



HAL
open science

Interagir en situation de jeu : catégorisation et positionnement

Heike Baldauf-Quilliatre, Isabel Colón de Carvajal

► **To cite this version:**

Heike Baldauf-Quilliatre, Isabel Colón de Carvajal. Interagir en situation de jeu : catégorisation et positionnement. *Langage et Société*, 2024, 182 (2), pp.9-32. halshs-04791989

HAL Id: halshs-04791989

<https://shs.hal.science/halshs-04791989v1>

Submitted on 19 Nov 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

Interagir en situation de jeu : catégorisation et positionnement

Interacting in gaming situations: categorization and positioning

Heike Baldauf-Quilliatre
Université Lyon Lumière & ICAR (UMR 5191)
heike.baldauf@univ-lyon.fr

Isabel Colón de Carvajal
ENS de Lyon & ICAR (UMR 5191)
isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr

1. But du numéro

La catégorisation comme « production de catégories, par le biais d'activités cognitives et discursives, dans différents champs ». (Trimaille 2021, p. 35) est un des sujets clé de la recherche sociolinguistique. Catégoriser les langues, les locutrices et les locuteurs, les espaces discursifs dans lesquels ils/elles interagissent est au cœur d'un nombre important d'activités scientifiques que ce soit en sociolinguistique, dans d'autres disciplines s'intéressant au langage en tant que pratique sociale, ou dans les sciences sociales en général (Fradin, Quéré, Widmer 1994). En interaction étroite avec la variabilité sociale et linguistique (Véronique 2012), elle est étudiée sous différentes perspectives – analyse du discours, ethnométhodologie, sociolinguistique interprétative, anthropologie linguistique – en s'appuyant sur différentes méthodologies et plusieurs types de données.

Afin de poursuivre les réflexions déjà initiées, nous proposons dans ce dossier d'étudier les processus de catégorisation en suivant une approche ethnographique et ethnométhodologique (Conein 2001 ; Greco, Mondada, Renaud 2014 ; Traverso 2018). Nous nous interrogeons sur la manière dont différents types de catégories sociales émergent et sont négociées dans l'interaction en contribuant ainsi à la construction identitaire des participant•es, qu'il s'agisse d'identités sociales ou discursives et ainsi, dans un sens plus large, à la façon dont, par les activités de catégorisation, nous avons accès aux aspects formels, fonctionnels et moraux du monde.

Nous nous focalisons sur les processus de catégorisation dans un type de situation particulier : les interactions en situation de jeu. Malgré un nombre important d'études sur le jeu, peu de travaux questionnent le processus de catégorisation et encore moins tel qu'il émerge dans les pratiques interactionnelles des joueurs et joueuses (voir les travaux de Butler & Weatherall 2006 sur la catégorisation dans les jeux d'enfants ou Evans & Fitzgerald 2016 dans le domaine du sport). S'intéresser aux catégorisations permet pourtant d'apporter des réponses à des questions liées aux *game studies* au sens large, notamment sur la pertinence de certaines catégories sociales dans une situation de jeu et leur construction dans et à travers le jeu (voir l'étude de Sorenson & Schank (2022) sur la catégorisation de la Seconde Guerre Mondiale dans les jeux vidéo). S'intéresser aux catégorisations dans le jeu permet également à la (socio)linguistique de mieux comprendre la formation et la négociation de différents types de catégories dans le quotidien, *en passant*, dans une situation où la catégorisation ne semble *a priori* pas au centre de la préoccupation des personnes. Y émergent des questions concernant le rôle de différents éléments et facteurs dans le processus de catégorisation (p.ex. genre, statut social, mais aussi type de jeu ou configuration liées au jeu) ainsi que l'utilisation des ressources sémiotiques et interactionnelles pour la construction de ces catégories.

Sous le terme de « jeu », on répertorie généralement des activités aussi différentes que les jeux sportifs (comme le football ou le tennis), les jeux d'enfants (comme la marelle ou la balançoire), les jeux de rôles (avec ou sans « objets » incarnant un personnage), les jeux de société (comme les jeux de cartes ou jeux de plateau), les jeux vidéo (qui, quant à eux, peuvent être réalisés sur différents supports et appartenir à différentes sous-catégories), les jeux d'argent et bien d'autres. Dans ce dossier, nous nous focalisons uniquement sur les jeux de société et les jeux vidéo. Le *jeu de société* est un jeu qui se pratique à plusieurs personnes, par opposition aux jeux qui se pratiquent seul, les jeux solitaires ou casse-têtes. Il s'appuie sur des objets ayant une valeur symbolique (cartes, pions, etc.) qui seront manipulés par les joueurs et joueuses à tour de rôle ou en simultanéité. Le *jeu vidéo* se joue sur un ordinateur, une console ou un autre dispositif technologique permettant d'agir ou interagir dans un univers sur écran. Il peut être joué seul ou à plusieurs, en ligne ou avec des personnes physiquement présentes. Plus récemment, la technologie de la réalité virtuelle entre dans le domaine des jeux et pose encore d'autres questions pour la recherche. Jeux de société et jeux vidéo sont tout d'abord des activités de loisir qui, néanmoins, peuvent être pratiquées dans un cadre professionnel (*e-sport*) ou éducatif (jeux sérieux, jeux thérapeutiques, etc.).

Le numéro thématique a donc pour objectif de conjuguer les questionnements des *game studies* au sens large concernant la catégorisation dans et à travers le jeu de société ou de jeu vidéo et les interrogations sociolinguistiques et interactionnelles sur le processus de catégorisation et les ressources mobilisées. Nous nous intéressons au processus de catégorisation *in situ*, pendant le jeu, mais aussi *a posteriori*, construit ou reconstruit lors d'entretiens, en tenant compte de toutes les ressources utilisées.

2. Les interactions en situation de jeu : *Game* et *Play*

Les interactions en situation de jeu suscitent de plus en plus l'intérêt des chercheurs et chercheuses : de la perspective du *game design* afin de comprendre les expériences des joueurs ou joueuses lors du jeu, d'un point de vue des effets (bénéfiques ou dangereux) de certains types de jeu sur les joueurs ou joueuses ou par rapport à leur rôle dans la construction de valeurs et/ou normes morales dans une société. Les jeux – vidéo ou de société – occupent en effet une place non négligeable dans les rencontres sociales (Vaida & Greenberg 2008 ; Berry & Coavoux 2021) et s'intéresser aux interactions des joueurs et joueuses semble donc tout à fait approprié.

A défaut d'une définition explicite, difficile, voire impossible (Leconte 2019), le jeu est généralement qualifié comme activité « divertissante » et « désintéressée », ce qui se fait « par pur amusement ». ¹ Il est ainsi, en suivant les définitions dites « classiques », considéré comme un système social plus ou moins homogène et se distinguant d'autres systèmes sociaux (p.ex. le travail). Selon Huizinga (1938/1951, p. 51), le théoricien du *homo ludens*, le jeu est une « activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'« être autrement » que la « vie courante » ». Cette différence entre la vie courante et le jeu met pourtant en évidence plusieurs problèmes, notamment une confusion entre l'action de jouer (*play*) et le jeu (*game*). Selon Chauvier (2007, p. 14) le premier (« ce qu'on fait quand on joue ») relève « du *comportement ludique subjectif* » tandis que le deuxième (« ce qu'on fait *dans* un jeu ») regroupe les « *dispositifs ludiques objectifs* », en d'autres termes « les jeux ». Si *les jeux* en tant que dispositifs ludiques peuvent en effet être définis par « un objectif interne, absolument arbitraire [...] qui n'a pas, a priori, d'impact en dehors de ce même jeu » et « un ensemble de

¹ <https://www.cnrtl.fr/definition/jeu>

règles, tout aussi arbitraires, fixant les modalités permettant d'atteindre cet objectif» (Borzakian 2012, p. 349), *le jeu* en tant qu'activité ludique est une activité sociale dont les règles sont négociés par les participantes et participants dans la situation en cours, plus ou moins indépendamment du dispositif et de ses règles (voir Hofstetter & Robles (2018) qui ont montré comment tricherie ou manipulation dans un jeu de société sont négociées comme « acceptables » ou non par les joueurs et joueuses).

La différence entre *le jeu* (*play*) et *les jeux* (*game*) a été développée par Goffman (1961). Il décrit *games* comme exemple de rencontre, d'activité structurée et organisée (*gaming encounter*). Mais, dans un sens plus général, dans la pensée de Goffman, toutes les rencontres sont considérées comme *games*, dans la mesure où elles sont basées sur des règles : « The workings of the interaction order can easily be viewed as the consequences of systems of enabling conventions, in the sense of the ground rules for a game [...] » (Goffman 1983, p. 5). Le *game* en tant que rencontre et forme institutionnalisée, ritualisée se distingue du *play* qui réfère à une action spécifique lors d'une rencontre spécifique, avec des règles spécifiques. Si nous sommes en train de jouer ou non, si quelque chose est « un jeu » ou non, est négocié par les participantes et participants qui construisent ainsi leurs cadres de référence. *Jouer* (*play*) dans ce sens est étroitement lié à *ludique* (*playful*) : ce ne sont pas les jeux qui constituent en soi un système ludique, mais la ludicité est co-construite par les participants et participantes. Autrement dit, l'interaction en situation de jeu (*game*) peut être construite comme rencontre ludique, mais elle ne l'est pas d'emblée. Ce sont les joueurs ou joueuses qui peuvent construire, par leurs actions (langagières ou autres), un cadre ludique, mais ce cadre n'est pas prédéfini (p.ex. la construction de la tricherie comme acceptable ou non, Hofstetter & Robles 2019). Certains types de jeux peuvent être moins propice à la ludicité (p.ex. les jeux d'argent ou les jeux sportifs), mais dans tout jeu on peut trouver des moments plus ou moins ludiques. De même, dans toute autre rencontre sociale, les participantes et participants peuvent construire une interaction ludique. Haakanen & Sorjonen (2011) par exemple montrent comment l'achat d'un ticket de loterie qui n'est habituellement pas une pratique ludique, peut être construit comme telle.

Sans entrer plus profondément dans la discussion sur les concepts de *game* et *play* chez Goffman et notamment une comparaison avec l'approche ethnométhodologique (voir Maynard 1991), nous souhaitons attirer l'attention sur l'ambiguïté du terme « jeu » (comme rencontre sociale d'une part et comme activité d'autre part) ainsi que sur la difficulté d'une séparation claire entre ludique et non-ludique (voir Holt 2016). Pour cette raison, nous nous focalisons, dans une approche interactionnelle très large, sur les pratiques utilisées par les participants et participantes pour conjointement construire leur jeu.

Tous les articles dans ce dossier analysent des interactions *en situation de jeu*, des interactions qui ont lieu pendant ou qui sont liées à un jeu de société ou un jeu vidéo et qui prennent en considération les particularités de cette rencontre, à savoir le degré de codification (règles, objectif ludique) et / ou d'institutionnalisation (présence de clubs, règles fixées par une fédération)². Chaque type de jeu impose ses propres catégorisations et rôles, qu'il s'agit d'un jeu collaboratif ou compétitif, d'un jeu d'aventure ou d'action, de hasard ou de stratégie, avec actions de jeu simultanées ou successives, etc. Les joueurs ou joueuses se plient plus ou moins à ses règles du départ³ et, en fonction du jeu, choisissent leur rôle. Ces rôles créent des catégories intrinsèques (Watson 1994) au jeu : le joueur actif vs. le joueur non-actif, le plongeur vs. l'informaticien, etc. – chacun avec ses propres actions prescrites ou proscrites, sa propre temporalité (quand faut-il faire quoi dans le jeu ?). Malgré le caractère prescriptif de

² Voir Borzakian (2012, p. 353).

³ Mais rien ne les empêche de négocier et de changer les règles dans la mesure du possible au début ou pendant la séance du jeu (voir Bécu-Robinault & Ghimenton dans ce numéro).

cette catégorisation (via le livret des règles), si et à quel point les joueurs et joueuses les acceptent et suivent, peut être sujet de négociation. Les règles donnent ainsi un point de départ et un cadre pour la négociation.

Mais ce n'est pas le jeu et ses règles et catégories qui est au centre de ce dossier, mais l'*activité de jouer* (autrement dit, la construction d'un mode ludique) dans le cadre d'un jeu. Il s'agit d'une part de la manière dont les participants et participantes suivent, adaptent, négocient (ou pas) les règles du jeu dans leurs façons de jouer, tout en se montrant mutuellement qu'ils se trouvent dans une situation ludique. D'autre part, et avec un focus particulier sur le processus de catégorisation dans cette construction de ludicité, nous nous interrogeons dans quelle mesure, quand et où les catégories extrinsèques au jeu (tel que l'âge d'un joueur ou d'une joueuse) deviennent pertinentes pour la négociation des catégories du jeu ? Comment les catégories intrinsèques au jeu (telle que celle du joueur actif ou de la joueuse active) sont-elles reliées aux catégories de l'interaction (telle que celle du locuteur ou de la locutrice) ? De quelle manière les joueurs et joueuses jonglent entre ses différentes catégorisations et comment celles-ci sont-elles montrées comme relevant d'une interaction ludique ? Nous suivons ici Holt (2016) qui suggère une distinction entre *playfulness* (ludicité) et *non-seriousness* (non-sériosité) : « While playful turns invite their sequentially relevant nexts, non-serious turns [...] may invite laughter or some other orientation to their non-seriousness (Holt 2011) »⁴.

L'ambiguïté entre *ludique* et *non-sérieux* est particulièrement importante dans les interactions en situation de jeu puisque les joueurs et joueuses sont également participants et participantes à la fois de la rencontre sociale (*gaming encounter*) et de l'interaction du *setting*, pour reprendre la terminologie de Reeves et al. (2016). Ainsi, dans un jeu de société / jeu vidéo, un joueur ou une joueuse agit selon les règles du jeu, en développant ses propres stratégies en fonction des stratégies et actions d'autres joueurs ou joueuses. En même temps, iel interagit avec les autres participants ou participantes dans le cadre d'une rencontre sociale, dans et à travers le jeu, mais non pas exclusivement. Notre joueur ou joueuse se positionne donc et positionne ses co-joueurs et co-joueuses / co-participants et co-participantes dans et par rapport au jeu et par rapport à l'interaction. Ce mélange de catégories rend les interactions en situation de jeu particulièrement intéressantes pour les recherches sur les processus de catégorisation.

3. Les processus de catégorisation en situation de jeu

Malgré un nombre important d'études sur le jeu, peu de travaux sociolinguistiques se sont penchés sur ce type de situation et peu de travaux questionnent les processus de catégorisation tels qu'ils émergent dans les pratiques interactionnelles des joueurs et joueuses. La question se pose pourtant, à la fois depuis la perspective de conception de jeu (p.ex. comment les différents éléments du jeu participent-ils à la construction et à la mobilisation de catégories sociales parmi les joueurs et joueuses ?) et depuis la perspective d'analyse sociologique (p.ex. quelles catégories sociales deviennent pertinentes dans une situation de jeu et comment celles-ci sont-elles construites ?) ou linguistique (p.ex. quelles ressources lexicales, grammaticales ou autres les joueurs et joueuses mobilisent-ils pour la construction des catégories ?).

D'une manière très générale, la catégorisation permet d'« identifier, délimiter, séparer ou regrouper, nommer, classer des objets » (Trimaille 2021, p. 35). Dans une situation de jeu, il s'agit donc d'identifier et positionner au sens le plus large les participants et participantes par

⁴ « Tandis que des tours ludiques projettent des tours suivants au sein d'une séquence spécifique, des tours non-sérieux [...] projettent du rire ou bien une autre orientation vers la non-sériosité » (notre traduction).

rapport au jeu et au co-joueurs et co-joueuses ainsi que par rapport à l'interaction. Dans ce numéro, nous poursuivons une approche qui s'intéresse aux catégories et à la catégorisation des participants et participantes telles qu'elles émergent dans l'interaction, *in situ* (pendant le jeu) ou *a posteriori* (après le jeu, lors d'entretiens). Nous proposons d'aborder cette thématique à la lumière de trois concepts différents, mais complémentaires : la théorie des rôles de Goffman, la catégorisation selon la *membership categorization analysis* et le positionnement tel qu'il a été développé dans la psychologie discursive et la narratologie.

3.1. La notion de rôle d'après la perspective de Goffman

Les travaux d'Erving Goffman sont un point de départ essentiel pour comprendre et étudier les processus de catégorisation en situation de jeu. Goffman s'est en effet inspiré des travaux de Bateson qui, en observant deux loutres au Zoo de San Francisco, s'est demandé comment elles étaient capables de faire la distinction entre un *comportement ludique* et un *comportement de combat*. Ainsi, dans son ouvrage de 1974 sur les cadres de l'expérience, il introduit déjà la notion de *rôle* en expliquant qu'à « chaque fois qu'un individu participe à une activité, nous distinguons ce qu'on appelle la personne, l'individu, celui qui participe au jeu, et le rôle, la qualité ou la fonction qu'il y assume, tout en sachant qu'il existe un lien entre les deux » (Goffman 1974, p. 263).

Cette notion de rôle est fondamentale. La distinction posée entre individu et rôle dans une activité donnée permet d'envisager des configurations interactionnelles différentes que l'on peut associer à la métaphore de la représentation théâtrale : chaque situation donne un cadre dans lequel certains comportements sont attendus, autorisés ou proscrits. Goffman (1979) parle ainsi de rôles participatifs et de cadres participatifs qui sont co-construits dans l'interaction, par les participants et participantes. Il introduit la notion de *footing* qui met en avant cette co-construction et l'alignement entre les co-participants et co-participantes par rapport aux différents rôles et au cadre participatif qui peut être modifié, conjointement, avec ou sans négociation. Dans cette perspective, les rôles sont donc dynamiques. Néanmoins, la notion même de « rôle » laisse penser à une certaine stabilité que l'on aperçoit également dans la typologie que Goffman propose pour comprendre la participation (voir Goodwin & Goodwin 2004). C'est d'autant plus troublant dans les situations de jeu où nous avons différents types de rôles avec plus ou moins de stabilité et plus ou moins de possibilité de négociation.

Une des particularités des interactions en situation de jeu est, dans certains cas, la prescription et la définition exacte d'un certain type de rôle. Il s'agit d'un rôle propre à un jeu, incarné par le joueur ou la joueuse, choisi ou attribué *en début de partie*. Ce rôle, généralement défini avec des attributs, des actions particulières et configurantes pour la partie, est relativement stable durant toute une partie. Nous pouvons prendre exemple sur le jeu sérieux digital, analysé par Heiden & Quignard (dans ce volume) : en début de partie, les joueurs ou joueuses choisissent un rôle (océanographe, plongeur ou informaticien), qu'ils incarnent pendant toute la partie. Ils doivent se plier à leurs attributs et aux actions prescrites (ou proscrites) dans le cadre du jeu. Ces rôles prédéfinis sont plus ou moins restrictifs en fonction du jeu et laissent donc plus ou moins de liberté à l'interprétation.

Outre ce rôle, prédéfini en début dans certains types de jeu, chaque jeu a ses propres règles liées à l'alternance des tours de jeu. Certains jeux connaissent un changement régulier au cours du jeu, d'autres non. On peut donc, par exemple, d'un point de vue participatif, différencier entre le joueur / la joueuse activ•es et le joueur / la joueuse non-activ•ve. Aux deux parties correspondent des actions définies qu'elles doivent accomplir (ou ne pas accomplir) et les deux parties s'alternent dans un roulement plus ou moins prédéfini. Dans une perspective interactionnelle, l'alternance des tours de jeu est un accomplissement

commun de tout•es les participants et participantes, similaire à l'alternance des tours de parole (Hofstetter 2020). Si la différenciation entre des rôles complémentaires (actif vs. non-actif) semble de premier abord plausible, les analyses montrent que la relation est plus complexe, plus dynamique, et qu'elle est négociée au fur et à mesure. Ainsi le terme « non-actif » devient problématique (voir Barbier dans ce numéro).

D'autres rôles sont plus ponctuels et parfois liés à des rôles sociaux en dehors du jeu. Cela peut être le cas de l'expert ou de l'experte (par rapport à un ou une novice, non-expert•e) qui explique et corrige. Ces rôles peuvent être établis en amont, comme dans l'émission « En plateau » sur TwitchTV où l'animateur est celui qui a déjà joué le jeu et qui connaît les règles, contrairement à ses co-joueurs et co-joueuses (voir Colón de Carvajal dans ce numéro). Mais ils peuvent également émerger de manière plus ponctuelle au cours du jeu – soit parce qu'une personne a un accès particulier à certaines informations à un moment donné, soit parce qu'il s'avère qu'une personne connaît les règles mieux que les autres ou parce que les participants et participantes remarquent qu'une personne a besoin de plus d'aide etc. Ces rôles d'expert ou d'experte peuvent notamment se recouper avec d'autres rôles sociaux dans ce même groupe. En famille, il s'agit par exemple des rôles de parents et enfants ou grande / petite sœur et grand / petit frère (voir Bécu-Robinault & Ghimenton dans ce numéro). Se pose ici parfois la question d'une hiérarchisation : à quel point, par exemple l'enfant-expert peut-il ou peut-elle instruire un parent non-expert•e ?

Au sein d'un jeu, l'interaction ne se limite pourtant pas uniquement au jeu, les joueurs et joueuses interagissent également en dehors du jeu à proprement parler (Mondada 2012). Nous pouvons reprendre ici les rôles interactifs décrits par Goffman, spécifiés via la notion de *participation cues* par Keating & Sunakawa (2010) pour les interactions en jeux vidéo et récemment analysés dans les jeux de société par Cheng (2023). Une question particulièrement intéressante concerne le rôle des spectateurs et spectatrices et leur statut comme participant ou participante ratifié•e, notamment dans les interactions de jeu sur une plateforme en ligne. Schmidt & Marx (2021, p. 53) montrent par exemple comment les joueurs dans des vidéos *Let's play* « stage (tele-)presence as they allow the spectators to participate in their immediate experience »⁵ et ainsi devenir participant ou participante ratifié•e dans l'interaction.

La superposition de ces différents rôles plus ou moins dynamiques et pré-définies, plus ou moins négociés dans le jeu et l'interaction, montre la complexité des cadres participatifs dans les interactions en situation de jeu et les limites de la notion de rôle. Le regard sur les processus de catégorisation à travers les cadres participatifs dans différentes situations de jeu peut mettre en évidence les catégories mobilisées et construites dans et à travers le(s) jeu(x) et ainsi permettre de comprendre son ancrage dans la société. Il confirme ainsi les théories interactionnistes qui s'opposent à une conception du jeu comme système social à part entière. Mais il met également en garde par rapport à une conception des processus de catégorisation à travers des notions de stabilité et d'appartenance. De plus, il attire l'attention sur la perspective des participants et participantes par rapport à celle de l'analyste. Heiden & Quignard le montre notamment dans leur article quand ils évoquent le rôle d'un « leader » dans le jeu. Il s'agit d'un rôle qui n'est pas propre au jeu, mais qui est identifié par les participants et participantes dans le jeu et mis en avant après coup.

A la notion de rôle telle que développée par Goffman, nous pouvons croiser une deuxième approche qui problématise les processus de catégorisation surtout à travers ces questions de la catégorisation des participant•es dans l'interaction : la *Membership Categorization Analysis (MCA)*.

⁵ « mettent en scène la téléprésence pour permettre aux spectateurs de participer à leur expérience immédiate » (Schmidt & Marx 2021, p. 53) (notre traduction).

3.2. La Membership Categorization Analysis (MCA)

La MCA est une approche ethnométhodologique qui a ses origines dans les travaux de Harvey Sacks. Dans ses *Lectures* (Sacks 1995), il introduit non seulement un dispositif analytique pour la catégorisation, mais montre aussi comment ce dispositif est mobilisée par les participant•es dans l'interaction. Il ne s'agit donc pas de catégories appartenant à l'analyste mais rendues pertinentes à des moments précis dans l'interaction par les locuteurs et locutrices eux-mêmes. Par la suite, Sacks relie la catégorisation à l'organisation séquentielle de l'interaction. Autrement dit, la manière dont une catégorie est mobilisée et co-construite au sein d'une interaction ne se révèle qu'à travers une analyse séquentielle (et multimodale), en s'appuyant sur l'ensemble des ressources dont disposent les participants et participantes (Bonu, Mondada & Relieu 1994 ; Housley & Fitzgerald 2015 ; Mondada 2020).

En partant de ces observations de Sacks, la MCA se développe, parallèlement à l'analyse conversationnelle: « Whereas CA ' . . . specifies the normative structuring and logics of particular courses of social action and their organization into systems through which participants manage turn-taking, repair, and other systemic dimensions of interaction' (Heritage, 2005: 104; [...]), MCA focuses on 'members' methodical practices in describing the world, and displaying their understanding of the world and of the commonsense routine workings of society ' (Fitzgerald et al., 2009: 47 [...]. » (Stokoe 2012, p. 278)⁶. La MCA permet ainsi « d'expliquer comment [...] les participants véhiculent un savoir implicite sur les catégories et sur la société, et construisent ainsi un ordre moral » (Galatolo & Greco 2012, p. 76). Hofstetter & Robles (2019) ont par exemple montré l'émergence et la négociation d'une catégorie comme *fairness* au sein d'une interaction de jeu. Elles ont ainsi mis en évidence qu'il n'y a pas de cercle magique, intrinsèque au jeu, qui permet d'annuler l'ordre moral. Dans ces premiers travaux sur la catégorisation, Sacks s'intéresse particulièrement aux jeux d'enfant et constate qu'un savoir catégoriel est essentiel pour ceux-ci. Il décrit entre autres une pratique qu'il appelle *mapping* et qui consiste en le positionnement mutuel des participant•es dans des catégories intrinsèques au jeu, généralement lors du début du jeu (Sacks 1995, p. 490). Selon Butler & Weatherall (2006) qui développent l'approche de Sacks en se basant sur des observations et des enregistrements audio de jeux d'enfants à l'école, « [...] self-mapping and/or other mapping into categories of players and game events may be a recurrent and systematic practice in games » (ibid. : 463-4)⁷. La capacité des enfants d'utiliser différentes ressources culturelles les amène à suggérer que « [...] play is not only a way to learn about the world but an occasion in which to use, to combine, to play with a whole range of things that are already known about the world » (ibid., p. 465)⁸. Nous pensons que ce constat s'applique non seulement aux jeux d'enfants, mais d'une manière générale aux jeux et à l'activité de jouer. Ainsi, les catégories intrinsèques au jeu ou hybrides, mobilisées par les participantes et participants, ouvrent donc une fenêtre sur le monde et permettent de (re)négocier, développer et mettre à l'épreuve des normes morales et culturelles. Nous voyons

⁶ « [...] alors que l'analyse conversationnelle spécifie la structuration normative et les logiques de cours d'action sociale particuliers et leur organisation en systèmes à travers lesquels les participants gèrent l'alternance des tours de parole, la réparation et d'autres dimensions systémiques de l'interaction (Heritage, 2005, p. 104), la MCA se concentre sur les pratiques méthodiques des 'membres' en décrivant le monde et en montrant leur compréhension du monde et du fonctionnement routinier de la société (Fitzgerald et al., 2009, p. 47) » (Stokoe 2012, p. 278) (notre traduction).

⁷ « [...] le positionnement de soi-même ou des autres dans des catégories de rôle de joueurs et d'activités à accomplir dans le jeu peut être une pratique récurrente et systématiques des jeux » (Butler & Weatherall (2006, p. 463-4) (notre traduction).

⁸ « jouer est peut-être non seulement une manière d'apprendre le fonctionnement du monde, mais aussi une occasion d'utiliser, de combiner et de jouer avec tout un réservoir de choses déjà connues sur le fonctionnement du monde » (Butler & Weatherall (2006, p. 465) (notre traduction).

cela d'une part dans l'étude de Heiden & Quignard sur la (dé)construction d'un leader dans un jeu coopératif et d'autre part dans l'étude de Bécu-Robinault & Ghimenton sur la manière dont les membres d'une famille (dé)construisent les différents rôles occupés dans le jeu après coup.

Dans leur étude sur les séances de basketball, Evans & Fitzgerald (2017) montrent que *mapping* n'est pas qu'une pratique qui s'appuie sur des ressources langagières, mais qu'elle implique différentes modalités et différentes ressources. Cela se confirme aussi pour les jeux de société / jeux vidéo : le joueur / la joueuse actif•ve se catégorise notamment par la manière de se placer autour de la table et des objets de jeu (voir Barbier) ; le positionnement de leader se construit conjointement par rapport aux mouvements sur l'écran lors d'un jeu digitalisé (voir Heiden & Quignard).

Une catégorie est donc mobilisée et co-construite au sein d'une séquence et ne se révèle qu'à travers une analyse séquentielle et multimodale, en s'appuyant sur l'ensemble des ressources dont disposent les participantes et participants (voir Baldauf-Quilliatre & Ursi 2023).

Catégoriser est alors une pratique complexe et multidimensionnelle qui, dans une situation de jeu, se déroule dans au moins deux temporalités et deux espaces différents : d'un côté le jeu avec sa propre logique, ses propres tours qui autorisent ou non le chevauchement, ses propres règles de conduite, sa vitesse, les actions à faire ou à éviter etc., d'un autre côté l'interaction au sein ou en dehors du jeu, partiellement dépendante de la temporalité du jeu et partiellement indépendante. Les deux sont étroitement liés, mais néanmoins pas identiques. Ainsi, le tour de jeu ne correspond pas obligatoirement au tour de parole, joueur/joueuse actif•ve ne correspond pas obligatoirement à locuteur/locutrice. Autre exemple : un avatar peut être considéré à tour de rôle comme un objet propre au jeu (avec différentes capacités, possibilités et d'autres caractéristiques) ou comme un participant dans l'interaction, responsable d'un acte de jeu (Baldauf-Quilliatre & Colón de Carvajal 2015, 2019).

De manière générale, la MCA distingue des catégories extrinsèques/exogènes ou intrinsèques/endogènes à l'organisation séquentielle (Watson 1994). Les catégories intrinsèques (*turn-generated*, selon Sacks 1995) sont par exemple les catégories produites par les tours de parole (appelant/appelé, questionneur/questionné, etc.). Dans la plupart des interactions, il y a l'alternance entre celui•celle qui parle et celui•celle qui écoute ; dans chaque séquence il y a l'alternance entre celui•celle qui produit le tour initial et celui•celle qui répond, créant ainsi un nombre important de différentes catégories, en fonction de la séquence. Cela montre l'implication de la catégorisation dans l'organisation locale et séquentielle de l'interaction. S'y ajoute dans le jeu les catégories intrinsèques au jeu lui-même, comme celui•celle qui joue et celui•celle qui ne joue pas. Si ces catégories ainsi que les actions propres à ces catégories et leurs implications normatives sont partiellement prédéfinies (qu'ont-ils le droit de faire et à quel moment), la manière dont les joueurs et joueuses incarnent ces catégories et les attribuent aux co-joueurs / co-joueuses relève d'un processus constant et interactionnel. Les catégories extrinsèques, quant à elles, n'appartiennent pas au système des tours de parole. Il s'agit de catégories dites sociales et relationnelles, souvent organisées en paires relationnelles standardisées (patron/employé ou père/fille). On pourrait également faire apparaître ici des catégories comme expert•e/novice. Watson (1994) décrit un troisième type, des catégories appelées « médiatrices » qui ont la tâche de « traduire pour une conversation spécifique » comme une sorte de *gatekeeper* (p.ex. la secrétaire comme médiatrice entre le/la client•e et l'expert•e). Dans les situations de jeu, les modérateurs/modératrices peuvent accomplir cette fonction. Ainsi, Baldauf-Quilliatre & Ursi (2021) ont montré pour l'interaction de jeu en famille autour d'une grande tablette, facilitée par un médiateur de la bibliothèque, que toutes les participantes et participants utilisent différents types de ressources (placement dans l'espace, regards, actions telles que montrer, évaluer, instruire etc.) pour construire le rôle institutionnel du médiateur dans ce setting en

tant que catégorie interactionnelle. Sur des plateformes telles que TwitchTV, le modérateur / la modératrice occupe une fonction médiatrice entre les joueurs/joueuses et les spectateurs/spectatrices. Dans les données présentées par Colón de Carvajal, un des joueurs accomplit cette fonction. Ce sont alors les affordances du jeu (et du dispositif numérique) qui participent, outre les actions langagières, à la catégorisation en tant que joueur ou modératrice. Dans tous les cas, les catégories sont liées à certaines actions ou activités spécifiques, qu'il s'agisse d'actions dans le cadre de l'organisation séquentielle ou morale (*category-bound activities*).

Comme toutes les interactions où la parole accompagne une autre activité commune, les interactions en situation de jeu multiplient les catégories et rendent la catégorisation particulièrement complexe et parfois contradictoire. Cela se montre notamment à travers la superposition croisée de catégories appartenant à différentes paires relationnelles standardisées (p.ex. agir comme enfant et expert envers un parent positionné comme non-expert, voir Bécu-Robinault & Ghimenton) ou bien l'apparition de catégories hybrides, ni principalement liées à la machinerie des tours, ni clairement extrinsèques. C'est notamment le cas du « tricheur » (Hofstetter & Robles 2019) ou du « leader » (Heiden & Quignard dans ce numéro).

Ces catégories hybrides permettent aussi d'avancer dans le débat sur la catégorisation et de s'interroger notamment sur la relation entre *membership categorization* et *positioning* (Harré & von Langenhove 1991), entre identité à une échelle assez large et identité plutôt locale. Si l'on part par exemple de l'idée que les joueurs et joueuses doivent à la fois gérer les problèmes plutôt locaux et développer des stratégies dans la poursuite d'un certain agenda (Baldauf-Quilliatre & Ursi 2023), on peut alors se demander à quel point et comment une catégorie établie localement est liée à un *positionnement* dans et à travers le jeu.

3.3. Positionnement

En 1969, Foucault aborde, discute et propose de définir les différentes « positions » et fonctions occupées par les sujets parlants à partir de l'étude de ce qu'est un énoncé. Il parle ainsi des positions du sujet en fonction de la situation « qu'il lui est possible d'occuper par rapport aux divers domaines ou groupes d'objet » (1969, p. 71, dans un contexte de pratiques médicales, le sujet parlant peut endosser la position de questionnant, écoutant, regardant, notant, percevant, observant, décrivant, enseignant, etc.). Ainsi, selon Foucault, la position du sujet parlant n'est pas toujours identique : « un seul et même individu [...] peut occuper différentes positions » (ibid. : 123) au fur et à mesure de ses énoncés. Ces premières réflexions se retrouveront quelques années plus tard dans certains des travaux d'une nouvelle branche de la psychologie : la psychologie discursive.

Dans ce nouveau courant, Davies & Harré (1990) développent la théorie du positionnement dans laquelle ils distinguent la notion de *position* de celle de *rôle*, telle qu'elle est développée en psychologie sociale. Le rôle est en effet perçu comme plus statique, tandis que les positions sont construites et évoluent au fil du temps et des situations. La théorie du positionnement met en avant le choix de l'individu par rapport à la manière de se situer dans une interaction, en lien avec sa propre biographie (Davies & Harré 1990, p. 52). Quelques années plus tard, Harré et ses collègues précisent que les *positions* sont liées à des *pratiques* qui construisent le « paysage moral » : « People are assigned positions or acquire or even seize positions via a variety of prior implicit and explicit acts which, in the most overtly “rational” positioning acts, are based on personal characteristics, real or imaginary. [...] This moral landscape consists of practices: for example taking notice of someone or ignoring them,

giving them tasks, praising them, and so on » (Harré et al. 2009, p. 9)⁹. La notion de *pratique* amène vers une conception plus dynamique et interactionnelle du positionnement par rapport aux positions de Foucault, même si la théorie du positionnement peine souvent à décrire précisément le déroulement interactionnel de ces pratiques (voir aussi Deppermann 2013a). De manière générale, on considère comme positionnement « all activities which in one way or another contribute to answer the questions “who am I” and “who are you” [...] in terms of locally relevant attributions and claims about facets of the self » (Deppermann 2013a, p. 66)¹⁰. Il s’agit donc d’activités participant à la construction identitaire. La théorie du positionnement s’est essentiellement focalisée sur la narration autobiographique afin de déterminer comment un individu se construit au fur et à mesure durant sa vie, à travers différentes situations, dans la rencontre et l’échange. C’est donc pour et au sein des genres ou moments narratif que le concept a été développé.

Dans une perspective interactionnelle, on s’est intéressé au positionnement notamment dans le domaine médical ou (psycho)thérapeutique lorsqu’un narrateur ou une narratrice raconte des expériences vécues au sens le plus large (Deppermann 2013b ; Deppermann et al. 2020). L’approche permet d’intégrer un niveau d’analyse plus large et de situer la catégorisation sur une échelle temporelle au-delà d’un moment précis dans l’interaction tout en gardant l’idée d’une catégorisation émergente et dynamique. Cet aspect nous paraît également intéressant par rapport aux situations de jeu où les joueurs et joueuses suivent des stratégies à plus long terme, dans le jeu et même au-delà de la partie de jeu en cours. Ainsi, il n’y a non seulement les catégories qui émergent localement (p.ex. celle de joueur actif ou de joueuse active), mais aussi des positions liées aux stratégies à adopter pour gagner (voir Heiden & Quignard dans ce numéro) ou pour construire une relation avec un public de spectateurs et spectatrices (voir Colón de Carvajal dans ce numéro).

Si l’interaction en situation de jeu est rarement caractérisée par de véritables narrations plus élaborées, on y retrouve des bribes, des *small stories* tel que décrites pour l’interaction entre adolescentes et adolescents (Georgakopoulou 2007) ou dans des médias sociaux (Giaxoglou & Georgakopoulou 2021). Ce sont ces bribes qui nous intéressent, qu’il s’agisse de projections ou d’anticipations d’actions pendant le jeu ou des évaluations ou discussions lors des interactions sur le jeu, après coup. Les positionnements dans les interactions pendant le jeu permettent de montrer comment l’identité du joueur ou de la joueuse se construit en jouant, grâce à la catégorisation des différentes actions et stratégies (p.ex. en se construisant comme joueur compétitif ou joueuse prévoyante). Concernant les positionnements dans les interactions après coup, Bécu-Robinault & Ghimenton (dans ce numéro) montrent notamment comment l’identité au sein de la famille se construit aussi par rapport à ce qui s’est passé dans le jeu.

Bamberg (1997, p. 337) propose trois niveaux d’analyse différents par rapport au positionnement au sein d’une narration (au sens le plus large) : i) le positionnement des *personnages* les uns envers les autres dans un monde passé ou fictif, ii) le positionnement du *narrateur* par rapport à et vis-à-vis d’un public ; iii) le positionnement du narrateur par rapport à son identité dans un *contexte social* (*Who am I ?*). Deppermann (2013a, p. 65) décrit ce troisième niveau comme positionnement par rapport à des structures sociales plus larges.

⁹ « Les personnes se voient attribuer des positions ou acquièrent, voire saisissent, des positions par le biais d’une variété d’actes préalables implicites et explicites qui, dans les actes de positionnement les plus ouvertement “rationnels”, sont fondés sur des caractéristiques personnelles, réelles ou imaginaires. [...] Ce paysage moral est constitué de pratiques : par exemple, remarquer quelqu’un ou l’ignorer, lui confier des tâches, le récompenser, etc. »

¹⁰ « toutes les activités qui, d’une manière ou d’une autre, contribuent à répondre aux questions “who am I” et “who are you” [...] en termes d’attributions et d’affirmations localement pertinentes sur des facettes du soi » (Deppermann 2013a, p. 66) (notre traduction).

Dans le cadre des interactions en situation de jeu, on s'intéresse donc i) au positionnement que les joueurs et joueuses interprètent après-coup concernant leurs actions dans le jeu (Bécu-Robinault & Ghimenton dans ce numéro) ou bien à la manière dont différentes positions sont construites pendant le jeu (les rôles dans un jeu de rôle, mais aussi le positionnement comme expert ou experte, leader, etc. par rapport à une situation de jeu précise). De plus, on s'intéresse ii) au positionnement du joueur / de la joueuse en tant que narrateur ou narratrice : comment et pourquoi relater cette petite histoire dans le cadre du jeu ? Ainsi, nous pouvons par exemple observer comment la position de l'expert se construit à travers différents moments et en alternant entre différentes postures épistémiques (Colón de Carvajal dans ce numéro).

Outre ces deux d'analyse, nous devons prendre en compte les différents niveaux du positionnement lui-même : dans et par rapport au jeu (et aux co-joueurs et co-joueuses) et dans l'interaction (et ainsi par rapport aux autres participants et participantes). Les joueurs / joueuses se positionnent dans le jeu – par rapport aux rôles qu'ils occupent dans le jeu (comment j'interprète mon rôle dans le jeu et comment je le construis), mais aussi par rapport à leurs façons d'aborder le jeu (comment je joue ?) ou par rapport aux rapports qu'ils construisent dans et par le jeu avec les co-joueurs / co-joueuses. Parallèlement à ce positionnement dans le jeu, les joueurs et joueuses se positionnent mutuellement dans et à travers l'interaction. Ces deux niveaux ne sont pas nécessairement séparés, mais ils permettent des nuances entre l'identité du joueur / de la joueuse et de l'individu-en-interaction. Ainsi, on peut être adversaires redoutables dans le jeu tout en entretenant une relation d'amitié, d'amour ou de parenté.

Le troisième niveau de l'analyse du positionnement de Bamberg semble particulièrement intéressant par rapport au jeu. Nous nous focalisons ici iii) sur des pratiques, voire des stratégies employées dans le cadre d'un jeu qui nous permettent de situer les positionnements dans des structures sociales plus larges comme la famille (voir Bécu-Robinault & Ghimenton), un groupe d'amis (voir Barbier ; Heiden & Quignard) ou vis-à-vis d'un public plus large (Colón de Carvajal). Deppermann (2013a, p. 68) remarque à juste titre que ce niveau est problématique d'un point de vue interactionnel, notamment parce qu'il est problématique d'identifier des discours dominants ou des contre-discours dans une interaction, ou bien de montrer comment des participants ou participantes indiquent des discours particuliers comme pertinents à un moment précis. La situation du jeu permet d'accéder à ce contexte social grâce aux règles et normes qui sont généralement prescrites. Le jeu étant basé sur des règles, les joueurs et joueuses se positionnent par rapport à ces règles et normes internes au jeu. Iels les acceptent, les mettent en question, les discutent, les adaptent, etc. Le positionnement par rapport aux règles permet d'identifier des pratiques avec lesquelles les joueurs et joueuses rendent pertinent des règles et normes et se positionnent par rapport à ces structures sociales externes (voir Bécu-Robinault & Ghimenton dans ce numéro).

Si la MCA décrit donc des différents processus de catégorisation au niveau local, la théorie du positionnement focalise sur la construction identitaire dans l'interaction avec une perspective plus large, en prenant en compte le développement de l'identité. Des premiers travaux concernant la construction identitaire dans l'interaction ont montré comment l'approche du positionnement peut être combinée avec une analyse interactionnelle et ce que la notion apporte à une approche interactionnelle, notamment dans l'analyse du *storytelling*. En revanche, les auteures et auteurs mettent également en garde contre certains raccourcis que l'on peut trouver dans les analyses du positionnement, notamment la soi-disant omniprésence de catégories identitaires *per se*. Ainsi, Deppermann (2013a, p. 83) demande « if identity-ascription in talk is not just a matter of explicit categorization, then we need to ask: When

does identity matter and which? »¹¹. Cette même question se pose aussi en contexte de jeu. Plus précisément, il s'agit de comprendre les pratiques de catégorisation mutuelle dans une perspective de construction identitaire et ainsi de situer les pratiques locales dans et par rapport à une échelle biographique plus large.

4. Les contributions

Par une interrogation à la fois théorique et analytique des processus de catégorisations dans des interactions en situation de jeu, notre dossier se propose donc de contribuer à une meilleure compréhension du jeu comme activité sociale, notamment par rapport à la mobilisation et la négociation des catégories sociales. En même temps, il contribue à une réflexion sur les processus de catégorisation dans la construction d'une identité en interaction (locale ou à plus grande échelle) et sur les liens entre catégorisation et analyse séquentielle et discursive.

Les quatre articles se basent sur des enregistrements et transcriptions d'interactions en situation de jeux (jeu vidéo ou jeu de société) ou sur des entretiens réalisés suite à des séances de jeu, également enregistrés et transcrits. En suivant différentes approches théoriques et méthodologiques (analyse conversationnelle, analyse du discours, MCA, *focus groups*), les auteurs et auteures interrogent le processus de catégorisation identitaires et mettent en lumière la construction de différents types de catégories.

Jean-Emmanuel Barbier étudie les pratiques des joueurs/joueuses dans une association de jeux de société lors de sessions de jeux de société contemporains. Il s'intéresse particulièrement au système de tour de jeu qu'il présente comme une catégorie de séquence ludique constituée d'actions successives accomplies par un joueur ou une joueuse. Il analyse les procédés interactionnels qui permettent de décrire la catégorie « joueur actif » dans l'organisation séquentielle d'un tour de jeu. Pour cela, l'auteur étudie notamment les marqueurs discursifs produits par les participants qui contribuent à la fois à identifier la catégorie « joueur actif » mais aussi à faire progresser le jeu d'un joueur à l'autre, comme les marqueurs de possession (« à moi/à toi » « à moi/à toi »). L'auteur cherche ainsi à montrer comment la catégorie « joueur actif » est mise en scène et est co-construite par les participants et participantes pour assurer le maintien de l'interaction ludique.

Karine Bécu-Robinault et Anna Ghimenton proposent une analyse interactionnelle et une réflexion méthodologique centrée sur les pratiques d'élaboration catégorielle à l'œuvre lors d'entretiens en *focus groups*. Elles examinent la façon dont le processus de socialisation contribue à l'élaboration et à la co-construction de catégories (expert•e/novice ; parents/enfant) au cours d'interactions familiales autour du jeu. Leurs analyses permettent de mieux comprendre les perspectives, négociées et déclarées, de différent•es participant•es autour de la situation de jeu en famille afin d'apprécier les apports socialisateurs de cette activité et la façon dont les catégorisations des membres sont tributaires de leurs pratiques de jeu. Les auteures présentent également une réflexion critique sur la mise en place du *focus group* afin d'explorer les processus émergents de catégorisation. Elles soulignent ainsi les apports et les limites de cette technique pour une recherche centrée sur le caractère socialisateur du jeu en famille, sur les potentialités de discussion des connaissances qu'il offre et sur les processus de catégorisation qui en découlent.

Isabel Colón de Carvajal étudie les pratiques interactionnelles lors d'une émission de jeux de société diffusées sur Twitch.Tv, axée sur le positionnement épistémique de Maxildan en tant

¹¹ « si l'attribution d'une identité dans l'interaction n'est pas uniquement une catégorisation explicite, nous devons nous poser la question : à quel moment l'identité devient pertinente et quelle identité? » (notre traduction).

que joueur-animateur possédant des connaissances préalables sur les règles du jeu. Elle décrit comment et pourquoi les positionnements et les rôles des participant•es sont possiblement négociés dans l'interaction, dans des séquences particulières d'explication de règles de jeu ou de demande de clarification d'une règle. L'analyse met en lumière des choix stratégiques, tels que la recherche différée de règles pour ne pas bloquer la progression du jeu. L'auteure met également en évidence la corrélation entre processus de catégorisation, positionnements des joueurs et dynamique temporelle du jeu dans ce contexte particulier de pratique de jeu de société diffusée en ligne. Elle montre enfin que le positionnement épistémique de l'animateur est intrinsèque à l'interaction, fluctuant entre une posture d'expert et de non-expert en fonction des questions des co-joueurs.

Lydia Heiden et Matthieu Quignard s'intéressent aux différentes façons de collaborer dans un jeu digital coopératif afin de prendre une décision commune. Iels proposent une étude de cas de l'interaction d'un groupe qui avait mentionné, lors d'un débriefing, qu'un des participant•es avait pris le rôle de « leader » dans le jeu. Les deux auteur•es montrent, premièrement, comment la collaboration en vue d'une prise de décision commune peut être conçue différemment et comment ces différentes façons de collaborer sont liées à différents positionnements des joueurs et joueuses. Dans un deuxième temps, iels mettent en évidence que la catégorisation de « leader » après coup correspond uniquement à certaines phases du jeu, pointant ainsi son caractère émergent et la négociation constante en fonction de l'évolution de l'interaction.

5. Bibliographie

- Baldauf-Quilliatre, H., & Colón de Carvajal, I. (2015), « Is the avatar considered as a participant by the players? A conversational analysis of multi-player videogames interactions », *PsychNology Journal*, 13(2), p. 127-147.
- Baldauf-Quilliatre, H., & Colón de Carvajal, I. (2019), « Interaktionen bei Videospiele-Sessions: Interagieren in einem hybriden Raum », in: Marx, Konstanze, Schmitt, Axel (eds.), *Interaktion und Medien. Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation*. Winter, Heidelberg, p. 219-254.
- Baldauf-Quilliatre, Heike, & Ursi, Biagio (2022), « Constructing local identities in multiparty interactions with tablets. A multimodal analysis of participation organization in intergenerational screen-based interactions », in: Brock, Alexander et al. (eds.). *Participation and Identity*. Lang, Frankfurt a.M., p. 11-36.
- Baldauf-Quilliatre, Heike, & Ursi, Biagio (2023), « Playing together on a large screen. Studying participation through the lens of multimodality », in: Haddington, Pentti et al. (eds.). *Complexity and intersubjectivity: Shared understanding in multi-layered social interaction*. Palgrave, London, p. 255-295.
- Bamberg, Michael (1997), « Positioning between structure and performance », *Journal of Narrative and Life History*, 7, p. 335-342.
- Berry, V., & Coavoux, S. (2021), « 'Qui veut jouer au Monopoly?' Cultures et pratiques du jeu de société en France », *Sciences du jeu*, 14, <https://doi.org/10.4000/sdj.2819>
- Bonu, B., Mondada, L., Relieu, M. (1994), « 'Catégorisation : l'approche de Harvey Sacks », in: Fradin, B., Quéré, L., & Widmer, J. (eds.), *L'enquête sur les catégories*, Editions de l'École des hautes études en sciences sociales, p. 129-148.
- Borzakian, M. (2012), « Les jeux : quelle définition par et pour les sciences sociales ? », *Loisir et société, Society and Leisure*, 35(2), p. 341-360.
- Butler, C., & Weatherall, A. (2006), « 'No, we're not playing families': Membership categorization in children's play », *Research on Language and Social Interaction*, 39(4), p. 441-470.

- Chauvier, S. (2007), *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin.
- Cheng, H. F. (2023), *Framing in Board Game Play Among Friends: The Linguistic and Multimodal Management of Rules, Intersubjectivity, and Knowledge* (Doctoral dissertation, Georgetown University).
- Conein, B. (2001), « Classification sociale et catégorisation », in : de Fornel, M. (ed.). *L'éthnométhodologie: Une sociologie radicale*, Paris, La Découverte, p. 239-258.
<https://doi.org/10.3917/dec.forne.2001.01.0239>
- Davies, B., & Harré, R. (1990), « Positioning: The discursive production of selves », *Journal for the theory of social behaviour*, 20(1), p. 43-63.
- Deppermann, A. (2013a), « How to get a grip on identities-in-interaction:(What) does 'positioning' offer more than 'membership categorization'? Evidence from a mock story », *Narrative inquiry*, 23(1), p. 62-88.
- Deppermann, A. (2013b), « Positioning in narrative interaction », in: *Narrative inquiry. A forum for theoretical, empirical, and methodological work on narrative* 23(1), p. 1-15.
- Deppermann, A., Scheidt, C.E., Stukenbrock, A. (2020), « Positioning shifts from told self to performative self in psychotherapy », *Frontiers in Psychology 11*. Lausanne, Frontiers Media S.A., p. 1-18.
- Evans, B., & Fitzgerald, R. (2017), « The categorial and sequential work of 'embodied mapping' in basketball coaching », *Journal of Pragmatics*, 118, p. 81-98.
- Foucault, M. (1969), *L'archéologie du savoir*. Paris, Gallimard.
- Fradin, B., Quéré, L., & Widmer, J. (eds.)(1994), *L'enquête sur les catégories*. Editions de l'Ecole des hautes études en sciences sociales.
- Galatolo, R., & Greco, L. (2012), « L'identité dans l'interaction : pratiques de catégorisation et accountability en milieu homoparental », *Langue française*, (3), p. 75-90.
- Georgakopoulou, A. (2007), *Small Stories, Interaction and Identities*. Amsterdam, Benjamins.
- Giaxoglou, K., & Georgakopoulou, A. (2021). « A narrative practice approach to identities: Small stories and positioning analysis in digital contexts », in: Bamberg, M., Demuth, C., & Watzlawik, M. (eds.). *Cambridge Handbook of Identity*. Cambridge University Press, p. 241–261.
- Goffman, E. (1961), *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Ravenio Books.
- Goffman, E. (1974), *Les cadres de l'expérience*, trad. de l'anglais par I. Joseph, M. Datevelle, P. Joseph, Paris, Éd. de Minuit, 1991.
- Goffman, E. (1979), « Footing », *Semiotica*, 25(1-2), p. 1-30.
- Goodwin, C., & Goodwin, M. H. (2004), « Participation », in: Duranti, A. (ed.). *A companion to linguistic anthropology*, Blackwell Publishing, p. 222-244.
- Goffman, E. (1983), « The Interaction Order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address ». *American Sociological Review*, 48(1), p. 1–17.
<https://doi.org/10.2307/2095141>
- Greco, L., Mondada, L., & Renaud, P. (eds.) (2014), *Identités en interaction*. Limoges, Lambert-Lucas.
- Haakana, M., & Sorjonen, M. L. (2011), « Invoking another context: Playfulness in buying lottery tickets at convenience stores », *Journal of Pragmatics*, 43(5), p. 1288-1302.
- Harré, R., Moghaddam, F. M., Cairnie, T. P., Rothbart, D., & Sabat, S. R. (2009), « Recent advances in positioning theory », *Theory & psychology*, 19(1), p. 5-31.
- Hofstetter, E. (2020), « Thinking with the body: Embodying thinking as a practice in board games », in: Wiggins, S., & Osvaldsson Cromda, K. (eds.). *Discursive psychology and embodiment: Beyond subject-object binaries*, Palgrave, p. 247-273.
- Hofstetter, E., & Robles, J. (2019), « Manipulation in board game interactions: Being a sporting player », *Symbolic interaction*, 42(2), p. 301-320.

- Holt, E. (2016), « Laughter at last: playfulness and laughter in interaction », *Journal of Pragmatics*, 100, p. 89-102.
- Housley, W., & Fitzgerald, R. (2015), « Advances in membership categorisation analysis », *Advances in Membership Categorisation Analysis*, Sage.
- Huizinga, J. (1938), *Homo ludens*. Haarlem, Tjeenk Willink [1951, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard].
- Keating, E., & Sunakawa, C. (2010), « Participation cues: Coordinating activity and collaboration in complex online gaming worlds », *Language in Society*, 39(3), p. 331-356.
- Leconte, G. (2019), « Théorie de la définition et jeux vidéo : règles et lois dans l'expérience vidéoludique », *Sciences du jeu*, (11).
- Mondada, L. (2012), « Coordinating action and talk-in-interaction in and out of video games », in: Ayass, R., Gerhardt, C. (eds.), *The appropriation of media in everyday life*, Amsterdam, Benjamins, p. 231-270.
- Mondada, L. (2020), « Membership categorization and the sequential multimodal organization of action: Walking, perceiving, and talking in material-spatial ecologies », in: Smith, R., Fitzgerald, R., Housley, W. (eds.), *On Sacks*. Routledge, London, p. 101-117.
- Reeves, S., Greiffenhagen, C., & Laurier, E. (2016), « Video gaming as practical accomplishment: Ethnomethodology, conversation analysis, and play », *Topics in Cognitive Science*, 9(2), p. 308-342.
- Sacks, H. (1995), *Lectures on Conversation*, in: G. Jefferson (ed.), Blackwell Publishing.
- Schmidt, A., & Marx, K. (2021), « Co-Constructing tele-presence by embodying avatars: evidence from Let's Play Videos », *Journal für Medienlinguistik*, 4(2), p. 52-84.
- Sørensen, E., & Schank, J. (2022), « Categorizations of World War II in Videogames », *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 13(1), p. 81-110.
- Stokoe, E. (2012), « Moving forward with membership categorization analysis: Methods for systematic analysis », *Discourse studies*, 14(3), p. 277-303.
- Traverso, V. (2018), « Les frontières au prisme de la catégorisation. Construire et déconstruire de la différence: une discussion à propos de l'usage du hammam », in: Auzanneau, M., Greco, L. (eds.), *Dessiner les frontières [en ligne]*, ENS Éditions, Lyon, <https://doi.org/10.4000/books.enseditions.8590>.
- Trimaille, C. (2021), « Catégorisation », *Langage et société*, (HS1), p. 35-40.
- Véronique, D.G. (2012), « Catégorisation sociale et pratiques langagières : les analyses psychosociologiques de Paul Wald 1 », *Langage & société*, (4), p. 11-22.
- Voida, A., & Greenberg, S. (2008), « Wii all play: The console game as a computational meeting place », In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, p. 1559-1568.
- Watson, R. (1994), « Catégories, séquentialité et ordre social », *Raisons pratiques*, 5, p. 151-184.