterminer comment se comporter et comment communiquer. En raison d'une spécificité ontologique de la communication médiatisée qui ne donne pas la vision sur les corps des usagers, cette qualification devient complexe. Afin de pallier à ce problème, les usagers doivent réussir à décrypter la situation à partir d'autres éléments qu'ils vont trouver à l'écran. L'utilisation du site officiel[15] pour télécharger le jeu permet de définir le cadre primaire de l'activité. Selon Goffman, « [e]st primaire un cadre qui nous permet, dans une situation donnée, d'accorder du sens à tel ou tel de ses aspects, lequel autrement serait dépourvu de signification[16] ». Ici le joueur est face à un cadre vidéoludique. Ce cadre est ensuite marqué par des parenthèses conventionnelles comme l'ouverture et la fermeture du jeu, et les actions de connexion et de déconnexion. Ainsi le joueur s'attend à pouvoir se divertir, s'amuser et tenter de gagner. Ce comportement décrit dans le champ anthropologique montre comment Baillet, par exemple, adopte une posture propice à la détente et à l'amusement par l'annonce d'un récapitulatif : « j'ai ma bière, une cigarette, je ne suis pas habillé, c'est bon on peut commencer. ». Cet inventaire, à l'approche de la partie et surtout l'approbation qui le conclut, suggérerait successivement une forme de mise en condition récurrente. En effet, l'ayant vu à plusieurs reprises en faire autant, nous fûmes alors saisis par une impression de mise en scène conditionnant une forme de jeu. Ce type de phénomène a notamment été traité par Manuel Boutet. Il en ressort selon lui que « […] des styles de jeu se forment dans la recherche d'une situation qui vaut d'être répétée – autrement dit, ils émergent de l'exploration pratique de tout ce qui fait un bon moment, de tout ce qui le prolonge ou le nourrit[17]. ».

Ainsi, de prime abord, ces indices montrent Baillet se préparant à réaliser une activité récréative, si celle-ci vient prolonger sa préparation. Mais l'échange qu'il conduit avec son coéquipier juste avant le lancement du jeu comporte des signes annonçant une rupture par rapport à sa condition préalablement configurée. L'extrait qui suit la met en relief : il se serait détendu, relaxé, avant d'entrer dans un champ d'activités propices au stress et à l'excitation.

> 1'57 » Baillet : on :: fait une ranked .. obligé .. quoi^ //
>
> 1'59 » Bleu turquin : Une ranked ? //
>
> 2'00 » Baillet : Bé oui :: //
>
> 2'10 »Bleu turquin : une ranked heu :: mais ch'ui pas prè ::t //
>
> 2'12 »Baillet : moi non plus^…[18]

De plus, par l'analyse sémio-pragmatique du dispositif, on constate que le joueur est intégré dans un scénario fictionnel complexe où il lui est proposé d'endosser un rôle, celui d' « Invocateur ». Le terme de rôle est ici envisagé selon la définition donnée par Goffman : c'est un « modèle d'action préétabli que l'on développe durant une

représentation et que l'on peut présenter ou utiliser en d'autres occasions[19] ». Le joueur indique qu'il accepte d'endosser ce rôle à travers l'acte participatif. Il accepte également les règles qui régissent l'univers ainsi que les objectifs de l'activité, à savoir gagner des parties en collaborant avec les autres.

Nous avons montré que les usagers font preuve d'une attitude qui leur semble convenir à l'activité proposée par l'œuvre *League of Legends*, activité qui se veut ludique. Le cadre primaire et le rôle l'aident à définir ce qu'on attend de lui, et donne des indications sur la manière dont il doit se comporter, et dont il doit agir en tant que coéquipier, ce dont il sera question dans la partie suivante.

S'improviser coéquipiers

Lorsqu'un joueur décide de pratiquer, le dispositif de jeu lui offre notamment deux modes de participation aux enjeux différents : les parties d'entraînements pour tester des champions ou des manières de jouer et des parties classées, appelées *ranked*. Prendre part à une partie *ranked* l'insère dans un classement basé sur un ratio de victoires/défaites. La place dans ce classement va permettre aux joueurs d'estimer leurs compétences et de se positionner par rapport aux autres joueurs. L'approche communicationnelle montre l'importance de ce classement. En effet, au cours de plusieurs entretiens ou de situations observées, nous avons pu relever que les joueurs bénéficiant d'un faible classement percevaient ce dernier comme un frein dans leur relation avec les autres joueurs. En effet, nous avons constaté un phénomène d'exclusion des joueurs étant dans le bas du classement. Les joueurs expliquent que l'enjeu est de gagner des parties afin de pouvoir ne plus être dans la zone qu'ils qualifient d'« elohell[20]».

Un tel enjeu susciterait auprès des joueurs des effets corporels pointés comme indices révélateurs d'un état émotionnel spécifique à la situation de jeu. L'enquête ethnographique a permis d'en relever un auprès de Baillet. En effet, son investissement dans la compétition est tel qu'il asserte à la fin de la deuxième partie de jeu qu'il a beaucoup transpiré et qu'il doit prendre une douche avant de rejoindre Bleu turquin chez lui.

Lorsqu'un joueur s'inscrit à une partie *ranked*, il doit attendre la constitution de l'équipe réalisée de manière aléatoire par le dispositif de jeu. Une fois l'équipe constituée, vient une étape préalable à la partie : les joueurs sont réunis sur une interface particulière leur permettant d'échanger par écrit dans un cadre dédié à cet effet, de choisir les « Champions » qu'ils vont jouer et d'établir une éventuelle stratégie. Les joueurs ne se connaissent pas, mais doivent réussir à collaborer s'ils souhaitent gagner, ce qui est d'ailleurs encouragé par *Riot Games*[21]. Dans la perspective d'une collaboration efficace, on constate que les joueurs développent une attention particulière afin d'arriver à en savoir un peu plus sur chacun. Plusieurs joueurs interrogés dans le cadre de l'enquête en Sciences de l'Information et de la Communication ont fait remarquer qu'il était possible, par exemple, de deviner l'origine géographique des autres participantes. En

effet, le serveur étant européen, il est parfois possible de deviner cette origine en observant son pseudonyme. Certains joueurs français nous ont expliqué qu'ils arrivaient notamment à deviner qu'ils étaient en présence d'autres français. En effet, leur pseudonyme comporte souvent un mot ou un prénom français suivi du numéro de département, comme « alex38 », « licorne du 82 », *etc*. Le doute concernant l'origine des joueurs engendre un premier contact qui va se faire en anglais. On remarque dans certaines parties que les joueurs utilisent une autre langue s'il s'avère que deux personnes ou plus viennent du même pays, ce qui exclut ceux qui ne sont pas en mesure de comprendre. De manière générale, les joueurs ou une partie des joueurs se saluent. Selon une joueuse interrogée, les politesses permettent de créer une ambiance agréable et sont propices au jeu d'équipe. Nous avons souvent constaté qu'un seul mauvais comportement de la part d'un joueur qui refusait de saluer ou tenait des propos agressifs pouvait engendrer une mauvaise ambiance et entrainer des tensions dans l'équipe, diminuant les chances de symbioses et donc de victoire. Créer une ambiance positive s'avère donc important.

Cet enjeu de collaboration lié aux caractéristiques mêmes du jeu multijoueur est mis en évidence par l'analyse anthropologique. Baillet et Bleu turquin constituent conjointement un discours synthétique visant à indiquer le moyen par lequel ils communiquent avec leurs coéquipiers (le *tchat* de la partie), leur manière d'amorcer la communication et enfin ce qui la motive :

> 3'22 »Baillet : bé :: là tu vois on peu ::t on :: .. du coup ... on po^pe sur le tchat ... de la parti ::e et on dit bonjour .. normal //
>
> 3'32 »Bleu turquin : on est gentil .. on créé une bonne ambiance dans l'équipe //

En particulier, Baillet nous décrit l'action par laquelle il appelle la communication à partir de l'énoncé : « on po^pe sur le tchat ... de la parti ::e ». L'énonciation de « pop » consiste ici en une prononciation manquée de l'interjection « plop ». Lors d'une précédente relecture d'analyse, Baillet nous explique qu'il en faisait usage à chacune de ses entrées dans le *tchat* du jeu. A la suite de cela, nous avons effectué quelques recherches à partir du morphème « plop » pour en saisir la signification. Nous avons pu constater qu'il était dépourvu d'une signification arrêtée, construit par onomatopée (un son indiquant l'entrée d'une personne dans un *tchat*) et employé comme interjection pour exprimer une salutation. Dans l'énoncé suivant, il précise recourir au vocable « bonjour », qui pourrait consister en une formule de salutation. Or l'interjection « plop » dont il atteste l'usage préalable manifeste déjà une marque de salutation. Par le recours au vocable « bonjour » dénoterait-il un souhait effectif de bonne humeur ou de bon succès auprès des personnes présentes sur le *tchat* ? La situation de communication présuppose que ces personnes s'engagent dans une pratique coopérative de jeu selon qu'elles appartiennent à une équipe nouvellement constituée. Ce souhait de bon succès de son ou ses coéquipiers impliquerait son propre bon succès à l'issue de la partie en

cours. Ou bien il connoterait que leur succès lui permette *in fine* d'accéder à la victoire malgré une pratique individuelle ne donnant pas lieu à des réussites. Enfin, par l'emploi du vocable « normal », Baillet dénoterait l'aspect habituel d'un tel processus de communication dont l'objectif est la mise en place d'une relation de connivence avec les autres joueurs pour les besoins de la partie. Bleu turquin renforce les idées exposées par Baillet à partir d'un énoncé exprimant une relation prédicative qui leur attribue une manière d'être désignée par le vocable « gentil ». Il précise ensuite que l'amorce de la communication est motivée par l'instauration d'une « bonne » ambiance au sein de l'équipe.

> 18'19 » Bleu turquin : ha^ //
>
> 18'23 » Bleu turquin : j'vais y aller .. j/ j'vais //
>
> 18'28 »Voix digital : un allié a été tué //
>
> 18'29 » Bleu turquin : ha :: il lui reste deu ::x pv :: //
>
> 18'38 » Baillet : j'aurai pt'être du m'battre avec toi ? // (Son personnage était un peu en retrait de celui de Bleu turquin. Il aurait pu l'accompagner dans cet assaut pour en augmenter l'impact, mais n'en a rien fait).

Malgré ces signes censés faciliter la communication, on observe par la pratique que le canal de discussion écrit reste primordial pour établir des stratégies. Cependant, la partie ne durant pas plus de quarante-cinq minutes, les joueurs doivent réussir à exprimer rapidement cette stratégie et ne peuvent donc pas se permettre de longs discours et des confrontations de points de vue.

Néanmoins, ces longs discours sont parfois observés dans certains cas. On observe une utilisation importante du canal écrit lorsque la tension de la partie se relâche et qu'un cadre différent se superpose au cadre de l'activité primaire ludique. Par exemple, il est courant que des joueurs se liguent contre un membre de leur équipe dont ils considèrent que les performances laissent à désirer[22]. Ainsi, une partie où les joueurs d'une équipe se mettent beaucoup à écrire est un très mauvais signe pour son issue. Ils vont être fatalement moins concentrés sur la partie et parfois même trop occupés pour contrôler leur personnage qui se fait bêtement tuer.

Ce changement perçu comme un changement de cadre est également vécu par Baillet et Turquin. Sur le canal de communication du jeu, Baillet se fait insulter par ses coéquipiers. Bleu turquin ne s'y prête pas, il en rit plutôt. Ce sont ses rires qui nous interpellent, puisque nous étions jusque-là concentrés sur les mouvements du personnage de Baillet et non sur ce qui se disait sur le *tchat*. Nous demandons à Bleu turquin, intrigué, le motif de son rire. Il nous précise que Baillet se fait *flame*. « Il se fait quoi ? », lui retournons-nous aussitôt. Il nous répond : « Il se fait insulter ». Si nous ne prenons pas garde aux énoncés produits sur le *tchat*, c'est parce que nous ne sommes

pas engagés dans la partie à la manière de Baillet ou Bleu turquin. Pour eux, ce canal de communication est primordial dans la coordination de leurs actions avec celles de leurs coéquipiers du moment. Si nous n'y avons pas pris garde, c'est également parce que nous n'avons pas perçu de changement notable dans le jeu de Baillet. Même lorsque Bleu turquin nous explique en contexte ce qu'il veut signifier à partir de l'expression assertive « il se fait *flame* », Baillet reste concentré sur ses actions de jeu.

La coordination prime pour remporter la partie. Ainsi, il faut réussir à générer une cohésion du groupe par des tactiques. La pratique du jeu nécessite donc que les joueurs développent des compétences à gérer le dispositif et les « Champions », mais aussi des compétences communicationnelles ou un « savoir-faire » pour réussir à développer un esprit d'équipe dans un temps court avec des partenaires ponctuels qui ne seront plus côtoyés après la partie.

Établir des liens dans le temps avec les autres joueurs

Au cours des nombreuses fréquentations du dispositif liées à l'observation participante, nous avons mis en évidence que jouer avec des partenaires réguliers avait une importance. En effet, cela permet de ne pas recommencer le processus de mise en scène de soi, de développer une coordination et de pratiquer avec des complices de jeu. Le dispositif encourage ces expériences communes par la mise en place d'un outil, « la liste d'ami », qui permet de signaler à un joueur lorsqu'un de ses potentiels coéquipiers est en ligne, suggérant ainsi une éventuelle disponibilité. Ces expériences communes sont aussi incitées par la fonctionnalité permettant de rejoindre à deux joueurs un groupe aléatoirement construit pour prendre part à des parties classées.

Les joueurs approchés dans l'étude de cas, Baillet et Turquin, ont l'habitude de prendre part à ses parties. Sur le *tchat* ils se présentent en tant que « premade ». D'après Bleu turquin ce terme renseignerait les autres joueurs comme suit : « Premade, ça veut dire jouer avec quelqu'un qu'on connaît, du coup forte probabilité que les personnes concernées communiquent en direct via un logiciel de communication (exemple : Skype), meilleure communication, coordination, réactivité. Ça rassure les autres, c'est un plus. »

Par l'approche communicationnelle, on constate que lorsque les joueurs se fréquentent régulièrement, ils finissent par utiliser un logiciel de communication vocale qui, en permettant de parler en direct durant le déroulement de la partie, augmente ainsi la réactivité et la symbiose entre eux. Le plus courant est le logiciel Skype. Outre l'aspect d'optimisation de la pratique, on remarque une porosité entre ce que nous appelons la séquence de vie médiatisée (séquence de vie qui débute à la création d'un pseudonyme et se poursuit lors de l'utilisation du dispositif) et la séquence de vie quotidienne (séquence de vie qui s'amorce à la naissance, caractérisée par un nom/prénom et qui se termine à la mort). En effet, un joueur continue de vivre sa vie du quotidien. Ce quotidien filtré à travers son micro renseigne les autres participants sur sa vie de

joueur, que ces derniers écoutent dans le cadre de la communication médiatisée. Nous avons fréquemment rencontré des cas de situations embarrassantes, où des joueurs entendent des choses qu'ils ne devraient pas, entraînant de la part de celui qui est concerné tout un tas de justifications pour préserver sa face et sauvegarder les apparences.

Nous montrons par ces deux approches qu'une modalité de communication s'ajoute à la pratique : la communication orale qui permet une meilleure réactivité et une optimisation de la communication entre des joueurs amenés à se fréquenter régulièrement. Soulignons qu'elle introduit un facteur intéressant qui a contribué à l'établissement de la recherche anthropologique, alors qu'elle est apparue comme une gêne plus importante dans l'approche communicationnelle rendant difficile de camoufler certaines activités comme le bruit des notes prises durant les parties. Cette porosité peut introduire des doutes sur l'engagement du joueur dans le jeu.

S'engager dans la pratique

Comme il est expliqué précédemment, la pratique du jeu n'extrait pas le joueur de son quotidien. On constate à partir de l'expérience de pratique du chercheur en Sciences de l'Information et de la Communication que durant l'activité ludique, le joueur est rattaché à sa séquence de vie quotidienne par l'ancrage de son corps, qui reste d'un côté de l'écran, alors que toute son attention est tournée vers la pratique. Ce phénomène est analysé à partir des notions de « régions » que Goffman utilise dans ses travaux sur la métaphore théâtrale pour qualifier cette situation particulière de communication qui engage des joueurs. Il évoque deux régions : la région antérieure « pour désigner le lieu où se déroule la représentation[23] », 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[24] ». Cette deuxième région correspond à l'endroit où « l'acteur peut se détendre, [...] peut abandonner sa façade, cesser de réciter un rôle, et dépouiller son personnage[25] ». Nous considérons que le sujet se retrouve dans les deux régions en même temps, de manière simultanée, car il est mis en présence des autres par son interaction à travers le dispositif mais se trouve également à son bureau, ou dans tout lieu où il se connecte à Internet. La région antérieure peut être délimitée par ce qui se déroule et s'inscrit à l'écran et la région extérieure par ce qui se déroule du côté extérieur à l'écran, c'est-à-dire du côté où le corps physique est ancré. On assiste ainsi à des espaces qui se superposent dans une même temporalité. Cela s'avère difficile pour le joueur et renforce la complexité du rôle qu'il devait tenir : il est en même temps qu'il joue – qu'il est dans la représentation – en coulisse. Cette ubiquité fait que le joueur peut à la fois jouer son rôle et l'abandonner, ce qui demande une maîtrise très importante afin de ne pas faire d'erreur.

Ces conditions particulières de communication conduisent les joueurs à faire preuve de ce que nous appelons « engagement limité », l'engagement étant « un processus psychologique dans lequel le sujet finit par ignorer, au moins partiellement, où le dirigent ses sentiments et son attention cognitive[26] ». L'ancrage du corps du sujet le

soumet à des risques d'intervention de personnes extérieures ou des nécessités d'action l'obligeant à s'éloigner de son écran. C'est ainsi qu'il peut être soumis à des activités incontrôlables, des nuisances, venant d'une activité hors cadre : des interlocuteurs extérieurs peuvent interagir avec lui, n'ayant pas conscience qu'il est déjà engagé dans une interaction médiatisée. Nous avons fréquemment observé des joueurs qui s'avéraient moins concentrés sur la pratique en raison de la superposition d'une interaction en face à face avec leurs enfants, parents ou amis. Il peut également effectuer d'autres activités ou gérer des évènements habituels, la pratique se déroulant dans la même temporalité et ne l'extrayant pas du cours du temps de la vie quotidienne. Ainsi, un joueur nous explique qu'il lui arrive de laisser mourir malencontreusement son personnage à cause du fait qu'il mange en même temps ! Le sujet a conscience d'être soumis à des activités hors cadre, tout comme les autres utilisateurs. Cette forme d'engagement est acceptée par les autres participants à l'interaction médiatisée dans la mesure où cela ne nuit pas à leur propre expérience et à l'expérience collective, que ce soit une discussion écrite ou une partie de jeu vidéo. Erving Goffman évoque « que [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[25] ». Ainsi l'utilisateur développe des tactiques pour prendre part à la pratique et gérer son engagement limité sans que cela ne soit trop néfaste à l'activité. Les joueurs sont donc confrontés à un engagement limité en raison de la situation particulière dans laquelle ils se trouvent en prenant part à une activité se déroulant par le biais d'un dispositif médiatisé.

L'engagement limité observé dans l'approche communicationnelle est mis en évidence à travers la description d'une situation de communication par l'approche anthropologique, et se voit renforcé par l'analyse d'une séquence entre Baillet et Cerise rose, sa mère. La description d'une part des entités présentes dans la situation de communication au plan exo-linguistique permet en premier lieu de situer les interactants les uns par rapport aux autres. En second lieu, elle permet de rendre compte plus manifestement du rapport référentiel qu'entretiennent certaines formes linguistiques actualisées dans les énoncés produits par chacun des interactants. Ce faisant nous ne posons pas un décor, mais un ensemble d'éléments contextuels sur lesquels les interactants se sont appuyés pour instancier leurs énoncés respectifs et tenter d'agir les uns sur les autres. Lors des faits nous sommes dans la salle à manger qui sert de passage entre la cuisine et le salon. Baillet tue des sbires. À la même table, trois autres personnes interagissent à partir d'une tablette numérique. Cerise rose, Chamois et Vert printemps regardent des photos. Elles les commentent. La jauge épinglée en haut à droite de l'écran de Baillet lui indique son taux de *lag*[27] en temps réel. Son augmentation soudaine certifie un effet qu'il interprète aussitôt comme signe marquant l'intrusion dans le cadre du jeu de l'activité des trois autres personnes. Cette ingérence consiste en une interférence qui lui est insupportable. Elles regardent des photos en lien avec son futur mariage. D'autres photos en téléchargement satureraient la bande passante du canal wifi. D'après l'interprétation qu'en a Baillet, ces photos créeraient une rupture entre son personnage et lui. Cette interférence constatée ou interprétée en contexte l'incite à interagir. Il prescrit à sa fiancée d'arrêter ce qu'elle

fait. Elle lui fait entendre en retour qu'il exagère au vu de la situation et poursuit son activité en compagnie des deux autres personnes. Durant deux minutes et sept secondes chacun de son coté de la table poursuit ce qu'il faisait jusqu'ici. Puis Baillet déborde à nouveau. Il se fait entendre en accélérant son rythme d'énonciation. Cette fois son personnage vient d'être tué :

> 18'33 » j'ai :: **euh** :: >{voilà^ .. j'ai pas pu JOUER} .. c'est trop bien^ ... voilà^ .. j'ai rien pu faire .. bé mon pique de :: de :: de lag il est arrivé à fu^ll et j'ai pas pu jouer .. elles s'en f ::outent .. vous savez que là .. vous êtes en train d'pourrir son travail .. quand même quelque part //

Il amorce l'énonciation de l'auxiliaire « avoir » dont il prolonge la durée du son, puis il réalise l'interjection « euh » dont il prolonge la durée du son également, marquant par là une hésitation. Il suspendrait ainsi la réalisation de l'énoncé amorcé, à la suite d'une nouvelle rupture constatée. Par l'énonciation du verbe défectif « voilà » marqué par une accentuation montante, tente-t-il d'introduire son énoncé suivant, de type assertif, qui décrit qu'il n'a pas pu jouer ; ou introduit-il par connotation une nouvelle rupture de connexion ? En outre, il marque par une accentuation du volume sonore le verbe « jouer ». Par emphase il le met en relief en tant que propos, ou bien il le chargerait émotionnellement pour exprimer son état d'énervement. Il actualise ensuite un énoncé de type présentatif qui réfère encore à la situation d'énonciation au plan exo-linguistique. De la sorte, il présenterait positivement le phénomène où l'état des choses désigné, bien que l'occurrence de l'adverbe « trop », en modalise l'intensité, la présentant comme excessive. Cet énoncé procéderait de l'ironie au vu de la situation au plan exo-linguistique puisque ce qui serait qualifié de « trop bien » implique la nouvelle rupture de connexion et la mort de son personnage. Il se précipite en suivant ses énoncés, sans attendre la réaction des personnes en coprésence, sans leur laisser le temps de lui répondre, d'intervenir. Ce qui lui permettrait, à partir d'un énoncé constitué de la locution verbale « s'en foutre », de les présenter comme indifférentes à son état émotionnel et à la situation de double rupture qu'il rencontre. En connotant encore une fois que l'activité réalisée par Vert printemps, Chamois et Cerise rose interfère négativement avec son activité de jeu, Baillet les présente comme l'empêchant de jouer. Puis il leur adresse un énoncé de type assertif leur signifiant qu'elles pourrissent le travail du chercheur ; par élision, il sous-entend le travail d'enquête. Encore une fois par un procédé de translation il déplace l'entrave admise au procès de « jouer » au procès d'« enquêter ». Il s'appuierait sur le dispositif d'enquête que nous actualisons pour provoquer une réaction auprès de ses allocutaires. En outre, au plan exo-linguistique, la situation de communication comprend la présence de Chamois qui est elle aussi engagée dans la réalisation d'un doctorat en Ethnologie. Baillet pourrait mobiliser ce présupposé pour susciter une réaction de sa part dans l'éventualité où, par empathie pour nous, elle pourrait réagir en faveur de la situation d'enquête et par là en faveur de sa situation de jouation. Toutefois elle n'en fait rien. Sa mère intervient :

18’54 » = = eh bé t’as qu’à aller chez mamie hé :: .. dans sa cuisine si^ ç/ on te dérange //

18’57 » : t’as toujours pas compris //

Elle propose à Baillet une solution à partir d’un énoncé incluant la structure « n’avoir qu’à » plus infinitif. Elle lui exprime une recommandation en l’incitant à agir pour la résolution du problème qu’il rencontre. Elle le désigne comme agent d’une action d’aspect en projet qui consisterait en son déplacement d’ici (référence tacite à la situation de communication au plan exo-linguistique) à un lieu éloigné (chez sa grand-mère, dans sa cuisine), dans lequel il pourrait jouer sans leur présence. À partir de la conjonction « si » elle introduit une subordonnée circonstancielle dont le verbe « déranger » conjugué au présent de l’indicatif exprime une hypothèse probable qui constituerait pour elle une condition idoine à la mise en œuvre du conseil qu’elle lui a recommandé précédemment. Elle renforce la teneur exclamative de son énonciation par une accentuation montante placée sur la conjonction « si », pouvant connoter au plan émotionnel un état d’agacement. En somme, la condition hypothétique qu’elle pose devrait inciter ce déplacement en vue de la résolution du problème. Ce qui prévoit que Baillet puisse jouer sans encombre en dehors de leur présence. Or il problématisait jusqu’ici leur activité et non simplement leur présence. La condition hypothétique que pose Cerise rose et qui pourrait amener Baillet à résoudre son problème en se déplaçant n’est ici pas suffisante. Il le lui fait entendre à partir d’un énoncé de type assertif/négatif qu’il réalise selon un contour énonciatif descendant, pouvant exprimer sa résignation à se faire comprendre. Ou bien il exprimerait sa résignation à ce que Cerise rose comprenne d’elle-même les tenants et les aboutissants qui lui apparaissent nécessaires pour la résolution de son problème. Baillet en modalisant la durée du procès du verbe « comprendre » à partir de l’adverbe « toujours » dénoterait une incompréhension de la part de Cerise rose en soi illimitée ou du moins indéfinie. Que présupposerait ce « toujours » ? Serait-il seulement lié à la présente situation ?

Dans le cadre d’un dispositif d’analyse par restitution, nous avons adressé ces questions à Baillet. Il nous a alors expliqué que ce « toujours » impliquait des situations antérieures par connotation. Il nous a glosé ces dernières. L’exemple qui suit illustre la représentation qu’il se fait de la compréhension qu’aurait sa mère des processus impliqués dans le phénomène de connexion à Internet par le canal wifi :

Elle sait pas ce que c’est, d’où le fait qu’elle me demande d’aller chez mamie. Par exemple : maman c’est quoi le code d’accès wifi ? ‘c’est sosas 17’. Moi je sais que c’est son mot de passe pour son adresse mail alors je lui dis non ça c’est ton mot de passe pour ton adresse mail. Et là elle me répond c’est ceriserose@gmail.com. Non maman ça c’est ton adresse mail. Elle me dit mais j’en sais rien alors moi je l’ai pas ça ! Donc c’est pas sur un présupposé, un détail que j’ai compris qu’elle ne comprenait rien à l’outil informatique. Je préfère qu’on ne me dise rien plutôt qu’on me dise des

inepties[28]*.*

Nous lui retournons : « Sachant ce que tu sais, tu ne peux pas lui en vouloir puisque tu as conscience qu'elle maîtrise mal l'outil informatique. » Il nous rétorque :

> *En fait c'est le fait que j'ai essayé de lui expliquer depuis des mois et des mois comment ça fonctionne et qu'elle n'y comprend toujours rien. Par exemple imagine un prof qui apprend à un élève que 2 plus 2 égal 4 et que le lendemain il lui demande combien fait 2 plus 2 et il lui répond 5. Non ! Chèvre. Et ça c'est normal que ça t'énerve de plus en plus chaque jour un peu plus bé oui c'est normal.*

Enfin, il commente non plus l'état de connaissance qu'aurait sa mère de l'outil informatique, mais sa supposée représentation du *jeu*[29], dans une perspective axiologique :

> *Le jeu est en-dessous de toutes les autres formes d'activités, elle juge en-dessous vu que c'est en-dessous bé c'est pas grave elle s'en fout. Ça m'énerve je comprends pas y a des solutions pour qu'on puisse tous vivre ensemble mais vu que mon activité est dévaluée par rapport à la sienne y a aucune contrepartie possible. Comment on dit .. couper la poire en deux d'où le fait qu'elle n'ait pas bougé pour éteindre la box de la télé qui prend énormément de wifi. Parce que regarde quand tu heu quand tu regardes des photos sur un ordinateur tu peux très bien te lever et débrancher alors que quand tu es en train de jouer à un jeu en temps réel il est plus difficile de trouver un temps pour te lever et débrancher la box de la télé tu te mets en difficulté vis-à-vis de la partie...*

Il prend position et poursuit :

> *Je demande du confort pour jouer mais vu que le jeu pour elle n'a aucune valeur, elle voit pas l'intérêt de se déplacer pour améliorer mes conditions de jeu. J'aurai pu argumenter sur le fait que c'est un moment ludique pour moi et que j'aimerai le vivre dans de bonne condition du coup. J'ai utilisé la thèse comme moyen plus honorable mais l'image du jeu à été plus forte que la thèse, ça n'a pas marché.*

En guise de conclusion il nous énonce que ce jour là, nous avions affaire à trois égoïstes.

Ainsi, il apparaît que les joueurs doivent s'engager dans l'activité vidéoludique pour pouvoir maîtriser le dispositif. Des perturbations venant de l'extérieur peuvent nuire à

sa pratique, comme des activités ou interactions avec ses proches, venant introduire une tension émotionnelle complexe à gérer et de l'incompréhension mutuelle induite par une divergence de point de vue au plan axiologique quant au phénomène vidéoludique.

Pour conclure, les joueurs doivent se saisir du dispositif et des outils mis à leur disposition afin de pouvoir identifier les autres participants. Cette identification est nécessaire pour s'engager dans une situation de communication propice à établir une « bonne ambiance » qui permettra de gagner la partie, véritable enjeu pour les participants. Pour le garantir, les joueurs sont amenés à se trouver des partenaires réguliers avec lesquels ils communiqueront par oral. Des nuisances peuvent survenir et rappeler à l'usager que même si son attention est dirigée vers l'activité de jeu, son corps le rend disponible pour des interactions avec son entourage qui ne perçoit ni les enjeux de l'activité, ni l'importante attention cognitive qui est nécessaire pour jouer.

L'articulation de nos deux approches permet de mettre en évidence des phénomènes plus précis de part et d'autre de l'écran. Cela rend l'analyse de ce qui se passe autour de la vie de l'œuvre plus riche, permettant ainsi de varier les points de vue, ce qui serait difficile à mettre en œuvre dans une recherche menée par une seule personne. En effet, ces deux approches se mènent sur des temps longs : le recours à la coécriture peut permettre un gain de temps, et un enrichissement respectif des travaux. Cependant, les différences de considérations pour l'objet et les focalisations du regard rendent certaines interprétations ambigües, liées à des subjectivités différentes. En effet, l'interprétation des processus communicationnels relève de l'interprétation de la parole des usagers dans l'approche anthropologique alors qu'elle relève de l'interprétation des actes de pratique que le chercheur a lui-même réalisé dans le cas de l'approche communicationnelle. Une dernière difficulté est constatée vis-à-vis du choix des termes propres à chaque discipline, nécessitant un temps d'adaptation afin qu'un dialogue s'instaure entre les deux chercheurs suivant leur approche respective.

Notes et références

1 Pour : *Multiplayer online battle arena*.

2 Albert Piette, *De l'ontologie en anthropologie*, Paris, Berg International, 2012, p. 10.

3 Le nom de ces personnes a été remplacé par des noms de couleurs afin de garantir leur anonymat.

4 Bernard Traimond, *Penser la servitude volontaire : Un anthropologue de notre présent*, Lormont, Le Bord de l'eau, coll. « Des Mondes ordinaires », 2012, p. 42.

5 Albert Piette, *op. cit.*, p. 11.

6 Mathieu Triclot, *Édition-Zones* [en ligne],

http://www.editions-zones.fr/spip.php?id_article=135&page=lyberplayer [Site consulté le 24 mai 2013].

7 Jean-Claude Passeron, Jacques Revel [dir.], *Penser par cas*, Paris, les Éditions de l'EHESS coll. « Enquête », 2005, p. 20.

8 *Ibidem*, p. 24.

9 *Ibidem*, p. 34.

10 Jean Davallon, Yves Jeanneret, Joëlle Le Marec, Emmanuel Souchier, « Introduction », dans Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret, Joëlle Le Marec, *Lire, écrire, récrire* [en ligne], http://books.openedition.org/bibpompidou/394?lang=fr [Site consulté le 01/01/14].

11 Joëlle Le Marec, Igor Babou, « Chapitre IV. De l'étude des usagers à une théorie des « composites » : objets, relations et normes en bibliothèque », dans Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret, Joëlle Le Marec, *Lire, écrire, récrire* [en ligne], http://books.openedition.org/bibpompidou/394?lang=fr [Site consulté le 01/01/14].

12 Béatrice Cahour, Christian Licoppe, « Confrontations aux traces de son activité », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 4, n° 2, 2010/2, pp. 243-253.

13 Thomas Beauvisage, « Chapitre 9. Compter, mesurer et observer les usages du web : outils et méthodes », dans Christine Barats [dir.], *Manuel d'analyse du web*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 197.

14 Magali Prost, Béatrice Cahour, Françoise Detienne, « Collectifs virtuels de soutien entre professionnels : formes des échanges et vécus associés », dans Eléonore Yasri-Labrique [dir.], *Les forums de discussion, agoras du XXIe siècle? Théories, enjeux et pratiques discursives*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 177.

15 [En ligne], http://euw.leagueoflegends.com/fr [Site consulté le 10.02.14].

16 Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, Paris, les Éditions de Minuit, 1991, p. 30.

17 Manuel Boutet, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n° 173-174, 2012/3, p. 213.

18 Symboles de retranscription : verrouillage des énoncés du locuteur : = = ; intonation montante de la syllabe qui précède le symbole qui l'indique : pa^rapluie ; accélération du rythme d'énonciation : > mots > ; amorce de morphème : ca/ ; prolongement du son : mot :: ; pause brève : .. ; pause avancée : ... ; mise en facteur d'un groupe de morphèmes à partir d'un ou plusieurs symboles de retranscriptions : {groupe}^ ; augmentation du volume sonore : enCYCLOpédie ; marque de fin d'énonciation : //.

19 Erving Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La présentation de soi*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1973, p. 23.

20 L'« elo » correspond aux points permettant d'obtenir un classement. Le bas du classement contient des joueurs étant à bas « elo ». Ici, l'utilisation de « hell » permet de signifier une position similaire à celle que l'on peut vivre en enfer, dont il est très difficile de sortir.

21 *Riot Games* met à disposition une charte d'utilisation appelée le « Code de l'invocateur » dans lequel on retrouve des lignes directrices pour « bien pratiquer ». La première règle de ce code est « Jouer en équipe ». [En ligne], http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/summoners-code/ [Site consulté le 10.02.14].

22 Il semblerait que les joueurs se liguent parfois contre un autre pour des raisons abstraites, s'attachant à un détail sans importance, dans le simple but de trouver un prétexte pour l'insulter.

23 Erving Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La présentation de soi*, *op.cit.*, p. 106.

24 *Ibidem*, p. 111.

25ab*Ibidem*.

26 Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, *op.cit.*, p. 339.

27 Ce terme anglais est synonyme de latence dans les communications informatiques. Il désigne le temps nécessaire à un paquet de données pour passer de la source à la destination à travers un réseau. Si la capacité du réseau est insuffisante, par exemple à cause d'un encombrement de la bande passante d'une zone, la transmission des paquets de données s'en trouve ralentie. Ce qui oblige un joueur de jeu en ligne à jouer légèrement décalé dans le temps ou par à-coups par rapport aux autres joueurs qui eux peuvent jouer avec fluidité.

28 Cette explication complémentaire nous a été adressée par Baillet le 28/01/2014 au soir.

29 Ici nous ne pouvons pas encore déterminer s'il se réfère au concept de *jeu* ou précisément à *League of Legends*.