



**HAL**  
open science

## Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ?

Isabel Colón de Carvajal

► **To cite this version:**

Isabel Colón de Carvajal. Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ?. Les cahiers de praxématique, 2016, Manifestations discursives du désaccord en domaine français, 67. halshs-02091074

**HAL Id: halshs-02091074**

**<https://shs.hal.science/halshs-02091074v1>**

Submitted on 5 Apr 2019

**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.

## Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ?

*Disagreement between players in videogames interactions : true opposition or  
false competition ?*

Isabel Colón de Carvajal

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/praxematique/4434>  
ISSN : 2111-5044

### Éditeur

Presses universitaires de la Méditerranée

### Édition imprimée

Date de publication : 15 décembre 2016  
ISSN : 0765-4944

Ce document vous est offert par Bibliothèque Diderot de Lyon et ENS



### Référence électronique

Isabel Colón de Carvajal, « Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse  
compétition ? », *Cahiers de praxématique* [En ligne], 67 | 2016, mis en ligne le 05 juin 2017, consulté le  
13 février 2018. URL : <http://journals.openedition.org/praxematique/4434>

---

Ce document a été généré automatiquement le 13 février 2018.

Tous droits réservés

---

# Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ?

*Disagreement between players in videogames interactions : true opposition or false competition ?*

Isabel Colón de Carvajal

---

## 1. Introduction<sup>1</sup>

- <sup>1</sup> 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 interactionnel. Il s'agit d'une situation de loisir et d'échanges complexe à étudier (Chen 2009, Keating & Sunakawa 2010, Colón de Carvajal 2011, Mondada 2011, 2013, Ter Minassian, et al. 2013). Dans ce contexte conversationnel particulier, nous avons repéré l'émergence de désaccords entre les participants qui ne remettent cependant pas en question l'activité de jeu en train de se faire. Ici, la parole construit la relation (de convivialité, de rivalité, d'expertise, etc.), dans une situation qui comporte des moments de tension, d'émotion propices à des expressions verbales particulières (exclamations, interjections, incitations, injures, oppositions, etc.) Ces différents aspects permettent d'observer des formes langagières et des registres peu ou pas documentés dans les corpus oraux et multimodaux, que nous analysons parfois comme des formes observables de désaccord, d'opposition, de discorde.
- <sup>2</sup> Notre recherche s'appuie sur la notion de désaccord telle qu'elle est développée en Analyse Conversationnelle et en Linguistique Interactionnelle. Les études sur le désaccord (au sens le plus large du mot) dans ces domaines sont nombreuses et concernent différentes situations d'interactions : entre enfants (Goodwin 1983, Grimshaw 1990, Maynard 1985), entre adultes au travail (Grosjean, Mondada 2004, Angouri 2012, Angouri & Locher 2012), en réunions professionnelles internationales (Markaki 2012), ou encore

dans les conversations familiales (Pomerantz 1984, Traverso 1999, Kakavá 2005, Laforest 2009). Ainsi, les séquences de désaccord entre joueurs en situation de jeux vidéo n'ont jamais été étudiées d'un point de vue linguistique, interactionnel et multimodal. Notre première analyse permet ici de reconsidérer les présupposés que l'on peut avoir de l'activité de jeu vidéo entre amis, dans laquelle la notion de désaccord entre joueurs peut être traitée par les participants comme une mésentente réelle ou bien faire partie du jeu, comme une forme de fausse compétition inhérente au jeu vidéo.

- 3 Après un bref rappel des axes de recherche du projet LUDESPACE dans lequel s'inscrit notre travail, nous présenterons le recueil du corpus du point de vue méthodologique. Nous analyserons ensuite quatre extraits qui permettront de décrire la manière dont les participants traitent la manifestation d'un désaccord au cours du jeu, et nous expliquerons les indices qui caractérisent une vraie opposition par rapport à une fausse compétition entre joueurs.

## 1.1 Brève présentation du projet LUDESPACE

- 4 Le projet de recherche LUDESPACE « Les espaces du jeu vidéo en France » a été financé par le programme ANR « Jeunes Chercheurs » jusqu'en 2014. Nous avons proposé un panorama et une cartographie des pratiques des jeux vidéo en France. Ce projet a 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 choix d'une entrée spatiale visait à remettre les pratiques vidéoludiques dans leur contexte précis en faisant l'hypothèse que leurs spatialités multi-niveaux participent à la réticularisation<sup>2</sup> de l'espace et à la mise en réseau des territoires et des individus.
- 5 Le projet LUDESPACE était 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 visait 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 souhaitions explorer quatre problématiques de recherche<sup>3</sup> :
- 1. Les publics de joueurs : qui joue aux jeux vidéo en France ?
  - 2. Les usages des joueurs : où, comment et dans quelle configuration spatiale les joueurs jouent-ils ?
  - 3. L'engagement dans le jeu : quel rapport à l'espace et au temps les joueurs ont-ils à travers la pratique vidéoludique ?
  - 4. Les interactions : 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 ?
- 6 En ce qui nous concerne, nous développerons plus particulièrement dans cet article le dernier axe concernant l'étude des interactions en situation de jeu vidéo.

## 1.2 Le corpus du point de vue méthodologique

- 7 Dans notre projet qui associe différentes approches disciplinaires, nous avons adopté 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.

- 8 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. Les interrogations sont les suivantes :
- Les styles de jeu varient-ils selon les lieux du jeu ?
  - Joue-t-on de la même façon seul dans sa chambre ou dans le salon avec un public ?
  - Comment un espace quotidien peut être détourné par le jeu ?
  - Comment, au fur et à mesure d'une session de jeu vidéo, le joueur s'approprie-t-il l'espace ?
  - Quels affects primaires (moments de tension et de relâchement, rythmes) s'expriment à travers la pratique vidéoludique ? Comment le lieu du jeu fait-il varier ces affects ?
  - Quelles sont les interactions langagières lorsque le joueur est plongé dans son « environnement domestique naturel » ?
- 9 Les cinq variables principales retenues pour les choix de mise en situation sont les suivantes :
- 1. Lieux du jeu : lieu de travail ; salon ; chambre à coucher ; LAN domestique ; cybercafé
  - 2. Localisation géographique du lieu : urbain, périurbain, etc.
  - 3. Nombre de joueurs : jeu en solo et jeu à plusieurs
  - 4. Console/support matériel : Wii, Playstation, Nintendo DS portable, PC, etc.
  - 5. Type de jeu : *party-game*, jeu à sauvegarde (Zelda, GTA, etc.), jeu en multi-joueurs (foot, FPS, etc.)
- 10 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 : i) le joueur dans son espace ; ii) l'écran du joueur. Pour certaines situations, nous avons la vue supplémentaire 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 :
- Une session de Mario à quatre joueurs sur console Wii :

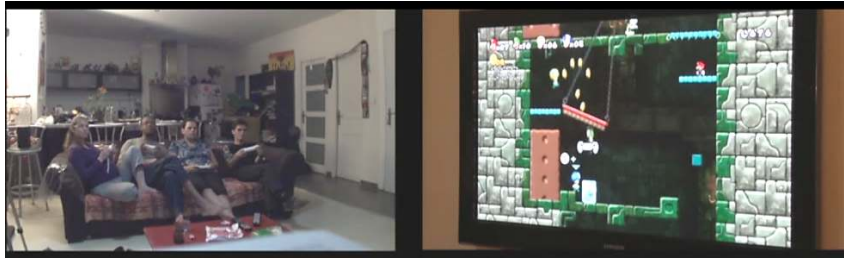


Image 1 : Vue joueurs / écran

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



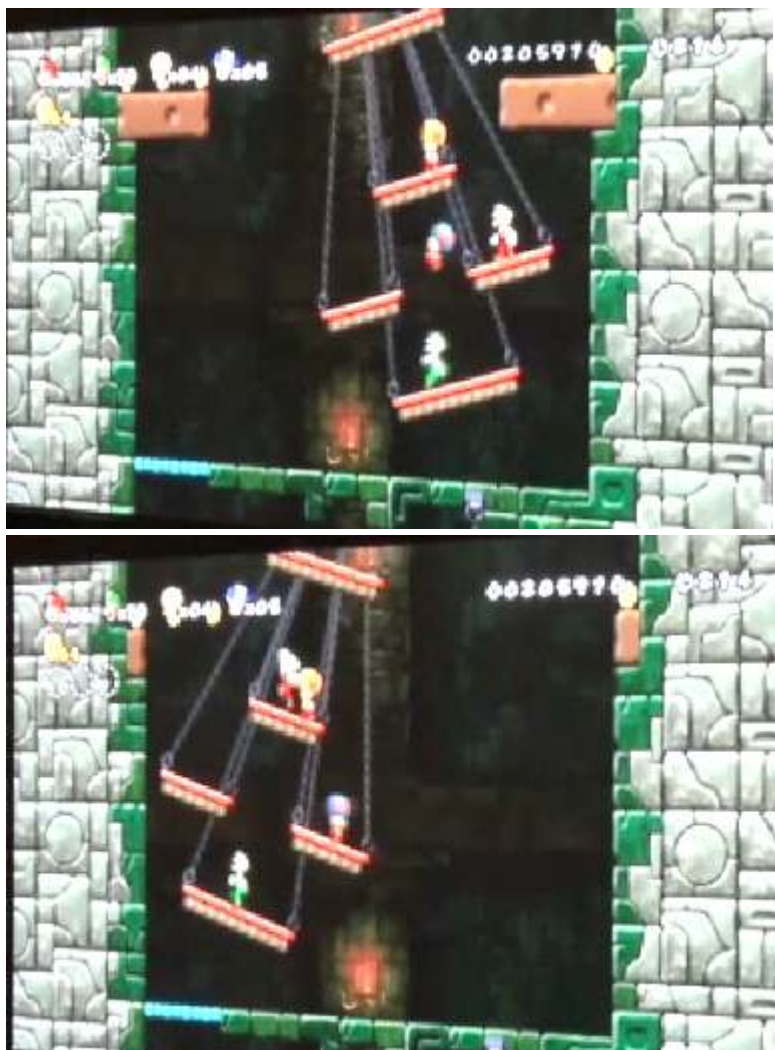
Image 2 : Vue groupes / joueurs / écrans

## 2. Entre vraie opposition et fausse compétition

- 11 A travers l'analyse séquentielle de quatre extraits, nous allons décrire la manière dont les participants traitent la manifestation d'un désaccord au cours du jeu. Nous verrons que la gestion d'une discorde entre joueurs est intrinsèquement dépendante à la temporalité du jeu et aux actions effectuées par les joueurs sur leurs avatars. Les critères de distinction entre vraie opposition vs fausse compétition seront présentés au fur et à mesure des analyses et synthétisés en conclusion. Pour des contraintes d'espace, nous proposons seulement une ébauche de notre réflexion sur la question du désaccord en contexte de jeu.

### 2.1 Extrait 1 : MARIO\_mais nan j` monte pas moi

- 12 Les joueurs sont en train de jouer à Mario depuis 30 minutes environ, et tentent de passer collectivement un des niveaux du jeu. Ils sont sur une balançoire à quatre étages, et l'un d'entre eux doit essayer de monter au 4<sup>e</sup> étage en s'aidant des blocs en mouvement situés à gauche et à droite des murs (cf. images 3a et 3b ci-après).



Images 3a et 3b : balançoire et blocs en mouvement

- 13 Cela fait 19 secondes qu'ils sont dans cet espace du jeu. Véro initie une requête<sup>4</sup> qui projette l'action à venir dans le jeu en demandant « bon on fait quoi là/ » (l. 1). Léa répond indirectement à sa question par une autre requête « qui c'est qui monte/ là\ » (l. 2), en indiquant ainsi à tous l'action à venir. Cette action va faire l'objet d'un désaccord entre les joueurs, et chacun va argumenter et justifier sa position.

Pour jouer en vidéo l'extrait 1 :

Ce média ne peut être affiché ici. Veuillez vous reporter à l'édition en ligne  
<http://praxematique.revues.org/4434>



```

1 VER %bon on fait quoi là/=
  Adom %rejoint Aver au 3ème étage
2 LEA =qui c'est qui $monte/ là
  Aluc %rejoint Aver au 3ème étage
3 VER $moi j` [suis là\]
4 DOM [ben vous] mont$[ez/]
5 LEA [et ] ben monte/ alors
  Aluc $retombe au 2ème étage $rejoint Aver au 3ème étage
6 (0.3)
7 →VER mai:s $nan j` monte +pas moi\
  Aluc $saute sur la tête de Aver-->11
  Alea +rejoint le 3ème étage
8 % (0.4)
  Adom %retombe au 2ème étage
9 LEA ah bon\
10 (0.5)%
11 DOM %°°(ben voilà)°°$
  Adom %rejoint le 3ème étage
  Aluc -->$
12 VER +c'est qui qui m` [tape/ c'est ((rire)) ] +
13 →DOM [oui mais en même temps/]
  Alea +saute sur le bloc à droite pour monter au 4er étage+
14 DOM +si vous montez pas/ @et qu` vous êtes tous au même endroit ça va
  Alea +retombe et reste au 2ème étage-->>
  Aver @saute sur la tête de Aluc-->16
15 pas être %simple\=
  Adom %saute sur le bloc à gauche, le manque et retombe vers le
  bas de l'écran-->>
16 VER =et moi j'ai peur@
  Aver -->@
17 →LEA moi j` peux pas monter +parc` que j` suis bloquée par des gens\
  Alea +rejoint le 3ème étage

```

Extrait 1\_MARIO : lignes 1 à 17

- 14 La requête de Léa est non adressée explicitement, il s'agit d'une question ouverte, où chacun des joueurs est concerné et peut potentiellement s'auto-sélectionner comme agent de l'action à venir. Véro est la première participante à répondre, cependant de manière non préférentielle. En effet, elle donne seulement sa position dans le jeu (l. 3). Sa réponse présuppose que Léa identifie clairement l'avatar de Véro dans l'activité en perpétuel mouvement, et surtout, elle peut être analysée comme un pré-refus à la question posée si l'on tient compte de sa seconde intervention en ligne 7. Nous reviendrons plus tard sur le refus de Véro. En chevauchement du tour de Véro (l. 3), Dominique énonce un tour plus directif que Léa en réponse à la première interrogation (l. 1) de Véro et peut être également traité par les participants comme une réponse au tour de Léa (l. 2). En effet, si on étudie ce passage en termes d'engagements des joueurs dans l'action en cours : 1) Véro initie le thème qui fera désaccord (l. 1); 2) Léa et Dominique indiquent l'action à réaliser, mais ne s'engagent pas à la faire (l. 2 et 4). Par ce désengagement, ils incitent Véro ou Lucas à monter au 4<sup>e</sup> étage. Notre analyse se confirme avec le tour suivant de Léa (l. 5) en réponse au tour de Véro (l. 3). À cet instant, les trois avatars de Véro, Lucas et Dominique se trouvent au 3<sup>e</sup> étage, alors que celui de Léa est au 2<sup>e</sup> étage (cf. image 4).





Image 4 : Aver, Adom et Aluc au 3<sup>e</sup> étage (l. 3-7)

- 15 Après une courte pause de 0.3 secondes, Véro marque son désaccord (l. 7) suite aux directives de Léa et Dominique. Léa exprime alors son étonnement (l. 9). Simultanément, Léa amène son avatar au 3<sup>e</sup> étage ce qui a pour effet de faire retomber celui de Dominique au 2<sup>e</sup>, faute de place pour tous les accueillir au 3<sup>e</sup> étage. De plus, pendant l'opposition de Véro (l. 7), Lucas fait sauter son avatar sur celui de Véro, ce qui explique le tour Véro en ligne 12. Par son action, Lucas se désengage aussi à monter à l'étage supérieur puisqu'il est occupé à autre chose. Ici, les participants sont donc engagés dans une double activité : d'une part à l'oral, où ils négocient qui va monter au 4<sup>e</sup> étage ; d'autre part à l'écran, où certains joueurs perturbent l'action du jeu en faisant agir de manière non préférentielle leurs avatars.
- 16 Ce n'est qu'après être remonté au 3<sup>e</sup> étage (l. 11) que Dominique réagit (l. 13-15) à l'opposition marquée de Véro au tour précédent. Ainsi, il partage son point de vue à la fois sur ce refus, mais également sur la situation bloquante dans le jeu qui est observable par tous à l'écran. Ici, Dominique n'exprime pas explicitement son désaccord, il apporte néanmoins des arguments qui viennent renforcer l'opposition entre les participants et orientent les joueurs vers une solution possible. En posant la condition du type « si... alors », Dominique suggère implicitement aux joueurs de ne pas rester au 3<sup>e</sup> étage, ce qui empêche les volontaires de faire le travail attendu. À ce moment de la négociation (Kerbrat-Orecchioni 1984), Léa et Dominique modifient alors leur engagement. En effet, après avoir invité les autres joueurs à agir puisqu'ils étaient visiblement les mieux placés dans l'espace du jeu, puis suite à un refus explicite (de Véro) et à un désengagement observable (de Lucas), les deux joueurs tentent successivement de monter au 4<sup>e</sup> étage (l. 13 et l. 15)
- 17 Ensuite, Véro renforce sa position et son choix en réponse à la condition posée de Dominique en exprimant son sentiment de peur (i.e. de faire perdre une vie à son avatar) face à l'action à réaliser (l. 16). Léa se justifie en réintroduisant l'argument donné par Dominique au tour précédent à savoir la situation bloquante (l. 17) après avoir tenté de monter une fois. Elle s'aligne (Mondada Traverso 2005) donc du côté de Dominique.
- 18 Enfin, il est intéressant d'analyser cette séquence d'opposition en termes d'expertise des joueurs. En effet, Lucas et Véro sont identifiés rapidement comme des joueurs novices de ce jeu, alors que Léa et Dominique sont plutôt experts. L'objectif des joueurs étant de

progresser collectivement dans les mondes virtuels du jeu de Mario, les joueurs experts, en situation d'opposition, sont donc obligés d'analyser rapidement la situation de blocage pour ensuite proposer des solutions aux joueurs novices qui pourront ainsi améliorer leur qualité de jeu. La double opposition au niveau du discours et au niveau des actions sur les avatars peut ainsi traduire le caractère novice ou expert des joueurs. D'après notre analyse, ce désaccord relève d'une vraie opposition car Véro est resté sur sa position départ, il n'y a pas eu d'alignement des autres joueurs suite aux requêtes explicites.

## 2.2 Extrait 2 : LAN\_mais non mais y a pas qu` toi

- 19 Il concerne la séance de jeux en réseau à huit joueurs. Les échanges ont lieu ici entre Dominique, Emma (côté salon) et Sylvain, Vincent (côté bureau) qui sont en train de jouer à *Unreal Tournament*. Le désaccord porte sur l'action de « récupérer un drapeau » et il se déroule en deux temps : i) d'abord entre Vincent et Sylvain ; ii) puis entre Vincent et Emma. La partie se déroule en équipe ; Emma, Vincent et Sylvain sont ensemble.

Pour jouer en vidéo l'extrait 2 :

Ce média ne peut être affiché ici. Veuillez vous reporter à l'édition en ligne <http://praxématique.revues.org/4434>

```

1  DOM  AH:./ <((rire)) (0.5)>
2      (1.0)
3  DOM  <((rire)) (1.4)>
4  SYL  oh:/ putain/ mais/
5  DOM  .h tué
6      [à l'arme nucléaire c'est moche quand même ]
7  VIN  [bon les gars/ [faut qu` vous alliez récupérer l` drapeau// hein/]
8  SYL  [xxx à un mètre\ ]
9      (0.3)
10 →SYL ouais mais euh- [i` me tue à xxx à un mètre///]
11 DOM  [((rire)) ] <((rire)) (0.6)>
12 →SYL tu veux qu` j` fasse quoi//
13      (0.2)
14 VIN  mais non mais/ i- i- y a pas qu` toi// et:\ les bleus/ là/ vous
15      allez chercher l` drapeau/ oui ou merde\
16      (..)
17 →EMM [ben ben s` tu veux// mais//] toi tu cours autour et t` attends&
18 DOM  [((rire)) ]
19 →EMM &qu` ça s` passe/ quoi\ c'est un peu facile//

```

Extrait 2\_LAN : lignes 1 à 19

- 20 Tout d'abord, Vincent demande fermement à ses coéquipiers de l'équipe bleue d'aller récupérer le drapeau (l. 7). Simultanément, Sylvain est en train de protester contre un ennemi (Dominique) qui vient de le tuer. Il reçoit la directive de Vincent personnellement et lui répond en répétant la raison de son incapacité (l. 10,12) comme contre argument. Ensuite, Vincent accepte ce contre argument dans une première UCT<sup>5</sup> (Sacks, Schegloff, Jefferson 1974) « mais non mais/ i- i- y a pas qu` toi// » (l. 14) qui désengage et déculpabilise Sylvain. Puis, il reformule sa requête encore plus fortement que la première fois (l. 14-15). Après une micro-pause, Emma s'auto-sélectionne comme destinataire de la demande, et réagit par une évaluation négative sur la manière de jouer de Vincent (l. 17-19). On retrouve le connecteur adversatif « ben (oui) mais » en début de tour qui marque une vraie opposition entre deux énoncés.

## 2.3 Extrait 3 : MARIO\_ils sont horribles

- 21 Nous retrouvons nos quatre joueurs de Mario un peu plus loin dans l'exploration des mondes. La temporalité du jeu est ici fortement marquée par l'avancement de l'écran sur

la droite : plus un avatar avance vers la droite, plus l'écran s'avance aussi, ce qui peut bloquer les autres avatars restés sur la gauche. De plus, si l'un des avatars saute sur l'anneau rouge, cela active la chute des blocs situés à droite. De fait, l'avatar bleu de Lucas (Aluc) est positionné sous cet anneau rouge, alors que les trois autres sont à gauche de l'écran. Cette situation va provoquer une tension chez Dominique et Véro pour des raisons différentes et une forme de divergence va émerger dans l'échange et dans les actions des joueurs sur leurs avatars.

- 22 L'extrait commence lorsque Dominique demande à Lucas d'attendre car il fait avancer trop rapidement l'écran du jeu, ce qui perturbe les autres avatars, notamment celui de Véro qui peut se retrouver bloquer à gauche contre le bloc et mourir. Simultanément au tour de Dominique, Véro sollicite vivement une attente, cette fois-ci adressée à l'ensemble des co-participants. En effet, le vouvoiement (l. 2) indique que Véro ne sait peut-être pas quel avatar fait avancer l'écran du jeu et préfère s'adresser à tous. De plus, l'intonation de son énoncé (allongé et montant) rend compte de la difficulté dans laquelle elle se trouve par rapport aux autres joueurs.

Pour jouer en vidéo l'extrait 3 :

Ce média ne peut être affiché ici. Veuillez vous reporter à l'édition en ligne <http://praxematique.revues.org/4434>

```

1  DOM  #[attends Lucas/ °atten:ds/] Lucas/°
2  VER  [attendez-moi::// ]
3  LUC  $ben attends attends/ xxx [xxx ]
4  DOM  [non::://]
    Aluc  $saute cinq fois vers l'anneau sans le toucher-->7
5      (1.7)
6  LUC  t` as peur hein/
7      (0.4)$
    Aluc  -->$
8  →LUC  [((rire)) (1.2) $#(2.5)]
9  →VER  [((rire)) ] [((rire))]
10 →LEA  [((rire)) ] [eh oh/ ] vous %vous mettez tous en A/$%
    Aluc  $saute trois fois vers l'anneau sans le toucher $
    ecr   #Aver rejoint le groupe
    Adom  %s'approche de Aluc %
11      $d'accord//
    Aluc  $saute vers l'anneau et le touche-->
12      (0.3)$
    Aluc  -->$
13 →evt  $<((rire général des 4 joueurs)) (0.5) %(2.8)>
    Aluc  $se met en bulle
    Adom  %court pour éviter les
          blocs qui tombent-->
14  LEA  VITE EN A/ +VITE VITE VITE EN A %VERO/ @EN A VERO// EN-
    Alea  +se met en bulle
    Adom  -->%se fait tuer par un bloc
    Aver  @se met en bulle
15 →DOM  <((rire)) (0.5)>
16 →    [((rire)) ]
17 →LUC  [<mais non pas en A::/ ((en riant))>] [((rire)) (2.6)]
18 →DOM  [((rire)) (2.6)] <i`s sont
19 →    horribles ((en riant))>
20 →evt  <((rire général des 4 joueurs)) (2.5)>

```

Extrait 3\_MARIO : lignes 1 à 20

- 23 Lucas répond à la requête de Dominique et non à celle de Véro (l. 3). La double reprise du noyau verbal « attends » précédé du connecteur « ben » montre que Lucas entend la requête mais ne souhaite pas s'y aligner en termes d'actions dans le jeu. En effet, simultanément à son tour de parole, il « attend » en faisant sauter cinq fois son avatar en direction de l'anneau rouge, mais sans le toucher (cf. image 5, ci-dessous). Son action va provoquer une exclamation négative intense (l. 4) de Dominique en chevauchement de la fin de son tour, marquant ainsi clairement son opposition par rapport à l'action en cours de Lucas.



Image 5 : Aluc saute vers l'anneau rouge sans le toucher (l. 3-7)

- 24 Lucas prolonge son action pendant une longue pause de 1.7 secondes qui n'est pas traitée comme un point de transition pertinent par les autres locuteurs. Au contraire, ce silence permet, d'une part, à Véro de s'ajuster à l'activité en cours et de rejoindre ses coéquipiers près de l'anneau rouge sans se faire tuer ; d'autre part, à Dominique et Léa d'observer la tension montante provoquée par l'action de Lucas sur son avatar et de projeter les actions potentielles à venir. Puis, Lucas vient dédramatiser la situation (l. 6) par un énoncé adressé directement à Dominique tout en continuant son action. Nous qualifions ce tour comme un « énoncé moqueur » ou « énoncé provocateur » qui maintient son interlocuteur dans le doute et l'inquiétude, tout en ajoutant une touche d'humour pouvant modifier les enjeux actionnels et les attentes des joueurs.
- 25 En effet, après une courte pause de 0.4 secondes, un rire général assez long s'instaure entre Lucas, Véro et Léa (l. 8-10), qui traitent le tour de Lucas, et donc la situation qu'il contrôle par ses actions, comme humoristique. Une forme de « jeu de rivalité » se met en place entre Dominique et Lucas où l'un des deux doit activer l'anneau rouge avant l'autre. On comprend que Lucas maintient le suspens et cherche à « jouer » contre Dominique. Nous retrouvons ici une opposition en termes de joueur « expert » vs « novice », où le joueur novice se confronte au bon joueur et tente de lui montrer qu'il peut aussi activer les options importantes du jeu tout en écoutant les directives du joueur expert. De fait, Lucas montre aussi qu'il connaît un minimum le jeu, même s'il manque de pratiques, car il attend réellement (tout en jouant avec la tension des autres) que tous les avatars soient regroupés près de lui avant d'activer l'anneau rouge (l. 11).
- 26 Lors de la directive annoncée par Léa<sup>6</sup> (l. 10), Véro et Dominique rejoignent le reste du groupe pendant que Lucas continue son action. Seulement après, Lucas fait sauter son avatar une dernière fois et active l'anneau rouge en le touchant (l. 11-12). Une fois activée, cette option a pour effet de déclencher la chute successive de blocs situés en haut de l'écran. La stratégie développée par les experts est que l'un passe le plus rapidement entre les blocs s'en se faire tuer, pendant que les autres se protègent à l'intérieur d'une bulle. Ainsi, la directive de Léa (l. 10-11) est une pré-ouverture à l'action à venir de Dominique qui indique aux autres joueurs novices la bonne stratégie à suivre pour réussir cet obstacle.

- 27 Après une courte pause de 0.3 secondes, un rire général, qui résulte du « jeu de suspens » entre Lucas et Dominique, éclate entre les quatre joueurs (l. 13). Simultanément, Lucas montre qu'il écoute les directives des experts en mettant son avatar dans une bulle pour le protéger. Quant à Dominique, il se dépêche de courir pour éviter les blocs qui tombent. Léa manifeste alors la forte tension exercée par l'action en cours en répétant vivement l'autre action à faire, (i.e. mettre leurs avatars dans une bulle) (l. 14). Cette directive est particulièrement adressée à Véro qui réalise l'action demandée au moment où Dominique se fait tuer par un des blocs. Cela a pour effet d'arrêter la partie car aucun avatar n'est « actif » dans le jeu<sup>7</sup>, ils sont tous en bulle (cf. image 6, ci-dessous).



Image 6 : Adom meurt ; Aluc, Alea et Aver sont en bulle ; la partie s'arrête (l. 13-14)

- 28 Un rire partagé continue entre Dominique et Lucas (l. 15-18), pendant lequel Lucas contredit (l. 17) la directive précédente de Léa. Ici, le joueur fait une analyse *in situ* de la situation, en observant que l'avatar de Dominique se fait tuer et que si tous les autres sont dans des bulles, la partie va s'arrêter. Par son désaccord, il montre ainsi son regard expert sur le déroulement du jeu tout en dédramatisant par le rire les conséquences négatives d'une collaboration échouée. Dominique va d'ailleurs s'aligner à Lucas en adoptant aussi une position de dédramatisation par le rire tout en qualifiant ses co-équipiers d'une évaluation négative (l. 18-19). Les quatre joueurs s'alignent enfin sur cette position de dédramatisation par un rire général (l. 20) qui vient renforcer les sentiments de détente et de jeu qui priment sur les oppositions et désaccords possibles entre les joueurs.

#### 2.4 Extrait 4 : LAN\_nan mais eh:://

- 29 Nous retrouvons la séance de jeux en réseau dans un appartement. Ils sont cette fois-cien mode individuel du jeu *Unreal Tournament* où chacun joue pour soi, le dernier en vie gagne la partie. Emma, Romain et Dominique sont dans le salon. À deux reprises, Emma exprime son désaccord suite à des actions réalisées autour de son personnage. Ses énoncés sont structurés syntaxiquement par les connecteurs adversatifs « non mais » en début de tour marquant clairement son opposition à une situation donnée dans le jeu.



Pour jouer en vidéo l'extrait 4 :

Ce média ne peut être affiché ici. Veuillez vous reporter à l'édition en ligne <http://praxematique.revues.org/4434>

```

1  EMM non mais moi j` tombe
2  [au milieu <((en riant)) d` deux qui sont en]&
3  ROM [xxx ]
4  EMM &train d` [s` faire tuer//] d` s` faire buter/>
5  DOM [((rire)) ]
6  DOM oh putain là/ j` me suis fait plaisir\
7  (0.5)
8  VIN xxxx=
9  DOM =là j'en ai liquidé plusieurs\
10 (0.7)
11 DOM c'est bon pour l` moral\
12 (0.2)
13 EMM nan mais eh::://
14 →ROM <((en riant)) j` t'ai eu> [((rire))]
15 EMM [eh:::// ] (0.2) eh:/ t` as l'autre il
16 arrive par derrière// i` m'en fout une/ dans la tête//

```

Extrait 4\_LAN : lignes 1 à 16

- 30 Emma manifeste une première fois son désaccord en réaction au contexte dans lequel se retrouve son personnage lors le combat (l. 1-4). Puis, une seconde fois, après 6.4 secondes de commentaires partagés par Dominique (l. 6-11), elle exprime son opposition sur une action réalisée par Romain qui attaque Emma par derrière (l. 13-16). Emma verbalise ces deux oppositions dans un environnement de rires et d'amusements explicites : 1) soit de sa part, où Emma produit son énoncé « en riant », bien qu'elle ne soit pas d'accord avec le contexte dans lequel elle se trouve ; 2) soit de la part de ses co-joueurs assis autour d'elle où Romain s'adresse à Emma en riant et en se vantant de « l'avoir eu » (l. 14). Les joueurs opèrent alors un alignement des regards précis lors du tour de Romain (cf. image 7, ci-dessous).



Image 7 : Alignement des regards entre Romain et Emma (l. 14)

## Conclusion

- 31 L'analyse de ces quatre extraits montre que la manifestation d'un désaccord en situation de jeux vidéo se fait toujours en référence à l'écran vers lequel sont orientés les participants. L'opposition porte soit sur : a) une mauvaise action ou une absence d'action d'un joueur (ext. 1-2-3), ou b) l'environnement problématique près d'un avatar (ext. 4). Parfois, les participants cherchent à résoudre le désaccord à l'intérieur d'une séquence de négociation, où l'un des participants, à l'aide de requêtes explicites, essaye de faire

progresser le jeu (ext. 1-2-3). Sinon, le désaccord peut aussi être traité comme des énoncés méta-communicatifs à l'intérieur du jeu qui viennent décrire la situation *in situ* pendant que les regards des joueurs sont orientés vers leur écran respectif (ext. 4).

- 32 Syntactiquement, on retrouve des connecteurs adversatifs en début de tour ou des interjections (Groupe ICOR 2008). Ces particules ou syntagmes introductifs marquent une opposition à un énoncé ou à une action précédente. Séquentiellement, nous pouvons schématiser ainsi l'organisation interactionnel d'un désaccord en situation de jeu :

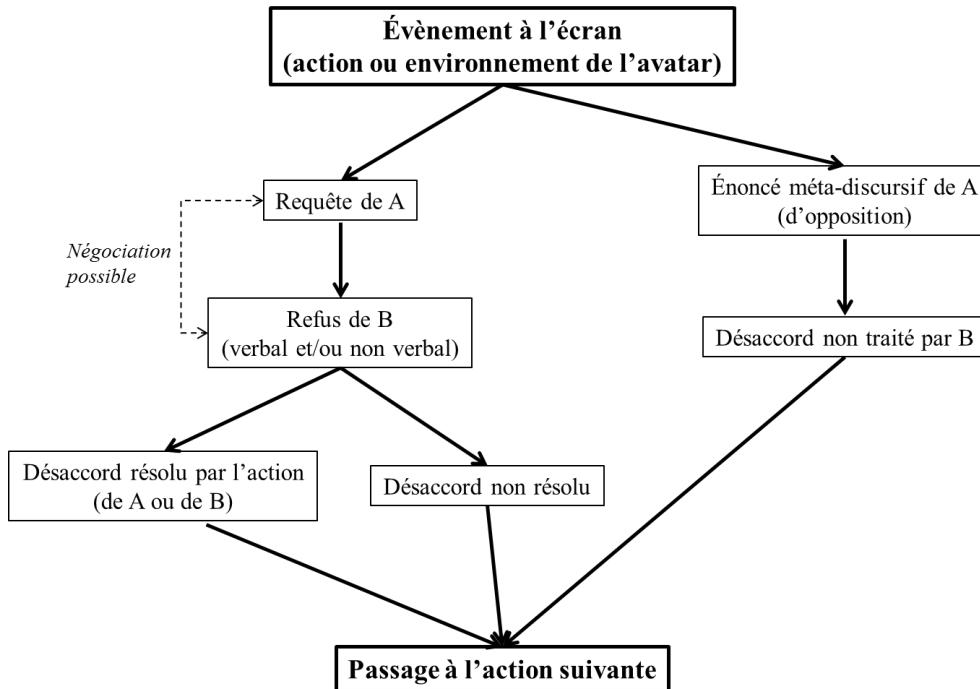


Image 8 : organisation séquentielle d'un désaccord en situation de jeux vidéo

- 33 Ainsi, dans nos données, à partir d'une action ou d'un événement à l'écran du jeu (dans l'environnement de l'avatar), un joueur A peut formuler soit une requête ou soit un énoncé méta-discursif d'opposition. Dans le second cas de figure, le désaccord n'est alors pas traité par un joueur B et il y a un enchaînement direct sur l'action suivante. Par contre, dans le premier cas de figure, des négociations sont possibles entre les participants qui amènent ensuite à un refus d'un joueur B. Que le désaccord soit résolu ou non, les joueurs poursuivent le jeu et enchaînent sur l'action suivante.
- 34 De manière générale, le désaccord est souvent d'une intensité assez faible, et ne dure pas car les participants restent engagés dans la temporalité rapide du jeu. Leur objet d'attention (pouvant être objet de discorde) change au fil des minutes, voire des secondes du jeu. Dans le cas d'énoncés méta-discursifs, le non traitement du désaccord semble moins problématique pour les joueurs en comparaison des séquences de négociation possible qui perturbent potentiellement le jeu d'un participant, ou encore la progression du jeu dans son ensemble.
- 35 Enfin, la vraie opposition en situation de jeu vidéo est marquée par l'absence de rires et d'échanges humoristiques entre les joueurs. À l'inverse, la fausse compétition est caractérisée par les joueurs qui traitent l'échec, la mauvaise ou l'absence d'action, la mort de leur avatar, le statut expert vs novice de leurs co-équipiers, etc. comme faisant partie



du jeu ; ils partagent ainsi leur plaisir de jouer malgré les contraintes inhérentes au jeu ou au joueur (avec/contre qui ils jouent).

---

## BIBLIOGRAPHIE

ANGOURI, J., 2012, Managing disagreement in problem solving meeting talk, *Journal of Pragmatics*, 44 (12), 1565-1579.

ANGOURI, J. & LOCHER, M. A., 2012, Theorising disagreement, *Journal of Pragmatics* 44(12), 1549-1553.

BOUTET M., COLÓN DE CARVAJAL I., TER MINASSIAN H. & TRICLOT M., 2014, Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique, *Médiation et Information* 37, coordonné par RODIONOFF A., 103-116.

CHEN M. G., 2009, Communication, coordination, and camaraderie in *World of Warcraft*, *Games and Culture* 4(1), 47-73.

COLÓN DE CARVAJAL I., 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, 20-35. [halshs-00840773].

COLÓN DE CARVAJAL I., 2011, Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo, TER MINASSIAN H. & RUFAT S. (dir.) *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, « Questions théoriques », 148-165. [halshs-00630503].

GOODWIN, M. H., 1983, Aggravated correction and disagreement in children's conversations, *Journal of pragmatics* 7 :6, 657-677.

GRIMSHAW A. D., 1990, *Conflict talk : Sociolinguistic investigations of arguments in conversations*, Cambridge : Cambridge University Press.

GROUPE ICOR, 2006, Enregistrement des corpus d'interactions, en ligne sur <http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/recueil/enregistrement.htm>, consulté le 18/07/2013.

GROUPE ICOR, 2008, 'oh : , oh là là, oh ben...' : les usages du marqueur « oh » en français parlé en interaction, DURAND J., HABERT B. & LAKS B. (eds), *Actes du Congrès Mondial de Linguistique Française (CMLF08)*, Paris : Institut de Linguistique Française, 17 pages. Disponible en ligne sur <http://www.linguistiquefrancaise.org/articles/cmlf/abs/2008/01/cmlf08099/cmlf08099.html>. DOI : <http://dx.doi.org/10.1051/cmlf08256>

GROSJEAN M. & MONDADA L. (eds), 2004, *La négociation au travail*. Lyon : Presses Universitaires Lyon, 344 p.

KAKAVÁ, C., 2005, Discourse and conflict, TANNEN D., SCHIFFRIN D. & HAMILTON H. E. (eds.), *The handbook of discourse analysis*, Oxford : Blackwell, 650-670.

KEATING E. & SUNAKAWA C., 2010, Participation Cues : Coordinating Activity and Collaboration in Complex Online Gaming Worlds, *Language in Society* 39, 331-356.

KERBRAT-ORECCHIONI C., 1984, Les négociations conversationnelles, *Verbum* VII : 2-3, 223-243.

- LAFOREST, M., 2009, Complaining in front of a witness : Aspects of blaming others for their behaviour in multi-party family interactions, *Journal of Pragmatics* 41(12), 2452-2464.
- MARKAKI V., 2012, Manifestations de désaccord dans des réunions professionnelles internationales : Contribution à une Analyse Conversationnelle Appliquée, Thèse de doctorat en Sciences du Langage, Université Lyon 2.
- MAYNARD D. W., 1985, On the functions of social conflict among children. *American Sociological Review*, 207-223.
- MOESCHLER J., 1982, *Dire et contredire. Pragmatique de la négation et acte de réfutation dans la conversation*, Berne, Francfort : Peter Lang.
- MONDADA L., 2013, Coordinating mobile action in real time : the timely organization of directives in video games, HADDINGTON P., MONDADA L. & NEVILLE M. (eds), *Interaction and Mobility : Language and the Body in Motion*, Berlin : De Gruyter, 300-341.
- MONDADA L., 2011, The situated organization of directives in French : imperatives and action coordination in video games. CHEVALIER F. (ed), *French Language and Social Interaction : Studies in Conversation Analysis and Interactional Linguistics*, « Nottingham French Studies(Special Issue) » 50 :2, 19-50.
- MONDADA L. & TRAVERSO V., 2005, (Dés)alignements en clôture : une étude interactionnelle de corpus de français parlé en interaction, *Lidil* 31, 34-59.
- POMERANTZ A., 1984, Agreeing and Disagreeing with Assessment : Some Features of Preferred/ Dispreferred Turn Shapes. ATKINSON J. M. & HERITAGE J. (eds), *Structure of Social Action : Studies in Conversation Analysis*, Cambridge : Cambridge University Press, 57-101.
- SACKS H., SCHEGLOFF E. A. & JEFFERSON G., 1974, A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *Language* 50 :4, 696-735.
- SEARLE, J. R. (ed.), 1972, *Les Actes de Langage. Essai de Philosophie du Langage*, éditions Hermann, 261 p.
- TER MINASSIAN H, COLÓN DE CARVAJAL I., BOUTET M. & TRICLOT, M., 2013, 'Where is my life ?'. Commitment and micro-interactions in videogames, 5th Global Conference *Videogame Cultures & the Future of Interactive Entertainment*, 14-16th July 2013, Mansfield College, Oxford, en ligne sur <http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/05/minassianvideopaper.pdf>, 9 p.

## ANNEXES

### Conventions de transcription

Pour plus de détail, voir les conventions ICOR :

[http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/documents/2013\\_Conv\\_ICOR\\_250313.pdf](http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/documents/2013_Conv_ICOR_250313.pdf)

### Notation des principaux phénomènes verbaux et vocaux dans nos données

[ ]	Chevauchement
/ \	Intonations montantes ou descendantes
° °	Volume plus bas
:::	Allongement
p`tit	Élision
trouv-	Troncation
xxx	Segments inaudibles
=	Enchaînements immédiats
(( ))	Commentaires
&	Tour d'un même locuteur interrompu par un chevauchement

### Notation des phénomènes non verbaux

Avatars dans Mario	Signes
<b>Alea</b> (Avatar Léa)	+
<b>Adom</b> (Avatar Dominique)	%
<b>Aluc</b> (Avatar Lucas)	\$
<b>Aver</b> (Avatar Véro)	@
<b>ecr</b>	#
Actions réalisées au-delà du tour de parole	-->

## NOTES

1. L'auteure remercie le Labex Aslan (ANR-10-LABX-0081) de l'Université de Lyon pour son soutien financier dans le cadre du programme « Investissements d'Avenir » (ANR-11-IDEX-0007) de l'Etat Français géré par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR).
2. La réticularisation signifie la volonté de transformer toute pratique en pratique insérée dans des réseaux. Ici, cela concerne le travail en équipe, en réseau de l'espace du jeu.
3. 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).
4. Nous utilisons tout au long de l'article le terme de requête selon la définition de Searle 1972 car il s'agit bien ici de « demandes de faire » par un joueur à un autre joueur, dans l'univers du jeu à travers son avatar.
5. Unité de Construction de Tour.
6. Cet énoncé signifie qu'en appuyant sur la touche A du contrôleur, les joueurs protègent leurs avatars en les mettant dans une bulle.
7. Si tous les autres avatars sont dans une bulle et que le dernier meurt, la partie s'arrête.

---

## RÉSUMÉS

L'activité de jeu vidéo à plusieurs participants fait partie de pratiques sociales ordinaires analysées ici d'un point de vue interactionnel. Il s'agit d'une situation de loisir et d'échanges complexe à étudier (Keating & Sunakawa 2010, Colón de Carvajal 2011). 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 observons dans un environnement de pression temporelle.

Dans ce contexte conversationnel particulier, nous avons repéré l'émergence de désaccords entre les participants, dans un format séquentiel qui ne remettent pas en question l'activité de jeu en train de se faire. Ici, la parole construit la relation (de convivialité, de rivalité, etc.), dans une situation qui comporte des moments de tension, d'émotion propices à des expressions particulières (exclamations, interjections, incitations, injures, oppositions, etc.). De plus, la relation joueur-spectateur est également favorable à des moments de moquerie, d'évaluation, d'échanges de blagues, de provocations réciproques. Ces différents aspects permettent d'observer des formes langagières et des registres peu ou pas documentés dans les corpus oraux et multimodaux, que nous analysons parfois comme des formes de désaccord, d'opposition, de discorde.

L'étude linguistique et multimodale de séquences de désaccord en situation de jeux vidéo permet alors de reconsidérer les présupposés que l'on peut avoir de l'activité de jeu vidéo entre amis, dans laquelle la notion de désaccord entre joueurs ne représente pas la première image véhiculée par les médias.

This paper aims to analyze from an interactional perspective the video game activity with various participants as apart of standard practices. The videogame activity is seen as a complex leisure and exchange situation to study (Keating & Sunakawa 2010, Colón de Carvajal, 2011). Indeed, various registers of informal speech are observed in the player's environment, closely related to referential practices (i.e. aiming to the screen, description and localization of relevant details for the game), while being observed in a time pressure environment.

In this specific conversational context, the study shows the emergence of disagreements between participants in a sequential format that doesn't call into question the current game activity. Here, the talk has allowed to build the relationship (conviviality, rivalry, expertise, etc.) in a situation including moments of tension or emotion (exclamations, interjections, incentives, insults, oppositions, etc.). Moreover, the player-spectator relationship is also favorable to moments of mockery, evaluation, jokes exchanges and mutual provocations. These aspects allow to observe language forms and language registers which are hardly documented, or not at all, in the oral and multimodal corpus ; these forms / registers are analyzed as disagreement, opposition or contention forms.

The linguistic and multimodal research of disagreement sequences in video game situation allows to reconsider presuppositions that one may have on the video game activity with friends, in which the notion of disagreement between players is not the first image conveyed by the medias.

## INDEX

**Keywords** : action, avatar, disagreement, interaction, multimodality, players, screen activity, videogames

**Mots-clés** : action, activité dans l'écran, avatar, désaccord, interaction, jeux vidéo, joueurs, multimodalité

## AUTEUR

ISABEL COLÓN DE CARVAJAL

Laboratoire ICAR (CNRS, ENS de Lyon) • [isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr](mailto:isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr)