



**HAL**  
open science

# Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo

Isabel Colón de Carvajal

► **To cite this version:**

Isabel Colón de Carvajal. Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo. H. Ter Minassian, S. Rufat. Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques, pp.149-166, 2011, Lecture > Play. halshs-00630503

**HAL Id: halshs-00630503**

**<https://shs.hal.science/halshs-00630503>**

Submitted on 20 Oct 2011

**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.

## LES ENONCES CHORAUX :

### UNE FORME DE SEGMENTS REPETES EMERGEANT DANS LES INTERACTIONS DE JEUX VIDEO

Notre recherche vise à développer une des contributions que la linguistique peut apporter à l'étude des jeux vidéo. Plus précisément, elle analyse les activités des joueurs pendant leur engagement dans le jeu : souvent celui-ci suscite – et repose sur – des interactions entre les joueurs, qui échangent entre eux pour coordonner leurs mouvements dans le jeu. Nous nous sommes donc penchés sur l'univers des jeux vidéo comme une activité de loisir qui fait partie des pratiques ordinaires des jeunes. Plus précisément, il s'agit d'une situation d'interaction où les joueurs et les spectateurs éventuels se parlent et où la parole elle-même construit une relation de convivialité, aussi bien que de rivalité ou de conseil. De plus, la parole permet une coordination du jeu et plus particulièrement dans les jeux d'équipes.

D'un point de vue analytique, nous nous sommes demandés en quoi les interactions dans les jeux vidéo peuvent intéresser les linguistes ? D'une part, c'est pour nous l'occasion d'analyser le langage en action dans un contexte à fort engagement où nous pouvons étudier du langage non contrôlé, et où il y a une prise en compte de l'action du corps, de l'émotion dans l'interaction. D'autre part, cela représente un défi en termes de documentation de cette activité notamment du point de vue de la complexité de l'enregistrement vidéo et audio. Il est, en effet, nécessaire de prendre en compte ce qui se passe du côté des joueurs, du côté du poste de télévision, mais également des éventuels spectateurs. Ces paramètres obligent en conséquence de multiplier les prises de vue. Dans un premier temps, nous allons décrire la phase de recueil et de traitement du corpus puis nous présenterons les analyses linguistiques que nous avons dégagées suite aux

premiers visionnages et transcriptions des données. Enfin, après avoir brièvement expliqué les différents contextes observés autour du phénomène qui nous intéresse : les segments répétés, nous ferons l'analyse d'un cas précis, celui des énoncés choraux.

## RECUEIL ET TRAITEMENT DES DONNEES

L'analyse linguistique des jeux vidéo présentée en introduction de cet article s'inscrit dans un projet financé par la DGLF\_LF (Délégation Générale à la Langue Française) et l'ILF (CNRS) portant sur le langage des jeunes en contexte de loisir. Le projet entend explorer la part du langage – son efficacité, ses spécificités, son articulation avec d'autres conduites, gestuelles, visuelles, corporelles – dans des activités où les jeunes sont activement engagés. Les séances de jeux vidéo ont été enregistrées avec deux caméras – l'une focalisée sur les joueurs et l'autre branchée sur l'écran télévisuel du jeu – et avec plusieurs sources audio. Ces enregistrements permettent de documenter de manière finement synchronisée les actions effectuées dans le jeu et les actions verbales ou non verbales devant la console.

Le corpus est composé de trois enregistrements effectués à des périodes différentes, et avec un nombre de participants variable selon le contexte :

- SFL : 2 participants, 1h30 d'enregistrement (corpus test) ;
- AEP : 2 participants, 2h d'enregistrement dont 1h30 en vidéo seulement ;
- RLP : 4 participants, 1h20 d'enregistrement.

Pour RLP et SFL nous avons deux vues vidéo ; pour AEP une vue vidéo ; et pour chacun une source audio. Seuls les corpus de AEP et RLP ont été transcrits et anonymisés. Les participants ont joué sur la console de jeu Playstation 3 et les types de jeux utilisés sont des jeux de football et de course de voitures (*Burn out*).

Les actions et les échanges verbaux qui caractérisent les interactions durant une séance de jeu sont transcrits de manière approfondie (à l'aide de la convention de transcription ICOR<sup>1</sup>) - gestes, regards, mouvements du corps lorsque ceux-ci sont pertinents – transcription sur laquelle peut s'appuyer une analyse détaillée des données.

---

<sup>1</sup> Nous utilisons la convention de transcription ICOR disponible sur Internet et un fragment à la fin de cette article : [http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/bandeau\\_droit/convention\\_icor.htm](http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/bandeau_droit/convention_icor.htm)



*Image 1 : Corpus AEP – Vues fixes des participants & du jeu*



*Image 2 : Corpus RLP – Vues fixe et mobile des participants, vue fixe du jeu*

Enfin, nous avons mis à disposition ces données dans une plateforme d'archivage de corpus de données interactionnelles développée par le laboratoire ICAR : la plateforme CLAPI<sup>2</sup> afin de pouvoir les exploiter à partir des requêtes disponibles sur la base. L'analyse que nous proposons repose donc sur un sous-corpus constitué grâce aux outils de requête linguistique de CLAPI. Notre intérêt s'est porté sur le phénomène de la répétition dans les interactions de jeux vidéo. Nous supposons que la présence récurrente de segments répétés a un rôle dans la construction du jeu et notre étude tend à décrire et analyser les fonctions des formes répétées selon leurs positions temporelles dans l'activité de jeu en cours. Ainsi, nous avons pu mettre en évidence une classification des différentes formes de répétitions obtenues dans nos enregistrements lors de séances de jeux vidéo. Notre article présente une analyse détaillée d'un type de répétition rencontré : les énoncés choraux.

<sup>2</sup> CLAPI : Corpus de LAngues Parlées en Interaction, disponible en ligne <http://clapi.univ-lyon2.fr/>

## ANALYSES LINGUISTIQUES

Après le travail de terrain et le visionnage des différents corpus, différentes pistes d'analyses linguistiques ont été dégagées au sein de l'équipe. Certaines portent sur l'organisation réflexive des temporalités de la parole et du jeu, étudiée à partir de la coordination fine de « l'instructed action » et de ce qui se passe à l'écran. Par « instructed action », il faut entendre le fait que le ou les participants énoncent des phrases de conseils, établissent des stratégies afin de guider le déroulement du jeu, autant d'activités verbales précisément coordonnées avec les actions visibles sur l'écran. Cette coordination fine est liée à des formes d'évaluation du jeu en train de se faire, sachant que ces évaluations peuvent avoir des effets rétrospectifs et prospectifs par rapport au jeu en cours sur l'écran de télévision. D'autres s'intéressent à l'étude de la régulation des conflits entre les joueurs et des différents procédés qui la caractérisent : le jeu est un moment de très grand investissement émotionnel qui débouche souvent sur des désaccords – aussi brutaux que devant être réglés dans l'immédiat et dans l'urgence du jeu. Les procédés par lesquels les participants gèrent et surmontent ces moments de divergence, les pratiques par lesquelles ils reviennent sur ces moments et les élaborent sont révélateurs de la gestion du lien social en situation de forte familiarité et de stress. Enfin la question se pose de la façon dont la grammaire et la norme sont éventuellement modifiées ou bouleversées dans une telle activité. L'agressivité et la familiarité, que certains qualifieraient d'« excessive », enregistrées dans les interactions lors d'un jeu vidéo permet de vérifier s'il y a bien infraction (transgression, rupture, subversion) des normes langagières. Cela permet par là même d'éclairer le lien entre situations d'usage du langage particulières et normes, en s'appuyant sur une comparaison entre les productions des joueurs et les conversations ordinaires.

Ces différents axes de recherche sont basés sur des phénomènes locaux comme par exemple l'étude :

- des injonctions, impératifs, conseils, explications, exhortations ;
- de la parole tronquée, des énoncés brefs, des énoncés inachevés ;
- des émotions, des injures ;
- des segments répétés, en différenciant les auto-répétitions des hétéro-répétitions.

Nous allons précisément nous focaliser ici sur ce dernier point d'analyse possible.

## ANALYSE D'UN PHENOMENE SPECIFIQUE : LES SEGMENTS REPETES

Nous menons une étude globale concernant ce que nous appelons les segments répétés. Pour cela nous avons établi un sous-corpus depuis nos données d'interactions en jeux vidéo sur les segments répétés dans leur globalité grâce à un outil de requête disponible sur CLAPI.



AFFICHAGE DES SEGMENTS REPETES DE LA TRANSCRIPTION foot - 2 joueurs - aix -xml DU CORPUS JEUX VIDEO

NOUVELLE SELECTION

**REPETITIONS A L'INTERIEUR D'UNE MEME PV**

348 répétitions du même token , par exemple : "non non" "oui oui oui" ==> [AFFICHER CES 348 ATTESTATIONS](#)

113 segments répétés d'une suite de 2 tokens, par exemple : "vous avez vous avez"  
74 segments répétés d'une suite de 3 tokens, par exemple : "ah ben oui ah ben oui"  
60 segments répétés d'une suite de 4 tokens, par exemple : "ah ça va oui ah ça va oui" ==> [AFFICHER CES 247 ATTESTATIONS](#)

**REPRISES ENTRE DEUX PV SUCCESSIVES**

77 reprises des termes de la PV qui précède , par exemple :  
"Locuteur A: ah ben nous (.) on sait pas "  
suivi de  
"Locuteur B: on sait pas"==> [AFFICHER CES 77 ATTESTATIONS](#)

Image 3 : Capture d'écran des attestations obtenues sur CLAPI

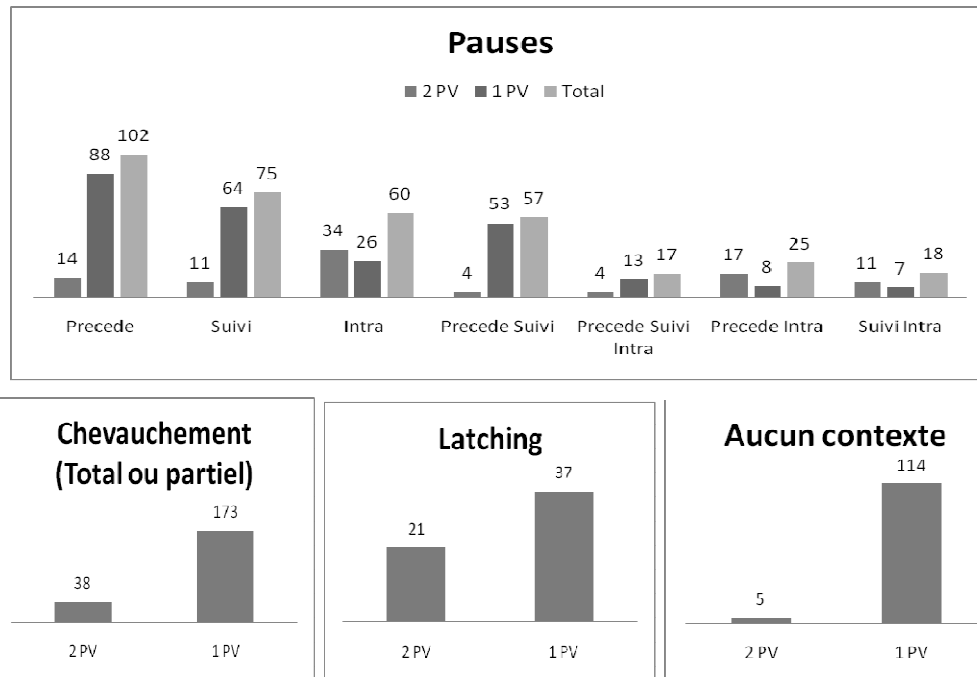
Le résultat obtenu propose un classement des différents segments répétés selon certains paramètres tels que leur position dans une même production verbale (PV) ou entre deux productions verbales successives ; ou selon le nombre de lexèmes<sup>3</sup> répétés. La définition donnée par CLAPI d'une production verbale<sup>4</sup> (PV) est une suite de lexèmes rattachée à un locuteur dont l'identifiant (pseudonyme) apparaît en début de ligne dans la transcription. Une nouvelle PV commence à chaque nouvelle apparition d'un identifiant de locuteur. C'est une unité qui répond aux besoins d'une analyse automatique et qui ne correspond qu'en partie à la notion de tour de parole de la linguistique interactionnelle (Sacks, Schegloff & Jefferson, 1974).

A partir de ces sous-corpus généraux par lexèmes et nombre de PV, nous avons établi un récapitulatif quantitatif des différents segments répétés en fonction de leur environnement contextuel : d'une part, l'environnement

<sup>3</sup> La plus petite unité lexicale significative (cf. Dictionnaires Le Robert, édition 2009).

<sup>4</sup> Pour plus d'informations, voir le glossaire détaillé sur le site de Corinte dédié à la recherche sur les corpus de langue parlée en interaction. : [http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/bandeau\\_droit/glossaire.htm#pv](http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/bandeau_droit/glossaire.htm#pv)

séquentiel (en chevauchement, précédé et/ou suivi d'une pause, précédé et/ou suivi d'un « enchaînement immédiat » ou latching) ; d'autre part, la place du segment répété dans le tour de parole (soit en début, milieu ou fin de PV). Les graphiques ci-dessous résument la répartition des segments répétés en fonction de leur environnement séquentiel :



D'une manière générale, nous pouvons constater que les segments répétés sont beaucoup plus fréquents au sein d'une seule PV : sur un total de 742 lexèmes classés selon les contextes décrits ci-dessus (chevauchement, pauses, latching et aucun des trois), 79% sont réalisés à l'intérieur d'une même PV. Cela manifeste une utilisation d'auto-répétitions (c'est-à-dire à l'intérieur d'un même tour de parole) plus fréquente que celle d'hétéro-répétitions par les participants. De plus, seulement 16% des segments répétés sont réalisés sans aucune marque environnementale de chevauchement (28%), de pauses (48%), ou de latching (8%). Nous pouvons remarquer que, du point de vue de la gestion de la temporalité au cours des interactions en jeux vidéo, les segments répétés sont plutôt produits à travers une configuration contextuelle caractérisée par des chevauchements, des pauses ou des enchaînements immédiats.

Suite à ces premières remarques, nous avons pu dégager d'autres interrogations qui rejoignent les pistes d'analyses évoquées en introduction notamment sur la fonction, le rôle des différentes formes de répétitions au niveau :

1. des catégories grammaticales des lexèmes répétés : adjectif, verbe, interjection, adverbe, pronom personnel (cela traduirait-il une hésitation, une recherche de mots oralisée ?) ; nom commun / nom propre (cela ferait référence aux joueurs de foot (*juan*), aux équipes (*bordeaux*), aux objets du jeu (*poteau, carton*), aux actions possibles (*pressing, faute*), aux participants (*tomas*) ?)
2. du nombre de répétitions d'une occurrence. Est-ce que cela manifeste des dynamiques discursives propres à l'échange des participants ou des dynamiques propres au jeu ?
3. de l'adressage de la répétition selon qu'il soit dirigé aux interlocuteurs ou à soi-même ?

Tout cela fera l'objet d'études approfondies dans les mois qui viennent.

## UNE ETUDE DE CAS

Après avoir introduit quelques bases générales sur le phénomène interactionnel des segments répétés, nous allons à présent effectuer une analyse détaillée d'une forme de répétition obtenue grâce à l'outil de requêtes de CLAPI, que, conformément à la littérature, nous appelons « énoncé choral ». A partir de l'ensemble des sous-corpus établis depuis CLAPI, nous avons défini un ensemble plus fin rassemblant uniquement les extraits comportant des énoncés choraux. Si notre sous-corpus d'énoncés choraux a été construit grâce à l'outil de requêtes sur les segments répétés, il est toutefois important de nuancer le lien associant les énoncés choraux à des formes de répétitions. En effet, le principe de la répétition est qu'un locuteur énonce un mot ou une suite de mots, et que son interlocuteur produise le même mot ou la même suite de mots après le tour du premier locuteur seulement. En ce sens, les énoncés choraux ne sont pas des répétitions : en effet, des énoncés choraux sont la production par deux participants différents des mêmes lexèmes de façon simultanée c'est-à-dire en chevauchement total<sup>5</sup>. Nous avons donc identifié des mêmes segments en chevauchement : les énoncés choraux, à la différence de mêmes segments successifs : les énoncés répétés.

L'analyse de cas présentée repose sur l'étude de Gene Lerner<sup>6</sup> (2002) qui a travaillé sur le partage du tour au moyen de co-productions chorales dans la parole-en-interaction. Son corpus est composé d'interactions

---

<sup>5</sup> Il y a chevauchement partiel à partir du moment où un fragment du(des) même(s) lexème(s) est énoncé avant ou après celui de l'interlocuteur.

<sup>6</sup> Lerner, G. H. (2002). Turn-sharing: the choral co-production of talk-in-interaction. In C. Ford, B. Fox & S. Thompson (Eds.), *The Language of Turn and Sequence*, pp. 225-256. Oxford: Oxford University Press.



ordinaires à table ou entre amis. Notre analyse se propose de reprendre un certain nombre de catégories définies par Lerner et de les appliquer au sous-corpus sélectionné dans nos données sur les jeux vidéo.

Dans son article, Lerner explique que certaines formes de participation dans la conversation ne sont pas systématiquement organisées de manière successive, c'est-à-dire qu'il n'est pas prédéfini au cours de l'interaction que tel participant parle à tel moment (2002: 2). Bien que la co-production d'énoncés vise à "exprimer les mêmes mots de la même manière au même moment" par deux locuteurs, cela ne signifie pas nécessairement la réalisation de la même action par les locuteurs lors de ces énoncés choraux (2002: 3) :

*Exemple tiré de Lerner : [SARI]*

14 B: [It was a ni-]=  
 15 A: [( )] (( A looks to C))  
 16 B: =It was a nice cake, [you kno:w  
 17 C: [You, you just have to e:x::p[erience them  
 19 B: [perience that

Ici, B et C s'adressent à A. L'accomplissement d'énoncé co-produit ne semble pas exiger que l'énoncé du deuxième locuteur B corresponde mot à mot à l'énoncé en cours du locuteur C. Au contraire, B doit montrer ce qu'il vise dans la position et l'élocution de son énoncé – ce qu'il fait à la ligne 19.

Lerner décrit ensuite cinq caractéristiques générales que peuvent avoir les énoncés choraux :

- montrer qu'il existe d'autres formes de participation dans la conversation que de prendre ou donner le tour de parole ;
- être une ressource pour éventuellement initier ou poursuivre une action conjointe, offrant ainsi une autre possibilité d'élargissement des unités de participation dans la conversation c'est-à-dire le passage entre des participants individuels à des entités sociales plus vastes ;
- éventuellement exhiber la compréhension, l'affiliation et l'accord actuel avec le locuteur en cours ;
- permettre la construction d'une participation mutuelle dans des activités qui incluent à la fois un droit de s'exprimer et une co-participation comme celle qui peuvent se produire lors de remémorations conjointes ;
- être une caractéristique de l'organisation de l'interaction sociale ne se limitant pas à la parole mais qui peut être réalisée à travers une co-production de gestes simultanés.

## CO-PRODUCTION VS NON CO-OPTATION

Lerner définit la non co-optation comme une « complétude anticipée » (*'anticipatory completion'*) d'un tour de parole, où l'interlocuteur vise à prendre la parole, à s'associer sur la fin du tour du locuteur engagé (ce qui produit généralement une forme de chevauchement partiel entre les deux locuteurs). En revanche, la co-production d'énoncés traduit des formes distinctes de participation. Ces phénomènes sont tous deux obtenus interactionnellement, puisque les locuteurs engagés peuvent ou non arrêter leur énoncé ; s'ils continuent, le résultat peut être plus ou moins choral. Les extraits 0a et 0b ci-dessous illustrent des exemples de non co-optation où un des participants s'aligne sur la fin du tour de son interlocuteur en produisant le même segment.

### *Extrait 0a : Mitigé*

```
1 LUC zéro zéro/ bon=  
2 RAP =mitigé\  
3 (.)  
4 LUC franchement miti[gé:/]  
5 RAP [miti]gé  
6 LUC on a eu on a eu l'occasion de: [franchement de le mettre]  
7 RAP [p`tain mais grave mais ]
```

### *Extrait 0b : Trois zéro*

```
1 RAP jé [jé ]  
2 LUC [bien] joué  
3 RAP trois [zéro/ ]  
4 LUC [trois zéro]
```

Dans l'extrait 0a, le mot « mitigé » est introduit par RAP (ligne 2). Une première répétition est réalisée par LUC à la ligne 4 puis RAP reprend le même terme (ligne 5) sur la fin du tour de LUC en chevauchement partiel. Les lignes 4 et 5 ne représentent donc pas un énoncé choral tel que nous l'avons défini. L'enchaînement des tours produit un énoncé partiellement chevauché. Dans l'extrait 0b, la répétition de la suite de mots « trois zéro » est également produite en chevauchement partiel, à la différence que, temporellement, LUC aligne la réalisation de son segment répété sur la fin du tour de RAP.

## CO-PRODUCTION « IMPROMPTUE » VS CO-PARTICIPATION « SOLLICITEE »

Le caractère « *impromptu* » d'une co-production fait référence à l'émergence d'énoncés choraux dans un tour de parole par un (des) co-participant(s) sans sollicitation spécifique de la part du locuteur engagé.

### Extrait 1 : La barre

- 1 LUC on s'est fait prendre de vitesse/ mai:s violent là\  
(0.2)  
2 RAP ah ouais\ (2.9)  
3 RAP %putain y avait personne\ (0.5)  
*imTV* %((joueur envoie ballon vers le but))  
*imTV* ((ballon touche la barre supérieure de la cage des buts))  
4 LUC oh +.h: [LA BARR:E/  
*luR* +((regard vers RAP))  
5 RAP [la barre ]  
6 (1.3)  
7 RAP [xxx xx ]  
8 LUC [roh: la la:]

Dans l'extrait 1, un évènement relatif au jeu est en train de se réaliser durant le tour de RAP : un joueur de l'équipe adverse envoie le ballon en direction des cages. Le résultat de ce tir est que le ballon touche la barre supérieure de la cage des buts. A la ligne 4, LUC initie un tour en réaction à cet évènement, et le rend intelligible. RAP s'aligne au tour de son interlocuteur en énonçant le même segment en chevauchement total (ligne 5). Nous pouvons constater qu'il n'y a aucune marque de sollicitation verbale de la part d'un des participants dans les tours précédents l'énoncé choral de LUC et RAP. Il s'agirait donc d'une co-production *impromptue*, mais nous verrons dans la suite de notre analyse que dans cet extrait là, l'énoncé choral est produit suite à un élément déclencheur non verbal provenant de l'image télévisuelle.

A l'inverse du cas précédent, Lerner décrit le caractère « *sollicité* » d'une co-participation où l'émergence d'énoncés choraux dans le tour du locuteur engagé fait suite à une sollicitation de ce dernier (ou d'un tiers participant). Dans notre sous-corpus de sept extraits, deux sont des occurrences de co-participations « sollicitées ».

### Extrait 2 : Possession

- 1 RAP j` veux voir les: %possessions\ (0.6)  
*imTV* %((écran résultat information recherchée))  
2 RAP a:tten:ds\ (0.4)  
3 LUC [possession/ ]  
4 RAP [°possession°] (0.6)  
5 LUC quatre vingt deux pour cent/ (0.5)

Dans l'extrait 2, il y a une requête introduite par RAP à la ligne 1 lorsqu'il explicite ce qu'il est en train de chercher sur l'écran télévisuel « j`veux voir les: possessions\». Parallèlement au tour de parole de RAP, le résultat de l'information recherchée s'affiche sur l'écran. Après une mise en attente par RAP (ligne 2), les deux participants initient un chevauchement avec un départ simultané en produisant l'énoncé choral « possession ». Nous pouvons donc faire l'hypothèse que RAP réalise une première sollicitation grâce à sa requête en ligne 1 car l'information n'est pas encore disponible à cet instant du jeu mais elle est attendue. La réponse chorale émane d'une lecture simultanée de l'information visuelle inscrite sur l'écran et également d'une compétence de joueurs – de spectateurs de football qui attendent l'affichage de certains résultats.

### Extrait 3 : Ouais

```

1  MAT    #+burn out c'est où tu tu t'encules et tout#
      #((TOM & JOS joue avec leurs mains))      #
      maR    +((vers JOS,TOM))
      joR    ((vers MAT))
2      (0.3)
3  JOS    [quoi/]
4  MAT    [hein/] c'est où tu +t'enc#+ules et tout là/=
      maR                                +((vers télé))
      coG                                #((COL s'approche de la télé))
                                          +((TOM,JOS regard vers COL))

5  JOS    =[ouais]
6  TOM    =[ouais]
      toR    ((vers télé))
      joR    ((vers télé))

```

Dans l'extrait 3, MAT formule une question constituant une première partie de paire adjacente<sup>7</sup> (ligne 1) qui est adressée aux deux autres participants présents dans la pièce. Son regard est d'ailleurs dirigé vers JOS et TOM. Les deux co-participants sont en train de jouer pendant que MAT formule sa question. Ce n'est qu'après le tour de MAT que JOS dirige son regard vers ce dernier. Une courte pause suit l'ajustement visuel de JOS vers MAT, puis JOS initie une demande de réparation<sup>8</sup> en ligne 3 par « quoi/ ». Sa demande de réparation est simultanée à une auto-réparation par MAT lui-même qui reformule sa question (ligne 4). Au cours de sa reformulation, MAT dirige son regard vers la télévision, pendant qu'un participant extérieur s'approche d'elle.

<sup>7</sup> Cf. Sacks, H., Schegloff, E.A. and Jefferson, G. (1974). A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation', *Language* 50(4): 696–735.

<sup>8</sup> Cf. Schegloff, E.A. (1979). The relevance of repair in syntax-for-conversation. In: T. Givón (ed.), *Discourse and syntax*. New York (Academic Press), 261-288.

Aux lignes 5-6, JOS et TOM initient simultanément une réponse chorale à la question de MAT par leurs « ouais » qui produisent une réponse c'est-à-dire la deuxième partie de paire adjacente. La particularité de cette réponse est que les participants ont une attention commune en direction du participant extérieur (regard vers COL) mais leur réponse chorale est clairement adressée à MAT. Ils ratifient ainsi le déplacement de COL vers la télévision tout en tenant compte de la question de leur interlocuteur. Nous pouvons faire le constat que la question de MAT sollicite une réponse de l'un ou l'autre des participants, et suscite également une demande de réparation initiée par JOS.

#### FONCTIONS DES PRODUCTIONS D'ÉNONCÉS CHORAUX

Nous avons repérées différentes fonctions des énoncés choraux dans le sous-corpus d'interactions dans les jeux vidéo. Elles correspondent à certaines que Lerner décrit dans son article (2002: 23) :

*Fournir aux participants une méthode pour la réalisation d'une action conjointe avec un autre participant*

Trois extraits sur les sept de notre sous-corpus permettent d'expliquer le sens de cette première fonction.

L'extrait 1 a été présenté sous la section 4.2 faisant référence aux co-productions impromptues. Nous retrouvons une action sur l'image télévisuelle où un joueur envoie le ballon en direction des cages. L'action suivante montre le ballon touchant la barre supérieure de la cage des buts. LUC initie alors une évaluation orale de l'action qui vient de se dérouler (ligne 4) et dirige simultanément son regard vers RAP. Ce dernier s'associe au tour de LUC et ils réalisent ainsi un énoncé choral (lignes 4-5) en explicitant l'objet de référence « la barre ». L'exclamation chorale est, là encore, déclenchée par un événement sur l'écran de télévision.

#### *Extrait 4 : Ouh le poteau*

|    |      |   |
|----|------|---|
| 1  | RAP  | si j` te la passe tu l'as pas là        |
| 2  |      | (3.8)                                   |
| 3  | RAP  | oh le centre que j` te fais             |
| 4  |      | (4.1)                                   |
|    | raR  | +((déplacement ballon droite à gauche)) |
|    | luR  | +((déplacement ballon droite à gauche)) |
| 5  | LUC  | OUI/ (.) %[OUH:: LE POTEAU]             |
|    | imTV | %((ballon touche le poteau))            |
| 6  | RAP  | [OUH:: LE POTEAU]                       |
| 7  |      | (0.2)                                   |
| 8  | LUC  | LE POTEAU=                              |
| 9  | RAP  | =oh le [poteau]                         |
| 10 | LUC  | [oh nan]                                |

Dans l'extrait 4, les participants sont en pleine action de jeu et la description de l'action en cours est rendue explicite par RAP ligne 3 lorsqu'il dit « oh le centre que j` te fais ». Une longue pause suit la verbalisation de RAP, puis simultanément LUC et RAP suivent du regard le déplacement du ballon qui circule de droite à gauche sur l'écran, en direction des cages de l'équipe adverse. A la ligne 5, LUC anticipe le résultat de cette action par une exclamation positive « OUI/ » qui projette la réussite de l'action de RAP. Cependant, les participants ont le résultat réel de l'action après l'exclamation de LUC, durant la micro pause, où visuellement, le ballon touche le poteau de la cage adverse. Suite à ce constat, les deux participants enchaînent simultanément une évaluation du résultat par un énoncé choral « ouh:: le poteau » (lignes 5-6). La réponse chorale a donc été déclenchée par un élément non verbal sur l'écran de télévision, écran vers lequel les participants étaient conjointement orientés.

#### *Extrait 5 : Carton rouge*

|   |             |   |
|---|-------------|---|
| 1 | RAP         | [ TU LE MAN]QUES/ je te tue\ (. ) honnêtement\<br>(1.2)   |
| 2 | LUC         | [OH OUI c'est bon]  |
| 3 | <i>imTV</i> | <i>((joueur adverse faute sur autre joueur))</i>  |
| 4 | LUC         | AH LE PÉNO/ (0.3) [OH LE ] %PÉNO<br><i>imTV</i> %((changement d'écran tv))                              |
| 5 | RAP         | [°bien°]  |
| 6 | RAP         | °c'est bien°  |
| 7 | LUC         | <b>qu'est ce qu'i` y a %le péno\ [carton rouge]</b><br><i>imTV</i> %((arbitre brandit un carton rouge)) |
| 8 | RAP         | <b>[carton rouge]</b>   |

Dans l'extrait 5, la transcription multimodale indique que sur l'écran de télévision, un des joueurs du camp adverse fait une faute sur un autre joueur. LUC projette alors la sanction possible de l'arbitre sous la forme d'un pénalty lorsqu'il dit « ah le péno » (ligne 4). A la fin de son tour de parole, il y a un changement sur l'écran de télévision et son interlocuteur fait une évaluation positive (ligne 5) de l'action en train de se dérouler puisqu'elle est à priori en faveur des participants. LUC enchaîne sur une autre forme d'évaluation où il reprend le type de sanction attendue de l'arbitre (ligne 7) « qu'est ce qu'i` y a le péno\ ». Parallèlement à son tour, l'image de l'écran de télévision montre l'arbitre en train de brandir un carton rouge. Cette action non verbale indique la sanction effectivement donnée au joueur ayant fait la faute, ce qui n'est donc pas un penalty comme LUC l'avait projeté au tour ligne 4. Suite à la confirmation de la sanction par l'arbitre à l'écran, les deux participants co-énoncent une description orale de l'objet auquel ils se réfèrent « carton rouge » (lignes 7-8). L'énoncé choral est, de nouveau, déclenché par un élément visuel sur l'écran de télévision.

Nous avons donc des cas d'actions conjointes, ici de façon verbale, en réponse à un évènement qui se déroule au cours du jeu à l'écran. Il s'agit d'actions réalisées soit par les joueurs de l'équipe adverse, soit par un personnage autonome géré par le jeu lui-même (l'arbitre virtuel), soit par les joueurs-participants eux-mêmes qui agissent sur leurs personnages.

*Co-produire un élément d'explication pour un tiers.*

Nous trouvons souvent ce type d'échange dans les interactions à plus de deux participants où l'un pose une question et au moins deux autres des locuteurs produisent de façon chorale une réponse à valeur d'explication.

L'extrait 3 a été présenté sous la section 4.2 faisant référence aux co-productions sollicitées. Nous avons expliqué que l'énoncé choral de JOS et TOM répondait à la question posée par MAT. Nous pouvons traiter la réponse comme une forme d'explication pour MAT suite à sa demande. Nous avons un second extrait tiré d'un jeu de course de voiture (Burn Out). Deux participants sont en train de terminer une course (MAT et JOS) pendant que deux autres participants sont spectateurs (TOM et JUL).

#### *Extrait 6 : Premier*

```

1  TOM    oh i` fait peur/ quand i` pilote mathieu\
2          (7.2)
3  JOS    %aie/ j` vois l` premier/
imTV    %((position de la voiture de JOS 3ème))
4          (10.6)
5  JOS    f::
6          (4.0)
imTV    ((position de la voiture de JOS 2ème))
7          (2.0)
imTV    ((position de la voiture de JOS 1er))
8          (6.2)
9  JOS    `OILÃ:::/ (.) un putain d` [xx]
10 MAT    [oh] [premier/]
11 TOM    [premier/] premier x
        josé là=
12 MAT    =ah mais t` es sérieux là/

```

Dans l'extrait 6, l'énoncé choral a lieu aux lignes 10-11 par MAT et TOM lorsqu'ils évaluent verbalement le statut de l'un des participants en cours de jeu. L'évaluation fait suite à un enchaînement d'évènements se déroulant séquentiellement sur l'écran de télévision. Dans notre transcription multimodale, nous décrivons cette succession d'informations entre les lignes 3 et 8 où la position de la voiture dirigée par JOS passe peu

à peu de la troisième à la première position. Après une longue pause verbale de 6.2 secondes, correspondant à une phase d'actions manuelles des participants, et une intervention de JOS en ligne 9, MAT et TOM rendent intelligible le statut « premier » de leur partenaire en train de jouer.

*Emettre une plainte conjointe à un troisième participant ou promulguer une demande/requête conjointe.*

Nous avons associé à ce que l'auteur décrit comme plaintes les interjections, positives ou négatives, émises par les participants. Nous entendons par interjections les exclamations de type « oh, ah, ouh... » qui peuvent être interprétées comme des formes de plaintes conjointes spontanées, et cela suite à un référent visuel déclencheur sur l'écran de télévision.

#### *Extrait 7 : Oh putain*

```

1  JOS    ah mai:s\ faut qu` j'arrête °là°
2          (13.9)
3  JOS    %((°putain° j` savais qu'il était là\          ))%
imTV    %((joueur adverse A envoie ballon vers coéquipier B))%
4          (0.7)
5  JOS   %[oh putain/]
6  MAT   %[oh putain ]
imTV%   ((coéquipier B initie un tir dans les cages))
7  JOS    %oh putAIN/ (.)
imTV    %((gardien sors le ballon))

```

Dans l'extrait 7, il y a une très longue pause de 13.9 secondes qui précède un évènement visible sur l'écran de télévision. Elle concerne un joueur du camp adverse qui envoie le ballon vers son coéquipier. Cet évènement est réalisé simultanément au tour de parole de JOS (ligne 3). Une pause de 0.7 secondes suit l'action des joueurs virtuels puis de façon chorale, JOS et MAT initient une exclamation « oh putain » (lignes 5-6) pendant que sur l'écran, un second évènement fait suite au premier. Ce deuxième évènement montre le coéquipier ayant réceptionné le ballon en train de tirer dans les cages de l'équipe de JOS et MAT. Nous pouvons donc faire l'hypothèse que, suite au premier évènement de transfert de ballon entre les deux joueurs adverses, JOS et MAT ont projeté l'enchaînement de l'activité suivante où le coéquipier initie un tir au but. Cela explique la succession rapide entre l'évènement premier, l'énoncé choral puis l'évènement second. Dans cet extrait, la tentative de but n'aboutit pas puisque le gardien sort le ballon.



*Montrer un (dés)accord avec ce qui est dit*

Les co-participants peuvent manifester leur accord ou désaccord de façon chorale suite à un tour de parole d'un tiers. Dans l'extrait 2 analysé dans la section 4.2 concernant les co-productions sollicitées, l'accord se traduit dans la réponse chorale de RAP et LUC suite à la verbalisation précédente de RAP indiquant sa recherche d'informations sur les possessions.

L'ensemble de ces descriptions souligne l'importance du référent télévisuel dans le rôle déclencheur de l'énoncé choral (cf. tous les extraits sauf le 3). De plus, les énoncés choraux analysés mettent souvent en avant l'aspect collaboratif dans la construction de l'action conjointe dans le jeu vidéo (cf. extrait 4 où RAP commente l'action qu'il réalise de « centrer le ballon » à son co-équipier afin que ce dernier marque le but). Enfin, nous avons remarqué qu'une atmosphère parfois « tendue » précède la verbalisation des énoncés choraux, alors que, pendant et après la phase de réalisation de l'énoncé choral, les participants sont rassemblés en une seule et même « voix » (cf. extrait 1 où LUC dit « on s'est fait prendre de vitesse/ mai:s violent là\ » qui traduit un certain rythme soutenu dans le déroulement du jeu ou encore au début de l'extrait 5 où RAP dit à son co-équipier « TU LE MANQUES/ je te tue\ (.) honnêtement\ »).

La situation d'interactions dans les jeux vidéo diffère de la situation d'interactions ordinaire entre amis ou autour d'un repas. Nous retrouvons des différences aussi bien en termes de déroulement temporel de l'activité, d'artefact interactionnel (écran, manettes), d'attention commune ou de gestion de l'espace. Notre analyse rend compte du caractère complexe qu'ont les analyses des interactions dans les jeux vidéo.

## CONCLUSION

D'un point de vue général, nous pouvons faire les remarques suivantes concernant l'analyse des énoncés choraux étudiés dans notre collection : les énoncés choraux sont rares dans nos données (neuf occurrences sur 3h20 d'enregistrements étudiés). Ils sont composés de un à trois lexèmes : dans cette situation d'interaction, les segments chevauchés sont courts. Par ailleurs, l'apparition des énoncés choraux est presque toujours provoquée par un événement sur l'image visible de l'écran (sauf pour l'extrait 3 où l'énoncé choral fait suite à une question). L'élément déclencheur ne provient donc pas des participants eux-mêmes dans la majorité des cas. Enfin, les énoncés choraux ont plutôt un caractère impromptu au cours de l'interaction.

D'un point de vue linguistique, nous avons remarqué que les énoncés choraux favorisent la collaboration des participants dans la construction du jeu. Ils permettent de marquer une certaine affiliation à un groupe, à un co-équipier. De plus, nous avons pu mettre en avant des orientations conjointes par les participants eux-mêmes sur l'action en cours (notamment au travers des références à l'image télévisuelle). Nous avons également souligné le rôle des énoncés choraux dans les marques d'accord entre les participants. Enfin, nous nous sommes rendu compte d'une certaine forme de compétition possible entre les participants sur la performance de jeu lui-même (être meilleur que son co-équipier aux jeux vidéo). Cette performance dans le jeu peut alors manifester une situation conflictuelle, tendue, stressante soit entre les participants, soit par rapport au déroulement du jeu lui-même (action réussie ou non, but marqué ou non). La situation conflictuelle s'affiche ainsi comme atténuée momentanément grâce au rassemblement lors des énoncés choraux.

#### CONVENTIONS DE TRANSCRIPTION

Pour plus de détail, voir les conventions ICOR : [http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/bandeau\\_droit/convention\\_icor.htm](http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/bandeau_droit/convention_icor.htm)

Participants : **RAP** Raphael, **LUC** Luc, **JOS** José, **JUL** Julien, **MAT** Mathieu, **TOM** Tomas

*Multimodalité* : **imTV** Image télévision, **maR** Mathieu regard, **maP** Mathieu posture, **maG** Mathieu geste

|        |   |
|--------|---|
| %      | Actions images TV                           |
| +      | Regards des participants                    |
| #      | Gestes des participants                     |
| -->    | Actions réalisées au-delà du tour de parole |
| [ ]    | Chevauchement                               |
| / \    | Intonations montantes ou descendantes       |
| ° °    | Volume plus bas                             |
| :::    | Allongement                                 |
| p`tit  | Élision                                     |
| trouv- | Troncation                                  |
| xxx    | Segments inaudibles                         |
| =      | Enchaînements immédiats                     |
| (( ))  | Commentaires                                |

## REFERENCES

- Fichez, E. & Noyer, J. (2001). *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille, Éd. du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille3.
- Fortin T., Mora, P. & Tremel, L. (2006). *Les Jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan, 240p.
- Henry, S. & Pallaud, B. (2004). Amorces de mots et répétitions dans les énoncés oraux. *Recherches sur le français parlé*, 18, *Autour du Corpus de Référence du français parlé*, 201-229.
- Lerner, G. H. (2002). Turn-sharing: the choral co-production of talk-in-interaction. In C. Ford, B. Fox & S. Thompson (Eds.), *The Language of Turn and Sequence*, 225-256. Oxford: Oxford University Press.
- Sacks, H., & Schegloff, E. A. (1973). Opening up closings. *Semiotica*, 289-328.
- Sacks, H., Schegloff, E. A. & Jefferson, G. (1974). A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation, *Language* 50(4), 696-735.
- Schegloff, E. A. (1979). The relevance of repair in syntax-for-conversation. In: T. Givón (ed.), *Discourse and syntax*. New York (Academic Press), 261-288.
- Schegloff, E. A. (2000). When 'others' initiate repair. *Applied Linguistics*, 21, 205-243.
- Schegloff, E.A. (2007). *Sequence Organization in Interaction: A Primer in Conversation Analysis*. vol. 1. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tricot, A. & Rufino, A. (1999). Modalités et scénarii d'interaction dans des environnements informatisés d'apprentissage, *Revue des Sciences de l'Éducation*, numéro thématique, XXV (1).
- Winnicott, D. W. (1971). *Jeu et Réalité*. L'espace potentiel, Paris, Gallimard, 2002, *Folio*, coll. « Essais », 277p.