



**HAL**  
open science

# “ t’es qui toi? ”... Question sans réponse en situation de jeux vidéo multi-joueurs

Isabel Colón de Carvajal

## ► To cite this version:

Isabel Colón de Carvajal. “ t’es qui toi? ”... Question sans réponse en situation de jeux vidéo multi-joueurs. Juan Manuel Lopez Muñoz. Aux marges du discours. Personnes, temps, lieux, objets, Editions Lambert-Lucas, pp.107-118, 2015, 978-2-35935-155-2. halshs-01271978

**HAL Id: halshs-01271978**

**<https://shs.hal.science/halshs-01271978v1>**

Submitted on 12 Feb 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## « T` es qui toi » : question sans réponse en situation de jeux vidéo multi-joueurs

Isabel Colón de Carvajal, Laboratoire ICAR, ENS de Lyon

### Introduction

L'activité de jeu vidéo sur console à plusieurs participants fait partie de pratiques sociales ordinaires que nous analysons ici d'un point de vue linguistique et interactionnel. Il s'agit d'une situation de loisir et d'échanges complexe à étudier (Chen 2009 ; Colón de Carvajal 2011 ; Keating & Sunakawa 2010 ; Mondada 2013). En effet, des registres variés du parler informel sont observables dans l'espace du joueur, étroitement liés à des pratiques référentielles (i.e. le pointage vers l'écran ; la description et la localisation de détails pertinents pour le jeu), que nous avons pu observer dans un environnement de pression temporelle.

Notre étude s'inscrit dans les travaux menés en analyse conversationnelle (Sacks, Schegloff, & Jefferson 1974 ; Sacks 1992), discipline issue de l'ethnométhodologie (Garfinkel 1967), et en linguistique interactionnelle qui fait interagir l'organisation des conversations avec des critères linguistiques, morphosyntaxiques, sémantiques, pragmatiques et prosodiques (de Fornel & Léon 2000 : 140). Plus précisément pour cet article, nous focaliserons notre recherche sur l'étude de séquences interactionnelles particulières d'identification ou de localisation d'un avatar (ou parfois d'un objet). Elles sont particulières car il s'agit de séquences de question initiée par un premier locuteur qui n'est pas suivie de réponse. Dans l'analyse de conversation, les énoncés du type question/réponse font partie de ce qu'on appelle « paire adjacente » dont l'action accomplie par le premier énoncé (i.e. la question) « projette » une action appropriée de la part du destinataire de l'énoncé. La réponse de ce dernier peut donc être examinée pour déterminer si l'action attendue a bien été réalisée ou si elle a été au contraire éludée (de Fornel & Léon 2000). Nous avons observé dans notre corpus que les questions sont parfois syntaxiquement marquées par une forme nominale d'adresse référant à un allocutaire précis (par exemple « *t'es qui toi* ») et « ces formes signifient toujours que *c'est à toi/vous que je parle prioritairement* » (Kerbrat-Orecchioni 2010).

L'absence de réponse suite à une question, parfois explicite du point de vue de l'adressage, est alors potentiellement traitée comme problématique par le joueur d'une part, et traitée comme problématique pour la progression de l'activité en cours d'autre part. En effet, il nous intéresse ici d'analyser finement la construction de l'échange dans toute sa complexité (i.e. les écrans de jeu, l'action du jeu/des personnages, les espaces virtuels/réels communs/distincts entre joueurs, etc.) afin de comprendre pourquoi un locuteur n'obtient pas de réponse à une question donnée. Nous cherchons également à étudier les conséquences que cela peut avoir pour l'activité de jeu en cours, d'un point de vue stratégique ou de co-construction (ou non) du jeu collectif par les joueurs. De fait, les participants peuvent traiter l'absence de réponse comme une forme de stratégie ludique qui ralentit/bloque la séquence d'identification d'un personnage (ou d'un objet) dans le jeu, initiée par un premier joueur. Elle peut être également analysée comme une forme d'engagement des co-joueurs qui sont alors immergés dans leur action du jeu (focalisée sur l'écran) et ne tiennent pas compte de la question adressée ou non.

Ainsi, nous souhaitons analyser le discours des joueurs en action derrière leur écran afin de rendre visible les liens d'interdépendance entre le langage et les contingences du contexte dans ce type de situation interactionnelle qui mobilisent des artefacts technologiques complexes. Nous construisons notre réflexion et nos résultats à partir d'une collection précise d'extraits audiovisuels transcrits d'un point de vue linguistique et multimodal.

## 1 Le Projet LUDESPACE

Notre étude s'inscrit dans le projet de recherche LUDESPACE « Les espaces du jeu vidéo en France »<sup>1</sup>, dans lequel nous proposons un panorama et une cartographie des pratiques des jeux vidéo en France. Ce projet fait appel à une approche du jeu vidéo comme système spatial pour analyser les interactions multi-échelles entre l'espace dans le jeu vidéo, l'espace du joueur et l'espace autour du jeu vidéo (Boutet, Colón de Carvajal, Ter Minassian, & Triclot 2014). Le projet est composé de jeunes chercheurs en sciences humaines et sociales issus d'horizons disciplinaires multiples : la géographie, la sociologie, les sciences de l'éducation, la philosophie et les sciences du langage. Ce choix scientifique de la pluridisciplinarité vise à éclairer toutes les facettes des pratiques vidéoludiques. Grâce à la diversité de nos approches théoriques pour l'étude d'un même objet « les jeux vidéo », nous développons quatre problématiques de recherche<sup>2</sup> :

1. Qui joue aux jeux vidéo en France ?
2. Où, comment et dans quelle configuration spatiale les joueurs jouent-ils ?
3. Quel rapport à l'espace et au temps les joueurs ont-ils à travers la pratique vidéoludique ?
4. Quelle est la nature des échanges entre les joueurs, et entre les joueurs et les machines/les jeux vidéo dans le temps et dans l'espace de jeu ?

En ce qui nous concerne, nous travaillons plus particulièrement sur le dernier axe concernant l'étude des interactions en situation de jeu vidéo.

## 2 Le corpus du point de vue méthodologique

Nous avons adopté dans ce projet la méthodologie de travail de terrain et de recueil de corpus développée en linguistique interactionnelle qui donne à voir des expériences vidéoludiques variables selon les contextes. Cette méthodologie vise à capturer des données audio et vidéo afin de rendre disponibles, et donc analysables, les détails linguistiques, multimodaux et situationnels (regards, gestes, mouvements, actions, objets, cadre physique) pertinents pour l'interaction enregistrée (Groupe ICOR 2006). Elle permet aussi d'observer précisément l'évolution dans le temps et dans l'espace d'une ou plusieurs sessions de jeu, les interactions sociales et spatiales qui se nouent entre les joueurs et le support de jeu, entre les joueurs et leur environnement, et enfin entre les joueurs eux-mêmes. Le corpus ainsi recueilli peut être analysé en fonction des intérêts scientifiques de chacun, en utilisant les outils d'analyses associés à chaque discipline concernée.

L'utilisation d'enregistrements audiovisuels de situations naturelles de jeux vidéo nous permet d'apporter un matériau inédit afin de répondre à des questions qui ne peuvent être traitées pendant les entretiens semi-directifs et au moment de l'enquête. Après une discussion commune au sein de l'équipe de recherche, nous avons privilégié douze situations de jeux vidéo à enregistrer (Colón de Carvajal 2013 : 24-25) en tenant compte de différentes variables et interrogations pertinentes pour notre objet d'étude (Colón de Carvajal à paraître).

Une première partie des enregistrements a été réalisée entre le printemps et l'automne 2012. Nous avons au minimum deux vues d'une même situation de jeux vidéo : a) le joueur dans son espace ; b) l'écran du joueur. Pour certaines situations, nous avons la vue supplémentaire

---

<sup>1</sup> Projet financé par le programme ANR « Jeunes Chercheurs » jusqu'en octobre 2014.

<sup>2</sup> Pour cela, nous avons réalisé une enquête statistique portant sur un échantillon représentatif de la population française afin de consolider les recherches sur les jeux vidéo en France et dépasser les débats convenus sur la violence et l'addiction. Cette enquête est complétée par des études qualitatives (i.e. entretiens semi-directifs, cartes cognitives et enregistrements multimodaux de situations concrètes de jeu).

des mains du joueur manipulant le contrôleur de la console (ou le clavier et la souris de l'ordinateur), et une source d'enregistrement audio. Dans cet article, nous analyserons deux situations de jeux :

1. Une session de Mario à quatre joueurs sur console Wii :



Image 1 : Vue joueurs / écran

2. Une session de jeux en réseau local (LAN) à huit joueurs sur ordinateur :



Image 2 : Vue groupes / joueurs / écrans

### 3 Analyse des formes de question sans réponse en situation de jeux vidéo

Notre analyse linguistique a été réalisée à partir de trois positionnements de recherche complémentaires que nous allons présenter ici. Dans un premier temps, nous ferons un bref rappel théorique de deux observables qui ont été centrales dans notre étude : la paire adjacente et les formes nominales d'adresses (cf. section 3.1). Ensuite, suite à un travail de codage précis de nos deux situations de jeux vidéo, nous présenterons une analyse quantitative en quelques chiffres. Ce regard quantitatif nous a permis d'avoir une lecture d'ensemble sur les séquences de question sans réponse, en faisant varier les locuteurs, les termes d'adresses et les types de jeu (cf. section 3.2). Enfin, nous proposerons une analyse linguistique et syntaxique plus fine des questions sans réponses en lien avec leurs fonctions sémantiques (cf. section 3.3).

### 3.1 Du point de vue théorique, entre paires adjacente et formes nominales d'adresses

Dans notre étude sur les questions sans réponse dans les interactions multi-joueurs, nous avons mobilisé deux notions fondamentales en analyse des interactions. En premier lieu, nous reprenons le concept de paire adjacente tel qu'il développait par Sacks, Schegloff et Jefferson. En effet, l'organisation des séquences interactionnelles se base sur l'idée initiale que la parole est une forme d'action sociale : dans les tours de paroles, les participants en interaction réalisent des actions à travers leur discours. En outre, certaines actions rendent d'autres actions pertinentes dans le prochain slot – comme actions suivantes – qui sont à leur tour reconnues comme étant provoquées par l'action précédente. Cette relation entre les actions est à la base de la notion de paire adjacente (Schegloff 1991 ; Schegloff & Sacks 1973). Les paires adjacentes ont un certain nombre de caractéristiques essentielles qui permettent d'en établir une première définition générale : elles sont (1) composées de deux tours (2) produits par différents locuteurs ; (3) les tours sont placés l'un à côté de l'autre dans leur forme basique et minimale, (4) ils sont ordonnés et (5) se différencient en type de paires. Certains énoncés sont produits pour initier des actions suivantes alors que d'autres sont réalisés pour compléter l'action initiée. Ces formes d'énoncés qui initient des actions sont appelées première partie de paires (PPP) ou *first pair part* (FPP), tandis que ceux qui résultent de ces actions initiées sont appelés seconde partie de paires (SPP) ou *second pair part* (SPP). Les types de paires adjacentes les plus rencontrés sont par exemple : question-réponse ; salutation-salutation ; injonction-réponse ; annonce-acceptation. Comme le précise également de Fornel & Léon (2000 : 140) :

« Une paire adjacente est une séquence de deux énoncés qui sont adjacents et produits par des locuteurs différents. Cette séquence est ordonnée : une première partie d'un type catégoriel donné exige un second type d'un même type catégoriel. L'action accomplie par le premier énoncé « projette » une action appropriée de la part du destinataire de l'énoncé. La réplique de ce dernier peut donc être examinée pour déterminer si l'action attendue a bien été réalisée ou si elle a été au contraire éludée. »

Dans notre corpus, la particularité par rapport au modèle décrit ci-dessus est qu'un locuteur initie parfois une première partie de paire, sous la forme d'une question (adressée ou non) et qui projette une action (verbale ou non verbale). Cependant, aucun des interlocuteurs ne réalisent la seconde partie de la paire attendue, ce qui peut avoir des conséquences positives ou négatives sur l'activité en cours.

Associé à la notion de paire adjacente, il est important, d'un point de vue linguistique, de tenir compte également des formes nominales d'adresses (FNA). Kerbrat-Orecchioni (2010) explique que :

« les FNA ne se contentent pas de référer à l'allocutaire (...) mais elles accomplissent une activité particulière (...) d'adressage. Elles désignent le principal destinataire (...) des propos tenus (...) et qui de ce fait se trouve sommé de réagir. »

En situation de jeux vidéo multi-joueurs, nous avons observé des FNA très variés. Plus particulièrement dans les séquences de questions sans réponse, nous avons relevé les formes suivantes : nom, groupe nominal, pronom personnel/indéfini.

### 3.2 Du point de vue quantitatif, quelques chiffres

D'un point de vue quantitatif, nous avons regardé, par participant, le nombre de questions adressées et non adressées qui n'ont pas obtenu de réponses. Ainsi, en situation d'interaction à huit joueurs lors des jeux multi écrans en réseau local (cf. figure 1 ci-dessous), nous observons que, sur trente-trois questions adressées, Emma et Dominique sont les participants

qui en produisent le plus, respectivement 30% et 27%, alors que quatre autres joueurs en réalisent moins de 20%. Par contre, sur vingt questions non adressées, Dominique est le joueur qui en produit le plus, 65%, alors que trois autres joueurs en réalisent entre 20% à 5%.

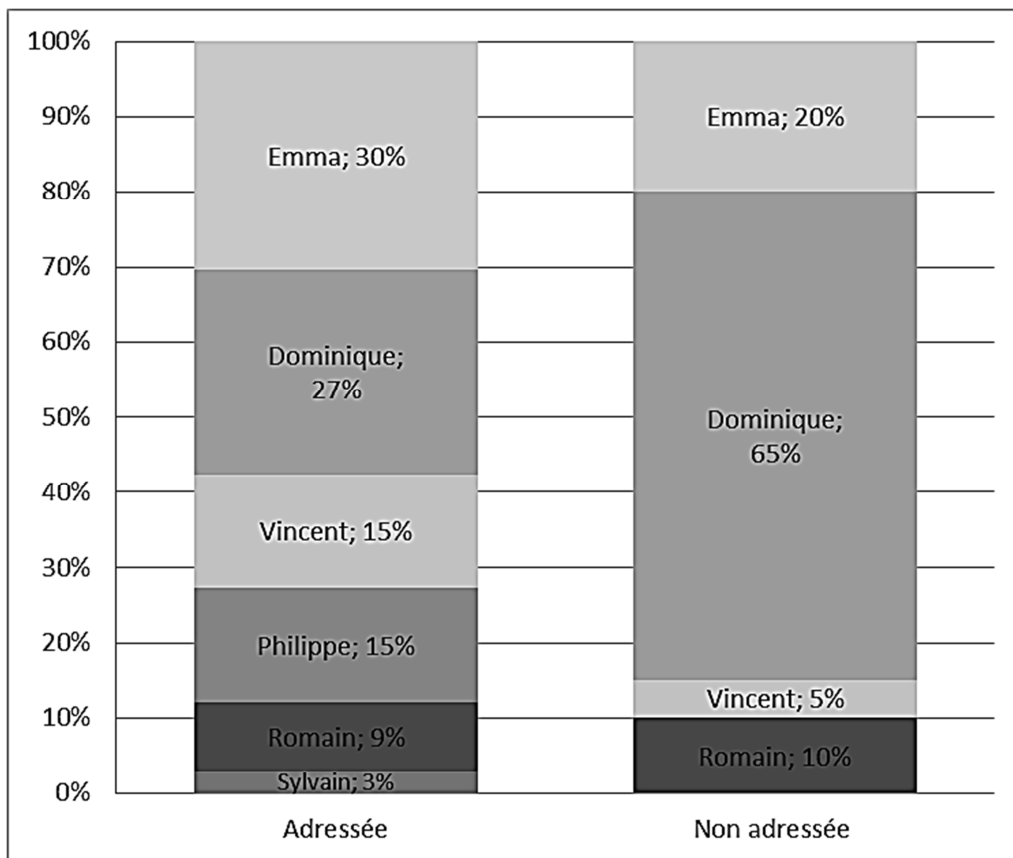


Figure 1 : LAN – Adressage des questions sans réponses

A l'inverse, en situation d'interaction à quatre joueurs sur Wii (mono écran), nous remarquons que, sur huit questions adressées (cf. figure 2 ci-dessous), Léa est la joueuse qui en produit le plus, 63%, alors que Véro en réalise seulement 25% et Dominique 13%. Enfin, sur quatre questions non adressées, Véro en produit majoritairement 75%, et Léa seulement 25%.

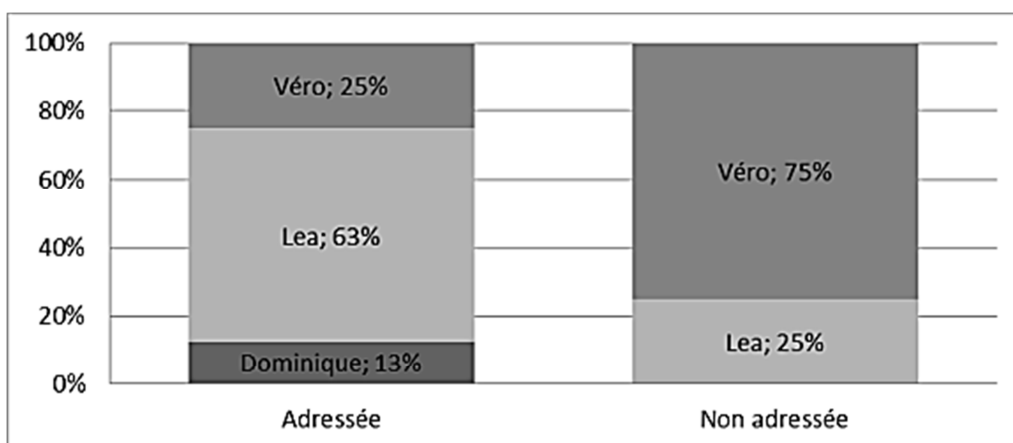


Figure 2 : Mario – Adressage des questions sans réponses

En situation d'interaction multi écrans dans les jeux en réseau local, nous avons plus précisément regardé la répartition des questions (adressées ou non) sans réponses selon le type de jeu auquel ils étaient en train de jouer (cf. figure 3 ci-dessous). Il y en a trois différents :

*Counter Strike*, *Unreal Tournament* –deux jeux de tir en solo ou en équipe – et *Starcraft* –un jeu de stratégie en temps réel en équipe.

Ainsi, sur quinze questions sans réponses dans *Counter Strike*, Dominique et Vincent en produisent le plus (33% et 27%), ensuite quatre autres joueurs en réalisent moins de 15%. Dans *Unreal Tournament*, sur trente-deux questions sans réponses, Dominique en produit majoritairement 47%, Emma 31%, puis trois autres joueurs en réalisent moins de 15%. Enfin, sur six questions sans réponses dans *Starcraft*, Emma, Dominique et Philippe en produisent chacun 33%.

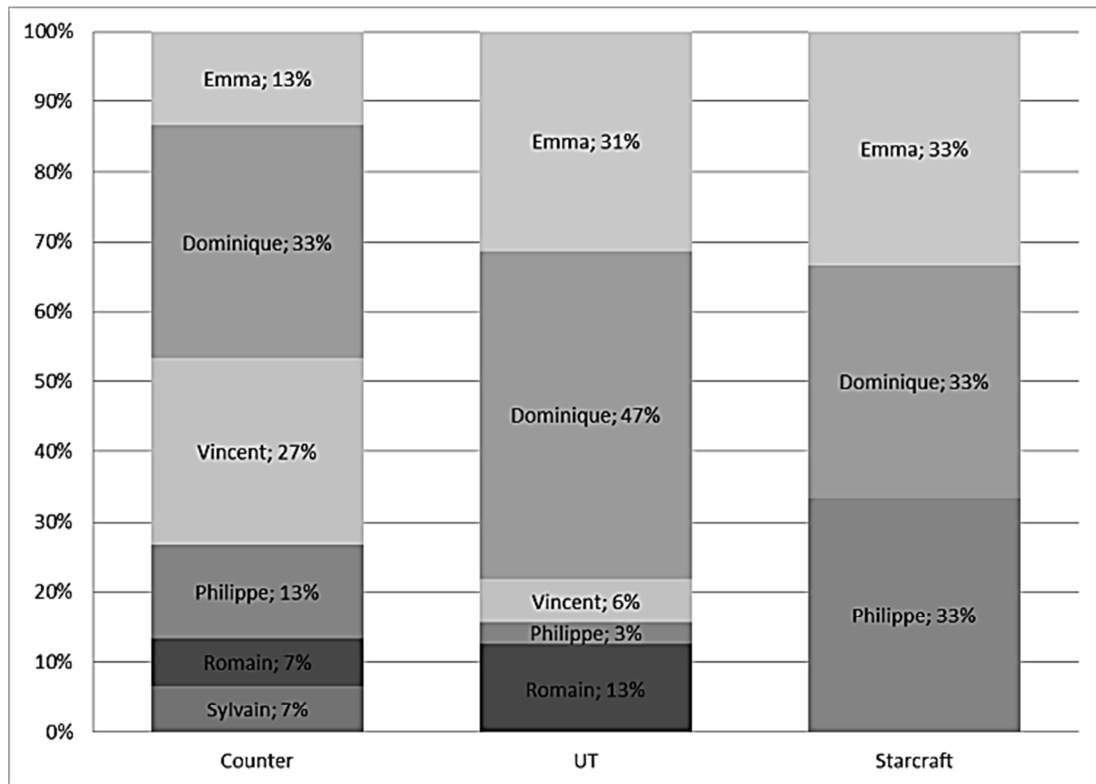


Figure 3 : LAN – Répartition des questions sans réponses selon le type de jeu

Nous avons enfin étudié les formes d’adresse en situation d’interaction multi écrans dans les jeux en réseau local (cf. figure 4 ci-dessous). Ainsi, sur les trente-trois questions adressées, 45% sont des pronoms personnels, indéfinis ou toniques, 34% sont des noms de joueurs, d’avatars ou des groupes nominaux, et 21% sont des actions correspondant à des groupes verbaux décrivant une action passée par un joueur, donc identifiable par les participants.

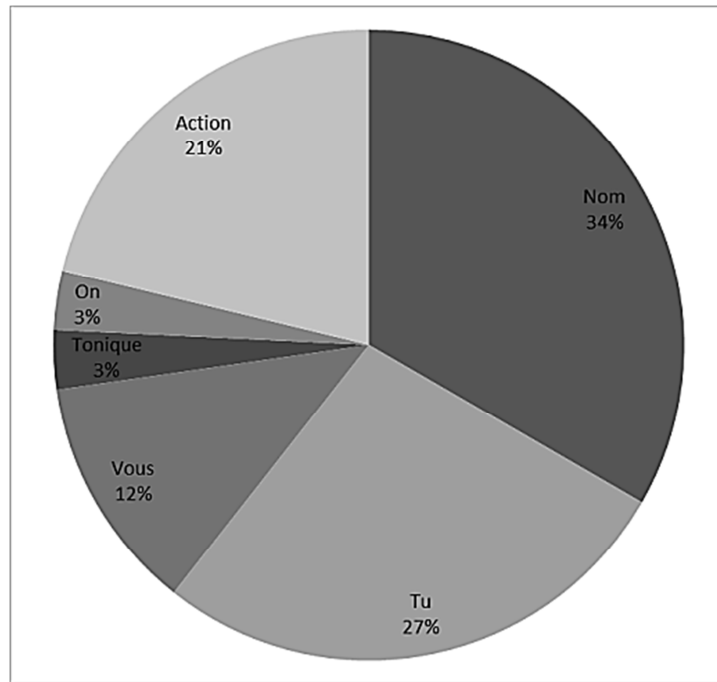


Figure 4 : LAN – Formes (nominales) d'adresse

Après une lecture chiffrée de nos données, nous passons à l'analyse qualitative d'extraits de questions sans réponse.

### 3.3 Du point de vue qualitatif, une analyse linguistique et syntaxique

Nous avons analysé trois formats de questions adressées : soit par un nom / groupe nominal : soit par un pronom (personnel, indéfini et/ou tonique) ; soit par un groupe verbal à valeur d'action. Nous avons ensuite étudié le format des questions non adressées qui est lui marqué par l'emploi du pronom personnel « il », au singulier ou au pluriel. A travers des exemples concrets, nous proposons ici une analyse linguistique et syntaxique des questions adressées et non adressées en lien avec leurs fonctions sémantiques.

#### 3.3.1 Les questions adressées

PAR UN NOM OU SYNTAGME NOMINAL

Exemples :

- 1) *c'est qui l'adepte du télé-porteur*
- 2) *c'est qui le vert marron kaki couleur euh crotte crotte*
- 3) *c'est qui reste dans ta chambre*
- 4) *c'est qui l'excité là*
- 5) *c'est qui ce bolide*
- 6) *c'est qui le bleu*
- 7) *putain c'est qui c't immortel encore*
- 8) *violet c'est qui*
- 9) *reste dans ta chambre c'est qui*
- 10) *les jaunes c'est qui*

Au niveau de la structure syntaxique, l'emploi d'un nom ou d'un groupe nominal est produit principalement dans un énoncé interrogatif introduit ou terminé par le noyau interrogatif « c'est qui » marquant plutôt le discours dans un registre familier. Lorsque le nom précède le noyau interrogatif, il est alors disloqué à gauche. La fonction sémantique de ce type de



questions est d'identifier le joueur en train de contrôler un avatar qui est décrit par son apparence, son attitude (« l'excité », « ce bolide ») ou son nom abstrait de personnage (« reste dans ta chambre »).

PAR LE PRONOM PERSONNEL « TU » ET/OU TONIQUE « TOI »

Exemples :

- 11) *t` es qui toi*
- 12) *t` es où t` es où t` es où*
- 13) *et toi t` es où euh*
- 14) *t` as le drapeau bleu t` es où*
- 15) *t` es parti où*
- 16) *merde t` étais où/ t` es redescendu pour remonter*
- 17) *t` es où doudou*

Ici, l'énoncé interrogatif a une structure syntaxique composé du pronom personnel « tu » et/ou tonique « toi » suivi du verbe « être » (ou « avoir » une seule fois), puis du pronom interrogatif « où » (ou « qui » une seule fois). La fonction sémantique de ce type de questions associé au pronom interrogatif « où » est alors d'identifier la position d'un joueur dans l'espace du jeu virtuel<sup>3</sup>.

PAR LE PRONOM PERSONNEL « VOUS » OU INDEFINI « ON »

Exemples :

- 18) *vous êtes où vous êtes où vous êtes où*
- 19) *vous êtes où là*
- 20) *vous êtes où*
- 21) *c'est bon on est tous contre terroriste ici*

Les questions, ici introduites par le pronom personnel « vous », sont suivies du verbe « être » puis du pronom, puis terminées par le pronom interrogatif « où ». La fonction sémantique de ce type d'énoncés associé au pronom interrogatif « où » est alors d'identifier la position de plusieurs joueurs (i.e. les co-équipiers de l'énonciateur) dans l'espace du jeu virtuel. Concernant la demande de validation introduite par le pronom indéfini « on », elle a pour objectif d'identifier plusieurs joueurs d'une même équipe.

PAR DES SYNTAGMES VERBAUX A VALEUR D'ACTION

- 22) *c'est qui qui m'a tué*
- 23) *c'est qui qui m'a shooté*
- 24) *c'est qui qui me tape*
- 25) *c'est qui qui tape les murs*
- 26) *c'est qui qui tire comme ça comme un cochon*
- 27) *qui c'est qui laisse des armes à moitié vide*
- 28) *qui c'est qui s'est fait découper en rondelle*
- 29) *qui est-ce qui m` shoote là*
- 30) *qui est-ce qui a explosé en p`tit bout là c'est dégueulasse*

Enfin, les questions sans réponses adressées par des syntagmes verbaux à valeur d'action sont syntaxiquement marquées par les noyaux interrogatifs « c'est qui » ou « qui c'est », suivies du pronom relatif « qui » introduisant le syntagme verbal à valeur d'action. Nous considérons ces groupes verbaux comme une forme potentielle d'adresse car elle décrit une action en train de

---

<sup>3</sup> La fonction sémantique de l'énoncé avec le pronom interrogatif « qui » est la même que dans le format des questions avec un nom / syntagme nominal.

se faire, *in situ*, sur le joueur (i.e. énonciateur de la question) – ou sur un élément factuel dans le jeu, facilement reconnaissable par l’auteur de l’acte. Ici, la fonction sémantique de ce type d’énoncés est alors d’identifier le joueur (i.e. auteur de l’action décrite) dans un espace virtuel du jeu donné en relation avec des éléments/objets du jeu.

### 3.3.2 Les questions non adressées

PAR DES PRONOMS PERSONNELS « IL(S) »

- 31) bon notre drapeau *il* est où
- 32) *il* est où
- 33) *il* est où l` notre
- 34) *il* est où l` notre rouge
- 35) *il* est où notre drapeau
- 36) *il* est où notre drapeau encore
- 37) *il* est où l'autre
- 38) putain mais *il* est où
- 39) *il* est où l` drapeau putain
- 40) mais *i`s* sont où
- 41) mais *i`s* sont où franchement
- 42) *i`s* sont où là

Les questions non adressées sont marquées par la structure syntaxique commune : pronom personnel « il(s) », suivi du verbe « être », puis du pronom interrogatif « où ». Lors de son emploi au singulier, le pronom personnel peut être associé à l’insertion explicite de l’objet référent en position disloquée à gauche (« notre drapeau *il* est où ») ou à droite (« *il* est où notre drapeau »). Il peut aussi être introduit de manière implicite en dislocation à droite (Horlacher & Müller 2005) du noyau interrogatif (« *il* est où l` notre »), en parlant toujours du « drapeau ». C’est alors les indices contextuels du jeu qui permettent aux joueurs d’établir le lien entre le pronom et l’objet en question. La fonction sémantique de ce type d’énoncés est alors d’identifier, lorsqu’il s’agit du pronom au singulier, la position d’un objet ou, lorsqu’il s’agit du pronom au pluriel, la position de plusieurs joueurs (à travers leurs avatars), et ce, dans l’espace du jeu.

### Premières conclusions

Au-delà de la structure syntaxique formelle des énoncés interrogatifs, il est pertinent de regarder leurs environnements séquentiels immédiats (pendant et/ou après), pour expliquer l’absence de réponses. En situation d’adressage, nous avons relevé cinq enchaînements séquentiels : a) soit les questions interrogatives de l’énonciateur sont suivies d’une pause puis d’un tour de parole d’autre(s) joueur(s) qui n’a aucun lien avec l’objet de la question initiale ; b) soit l’énonciateur de la question continue son tour de parole, ce qui indique potentiellement une non-attente réelle d’une réponse, ne laissant ainsi pas la place aux interlocuteurs pour prendre la parole ; c) soit la question est posée en chevauchement d’un tour de parole, et la personne désignée ne l’a alors pas entendue ; d) soit la question est suivie d’un long silence pendant lequel tous les joueurs sont en action dans le jeu ; e) soit la question est suivie d’un rire de la part d’un autre joueur, marquant une forme possible de stratégie de sa part. En situation de non-adressage, nous retrouvons les quatre premiers enchaînements séquentiels décrits ici.

L’absence de réponses de la part des autres joueurs est, d’une part, en lien avec l’action verbale ou non verbale qui suit directement l’énoncé interrogatif. En effet, dans la suite des échanges, c’est l’action et l’exclamation réalisée/exprimée par les joueurs qui va rythmer l’alternance des tours de parole et donc mobiliser l’espace opportun pour répondre à une

question adressée ou non. D'autre part, elle est liée à la motivation stratégique des joueurs de ne pas répondre qui est rendue observable par le silence ou le rire par exemple. La notion d'alternance de tours de parole (Sacks, Schegloff, & Jefferson 1974) est ici reconfigurée car même avec un point de transition pertinent (i.e. une place transitionnelle pour Kerbrat-Orecchioni), l'énonciateur n'obtient aucune réponse :

« When A addresses a first pair-part such as a 'question' or a 'complaint' to B, we have noted, A selects B as next speaker, and selects for B that he next perform a second part for the 'adjacency pair' A has started, i.e. an 'answer' or an 'apology' (among other possibilities) respectively. B, in so doing, not only performs that utterance-type, but thereby displays (in the first place to his co-participants) his understanding of the prior turn's talk as a first part, as a 'question' or 'complaint'. » (Sacks, Schegloff, & Jefferson 1974).

Ici, la compréhension des interlocuteurs est potentiellement validée mais non manifestée, non exprimée. Au niveau du discours, on a observé la présence de marqueurs d'adressage formels pour identifier des personnes, des avatars, des lieux, des espaces ou des objets dans le jeu mais l'activité d'interactions multi-joueurs en situation de jeu vidéo reconfigure la machinerie des tours de parole qui ne va pas de soi. Nous avons aussi relevé des formes de réponses en rapport avec le jeu mais non avec la question précise initiée par le locuteur. Dans ce contexte d'interactions particulier, la temporalité du jeu, des actions dans le jeu, rythme l'alternance des tours de paroles. Cependant, l'absence de réponse à une question précise, adressée ou non, n'est semble-t-il pas un problème cristallisant la progression des joueurs dans le jeu et elle n'est pas traitée comme une menace potentielle pour la face (Goffman 1987) de l'énonciateur.

## **Bibliographie**

Boutet Manuel, Colón de Carvajal Isabel, Ter Minassian Hovig et Triclot Mathieu, 2014, « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique », dans A. Rodionoff (éd). *Médiation et Information* 37, p. 103-116.

Chen Mark G., 2009/4, « Communication, coordination, and camaraderie in World of Warcraft », *Games and Culture* 1, p. 47-73.

Colón de Carvajal Isabel, à paraître, « Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie discorde ou fausse compétition ? », *Cahiers de praxématique*, Montpellier, Presses universitaires de la Méditerranée.

Colón de Carvajal Isabel, 2013, « Choix méthodologiques pour une analyse de conversation en situation de jeu vidéo », *Traitement de corpus : outils et méthodes*. Actes en ligne du colloque linguistique de doctorants et jeunes chercheurs (Coldoc 2012) du laboratoire Modyco, p. 20-35, [[halshs-00840773](https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00840773)].

Colón de Carvajal Isabel, 2011, « Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo », dans H. Ter Minassian et S. Rufat (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Collection Lecture > Play, Paris, Editions Questions théoriques, p. 148-165.

De Fornel Michel et Léon Jacqueline, 2000, « L'analyse de conversation, de l'ethnomethodologie à la linguistique interactionnelle », *Histoire Épistémologie, Langage* 22 (1), p. 131-155.

Garfinkel Harold, 1967, *Studies in Ethnomethodology*. Cambridge, Polity Press.

Goffman Erving, 1987, *Façons de Parler*. Paris, Editions de Minuit.

Groupe ICOR, 2006, « Enregistrement des corpus d'interactions », site CORINTE <http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/recueil/enregistrement.htm>, [consulté le 13/03/2014].

Horlacher Anne-Sylvie et Müller Gabriele, 2005, « L'implication de la dislocation à droite dans l'organisation interactionnelle », dans S. Pekarek Doehler et M.-J. Béguelin (éds), Grammaire, discours, interaction. La structuration de l'information. *TRANEL* 41, p. 127-145.

Keating Elizabeth et Sunakawa Chiho, 2010, « Participation cues: Coordinating activity and collaboration in complex online gaming worlds », *Language in Society* 39, p. 331-356.

Kerbrat-Orecchioni Catherine, 2010, « Introduction », dans C. Kerbrat-Orecchioni (éd), *S'adresser à autrui : les formes nominales d'adresse dans les interactions orales en français*, Chambéry, Université de Savoie, p. 1-20.

Mondada Lorenza, 2013, « Coordinating mobile action in real time : the timely organization of directives in video games », P. Haddington, L. Mondada et M. Nevile (éds). *Interaction and Mobility : Language and the Body in Motion*, Berlin, De Gruyter, p. 300-341.

Sacks Harvey, 1992, *Lectures on Conversation*, dans G. Jefferson (éd), Oxford, Basil Blackwell.

Sacks Harvey, Schegloff Emanuel A. et Jefferson Gail, 1974, « A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation », *Language* 50, p. 696-735.

Schegloff Emanuel A., 1991, « Issues of relevance for discourse analysis: Contingency in action, interaction and co-participant context », dans E. H. Hovy et D. R. Scott (éds), *Computational and Conversational Discourse*, Berlin, Springer-Verlag, p. 3-35.

Schegloff Emanuel A. et Sacks Harvey, 1973, « Opening up closings », *Semiotica*, p. 289-328.