

République algérienne démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

UNIVERSITE ABOU- BAKR BELKAÏD – TLEMCEEN-

Faculté des Lettres et des Langues



Thème

Analyse conversationnelle des comportements verbaux dans une conversation entre les gamers algériens de Tlemcen, approche interactionnelle

Mémoire réalisé pour l'obtention d'un diplôme de Master en Sciences du langage

Présentée par :

MEHDID Mohammed Sofiane

Sous la direction de :

Kherbouche Ghouti

Membres du jury

Docteur

.....

Président

Docteur Kherbouche Ghouti

Rapporteur

Docteur

Examineur

Année universitaire 2018/ 2019

Introduction

La communication est un fait social qui a toujours été le point de relation entre les individus d'une communauté donnée, c'est un besoin essentiel dans la vie communautaire comme le précise Paul Watzlawick « On ne peut pas ne pas communiquer », dans toutes les circonstances de la vie quotidienne, et dans n'importe quel contexte, même dans les situations les plus complexes, comme par exemple, le cas où nous assistons à des interlocuteurs de différentes origines qui parlent différentes langues, il s'adapteraient à ces situations problèmes et trouveraient le moyen de créer un canal de communication.

La communication n'est qu'un terme générique qui est trop vaste pour le décrire où l'étudier car il s'agit d'un phénomène qui bouge sans cesse, mais il y a toujours moyen d'étudier une partie de la communication, et la conversation reste la plus abordable au plan de l'accessibilité puisqu'elle est facile à récolter et à analyser, Lüger Heinz-Helmut (1993: p.5) l'a définie comme étant « *un déroulement communicatif composé de différentes activités et organisé par les participants de façon coopérative. De façon coopérative, cela signifie surtout que les tours de parole ne sont pas produits seulement par le locuteur actuel mais qu'ils sont le résultat d'un travail commun* »

Ceci présume que n'importe quelle conversation est le résultat d'un travail de coopération entre les interlocuteurs, et qu'il ne s'agit pas seulement du travail d'un émetteur comme il est défini dans le schéma de Jakobson qui est plutôt un schéma à sens unique où l'émetteur n'est que le producteur d'un message qui sera reçu par un récepteur, cela implique la présence d'un discours purement composé de différentes séquences et de différentes étapes qui peuvent révéler la nature de la conversation, et parmi les critères qui peuvent être révélés, il existe un fait linguistique nommé les comportements langagiers.

Burrhus Frederic Skinner (Date : Page), penseur et psychologue américain, a défini le comportement langagier comme étant « *un comportement qui n'agit pas directement sur l'environnement physique, mais seulement indirectement, par le comportement d'autres hommes* » Skinner 1957 p.2 cela sous-entend que le comportement langagier n'est pas forcément la probabilité du sens d'un mot, mais de la probabilité de son apparition à un moment donné et dans une situation donnée, ce qu'on appelle la force de l'opérant.

Les comportements langagiers ont toujours été la visée d'étude dans plusieurs types de corpus tels que les émissions radiophoniques et télévisées, le langage SMS, les entretiens et d'autres types de discours enregistrés, mais il existe un autre type de discours qui a été rarement traité, il s'agit du discours des membres de la communauté des jeux vidéo, ou comme on les appellent dans le jargon « Les Gamers ». Il faut savoir que le monde des jeux vidéo ne cesse d'évoluer, maintenant non seulement il est possible de jouer instantanément avec d'autres joueurs, mais il est possible qu'ils puissent communiquer entre eux au moment où ils jouent grâce à certaines fonctionnalités disponibles dans le jeu ou en dehors du jeu sous forme d'applications.

Les jeux vidéo sont la nouvelle révolution de la technologie moderne, contrairement aux médias, ce ne sont pas des informations diffusés derrière un écran, il s'agit d'une connexion entre l'utilisateur et ce qui se passe derrière l'écran, les jeux vidéo donne la possibilité d'une interaction totale avec le jeu, le joueur contrôle le monde virtuel auquel il fait face, le gamer développe son adaptation au monde des jeux à travers le temps, plus il y joue, plus il apprend comment ce divertissement vidéo ludique fonctionne, les jeux vidéo avec leurs différentes catégories présentent un grand choix pour les gamers, chacun son gout dans le choix des jeux ce qui a amené à la diffusion de cette culture à travers le monde.

Les gamers sont une communauté moderne qui s'est constituée durant ces dernières années grâce au développement de la technologie dans le domaine des jeux vidéo. Ils ont été regroupés grâce à la fonction des nouveaux jeux multijoueurs, qui sont des jeux destinés à la compétition entre les joueurs. Cette fonction a créé une sorte de rivalité entre eux, ce qui a entraîné un espace plein de pression, de stratégies et d'intelligence, ce qui amène à voir des comportement très particuliers chez eux qui ne se manifestent pas dans la vie réelle, car il s'agit d'un contexte virtuel L'observation de ces comportements reste difficile puisqu'on peut observer un seul joueur et les autres sont derrière l'écran, mais il existe justement un moyen d'avoir plus de visibilité sur les autres joueurs, c'est à travers la conversation, car les jeux multijoueur offrent la possibilités aux gamers de pouvoir communiquer entre eux en tant que coéquipier avec la fonction « voice chat »¹ qui permet une conversation et une interaction instantanée

¹ Voice chat : une technique moderne qui permet la transmission de la voix à travers les réseaux IP (câble, ADSL, fibre optique) technique utilisé dans les réseaux sociaux tel que Facebook Messenger, Skype ...etc

entre eux, et ceci permet de voir les indices de comportements à travers leurs discours, ce qu'on appelle les comportements verbaux.

Nous avons constaté qu'il existe certains comportements qui se manifestent à travers le langage des « Gamers » de la région de Tlemcen en plein milieu d'une partie multijoueur. Il s'agit d'un discours riche de données intéressantes à analyser que ce soit au niveau du comportement langagier, de la structure linguistique ou du langage spécifique propre à cette communauté, le premier niveau cité est plus présent car il est possible de dégager des comportements à travers des séquences tirées du discours, tels que les « opérants verbaux purs » qui est un concept proposé par Skinner dont l'idée est de différencier les comportements langagiers à travers les différentes réactions émises par les interlocuteurs, ces réactions sont provoqués par une communication langagière entre les membres de la communauté, et à partir de ce constat nous nous sommes posé la question principale suivante :

Quels sont les fonctions des comportements verbaux présents dans le discours chez les gamers algériens de Tlemcen durant une partie multi-joueurs ?

Suite à la question principale de cette recherche, nous l'éparpillerons en posant les sous-questions suivantes :

1/Quel est la fonction du comportement du rire dans la conversation entre les gamers de Tlemcen ?

2/Quel est la fonction du comportement de l'évitement dans la conversation entre les gamers de Tlemcen ?

3/Est-ce que les termes spécifiques des jeux vidéo participent-ils à la régulation conversationnelle ? Autrement dit, est ce qu'ils participent à la Co-construction des interactions ?

4/Comment les termes spécifiques des jeux vidéo contribuent-ils à cette opération ?

Suite aux questions centrales posées pour cette recherche, nous optons pour les hypothèses suivantes :

1/ Le comportement du rire dans la conversation entre les gamers de Tlemcen aurait une fonction particulière, le rire serait une stratégie employée par les gamers pour réagir

face aux imperfections. Autrement dit, il aurait sa fonction naturelle de base telle qu'elle sera définie dans la partie théorique, face aux différentes actions drôles par exemple, le rire pourrait être adopté comme une stratégie d'évitement par l'un des joueurs lorsqu'il commettra une action qui va menacer ses coéquipiers, car les autres joueurs feraient toujours en sorte de prêter attention aux actions de chaque joueur, donc dans cette situation le rire serait un excellent refuge pour éviter toute possibilité de conflits.

2/ Le comportement de l'évitement dans la conversation entre les gamers de Tlemcen aurait une fonction de justification, car les gamers auraient tendance à trouver des excuses face à leurs échecs, puisque leurs coéquipiers vont les blâmer et leurs lancer des reproches face à leurs défaites, ce qui amènerait le joueur responsable à dévier ses erreurs en adoptant des excuses qui seraient parfois même inventés, dont l'objectif serait de mettre un terme à la conversation et de se concentrer dans la partie, l'interaction en direct avec le jeu vidéo demande une concentration du joueur ce qui l'amènerait à éviter toute sorte de conversation qui s'avère inutile ou qui puisse prendre beaucoup de temps.

3/ Les termes spécifiques des jeux vidéo employés et utilisés par les gamers auraient un impact sur la régulation conversationnelle car elles seraient omniprésentes dans le discours des gamers, ces termes seraient le code commun entre les gamers et seraient utilisés massivement et pour des raisons bien déterminées, même si ces termes ne font pas recours à la langue maternelle des interlocuteurs mais la pratique continue des jeux vidéo et spécifiquement le mode de jeu multijoueur permettrait l'acquisition de ces codes, leurs utilisations et la construction des conversations durant la partie.

4/ la manière dont les termes spécifiques participent à la Co-construction des interactions serait le choix du terme spécifique, car le terme spécifique en particulier déterminerait la suite de l'interaction, si le code est saisi, la communication sera réussie donc elle aurait participé à sa construction, mais dans le cas contraire elle pourrait poser problème dans la régulation conversationnelle, car l'échec de communication serait un obstacle pour la Co-construction des interactions. Le contexte d'emploi des termes spécifiques des jeux vidéo serait aussi un autre facteur qui pourrait affecter la conversation, l'emploi d'un terme spécifique exact en dehors de son contexte provoquerait un problème de communication.

Ce travail de recherche est non seulement le résultat d'une motivation personnelle mais aussi d'une continuité d'un travail déjà réalisé dans ce domaine, du

coté personnel cette recherche me passionne puisque je fais partie de cette communauté. Les jeux vidéo est un divertissement que je pratique depuis mon enfance, et j'ai des connaissances préalables dans le domaine, l'histoire des jeux vidéo, leurs évolutions et leurs développement, et aujourd'hui avec la possibilité de l'interaction instantané durant une partie multi-joueurs, j'ai pu constater la présence de différents comportements des joueurs en plein milieu de la partie.

D'une autre part, il existe un travail qui a déjà été réalisé dans ce domaine par Isabel Colon de Carvajal dans le laboratoire ICAR à Lyon en France, et qui a été publié dans le cahier de praxématique N=67 , l'intitulé de la recherche était : « Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ? » , réalisée en 2014, l'objectif de cette recherche était de répondre à certaines questions tel que la nature des échanges entre les joueurs et aussi les échanges entre les joueurs et les machines en temps réel, et aussi le rapport spatio-temporelle du jeu avec les joueurs durant la pratique des jeux vidéo, l'expérience a été réalisé en temps réel en réunissant des joueurs dans une salle pour jouer en collaboration avec le système Lan Game* et puisque les joueurs sont conscients et ont été averti de cette expérience, il y a une possibilité que le corpus récolté ne soit pas représentatif, puisqu'il est possible que les joueurs auraient changé d'attitude lors de l'expérience pour des raisons de méfiance, et puisque c'était une recherche mené sur le mode Lan Game, il serait peut-être temps de voir ce que ça peut donner comme résultat pour le mode multi-joueurs en ligne

L'objectif de cette recherche est de relever les différents aspects de la conversation entre les joueurs de jeux vidéo de Tlemcen dans une partie multi-joueurs, et il s'agit essentiellement de relever les différents comportements des joueurs à travers la langue utilisée dans le but de comprendre la particularité de la relation présente entre les différents participants, et d'avoir une vue de près sur le code de communication spécifique qui régit dans cette communauté, et essayer de comprendre comment se manifeste l'esprit de coopération entre les « Gamers² » au moment où ils jouent ensemble.

Suite à cette introduction, nous présenterons le plan que nous suivrons durant ce travail de recherche nous avons conçu notre travail en trois chapitres. Un premier

² Ce terme est utilisé pour désigner une personne qui est passionné par les jeux vidéo et leurs industries, il n'est pas que joueur, il peut être aussi un connaisseur de cette culture mais aussi coopérateur dans le développement des jeux

chapitre consacré à la présentation des théories relatives à ce travail d'analyse et les notions qui appaîtront dans le travail, et la méthode qui sera suivie pour la réalisation du travail mais aussi les outils qui seront utilisés pour atteindre les objectifs fixés.

Un deuxième chapitre sera consacré au travail d'analyse qui aura pour objectif le décryptage des passages qui seront choisis selon les types de comportements qui seront visés à l'étude en adoptant la méthode du prototype d'analyse qui sera présenté dans le premier chapitre.

Un troisième chapitre sera consacré à l'interprétation des résultats qui vont se manifester dans le chapitre d'analyse, ce chapitre va expliquer d'une façon plus précise les résultats obtenus afin de répondre aux questions de recherche et à la question principale.

Chapitre I : Objet et méthode

I.1. Objet

Dans cette partie, nous aborderons les notions relatives à la thématique de ce travail de recherche afin de délimiter le contexte de recherche, les domaines, les disciplines et les différentes théories qui vont nous servir à expliquer les phénomènes qui seront présents dans le corpus choisi.

La conversation : il s'agit d'un enchaînement de séquences discursives entre différents interlocuteurs qui sont reliés à un contexte bien déterminé, elle fait l'objet de l'analyse conversationnelle et doit passer par certaines étapes méthodologiques afin de l'analyser tel que l'enregistrement et la transcription, et passer par les différentes théories pragmatiques afin de pouvoir interpréter les séquences et de déterminer le pourquoi de chaque mot choisi par les interlocuteurs et leurs finalités, et ce n'est qu'à travers les activités métadiscursives qu'on peut découvrir les différents savoirs conversationnels, et justement ces conditions doivent être respectés pour une conversation authentique.

La conversation dans notre corpus représente l'élément centrale qui fera l'objet d'étude de cette analyse car il contient tous les éléments et tous les indices qui vont être mit sous la loupe afin de dégager les comportements verbaux qui sont en questions, et c'est ainsi que la conversation est la base et le pilier de ce travail de recherche.

Particularités de la conversation des gamers dans une partie multijoueur : la conversation dans le contexte d'une partie multijoueur d'un jeu vidéo est très particulière, essentiellement basée sur le partage d'informations en rapport avec le jeu dans lequel les joueurs interagissent instantanément et communiquent aussi instantanément, par exemple un coéquipier révèle la position de l'ennemi à son équipe pour l'aider à le neutraliser, mais aussi ce discours est caractérisé par les différentes réactions des joueurs soit envers le jeu lui même soit envers les autres joueurs (coéquipiers ou ennemis) et c'est dans ce type de réactions qu'on peut détecter plusieurs comportements verbaux. Comme on peut assister à des discussions normales dans le cas où les joueurs se connaissent, puisque dans le cas où les joueurs ne se connaissent pas il y a une conversation basée sur une première prise de contact entre les coéquipiers afin de créer un espace d'entente paisible qui va faciliter la communication.

Dans notre travail de recherche, nous avons choisis une conversation entre des joueurs qui se connaissent depuis un certain temps afin de se concentrer sur les

comportements verbaux et non pas sur la première prise de contact afin d'éviter les risques de l'arrêt de communication qui peut être provoqué par un conflit entre eux.

L'analyse conversationnelle : il s'agit d'un domaine qui s'intéresse aux interactions verbales enregistrées, naturelles et spontanées afin d'analyser de façon systématique la conversation produites dans les situations quotidiennes.

La conversation est plus qu'un simple discours, c'est un processus qui est construit et orienté par les différents participants appartenant à la même culture qui vont coopérer pour créer une situation de communication ordonnée et profitable, et c'est ce qui fait sa pertinence dans le domaine de la recherche, puisqu'elle est apparue pour la première fois dans le domaine de la didactique et que maintenant elle s'est élargi dans plusieurs domaines et plusieurs disciplines.

L'analyse conversationnelle sera l'outil essentiel qui va être exploité dans ce travail de recherche puisque le corpus étudié n'est autre qu'une conversation entre différents individus dans un contexte bien déterminé.

Le comportement verbal : il a été défini pour la première fois par le behavioriste Frederic Skinner dans son livre « Verbal Behavior » (1957). Dans sa définition la plus courte proposé par Skinner, le comportement verbal est « *un comportement renforcé par la médiation d'autres personnes* » (Skinner, 1957, p.2), il a distingué le comportement qui agit sur l'environnement à travers un processus mécanique et un comportement qui n'agit pas directement sur l'environnement, mais sur autrui, et c'est ça ce qu'il définit par un comportement verbal. Il donne aussi une autre précision pour apporter plus de clarté à son concept, le comportement verbal ne peut pas être spécifié par sa forme, son medium ou son mode, tant qu'il agit sur un autre organisme il est défini comme verbal.

Goffman apporte un plus à ce concept en précisant que le comportement verbal ne peut être que relié à un contexte, les variables qui peuvent jouer sur ce phénomènes sont multiples est très complexes à limiter, selon lui, de nouvelles variables sociales apparaissent à travers le temps et elles entrent dans le cercle contextuelle de la situation de communication où est engendré le comportement verbal en question.

En 1979, Grice a évoqué un autre point à propos des comportements verbaux, il a précisé que dans la conversation, il existe un principe qu'il a appelé le Principe de

Coopération qui estime que les participants adoptent des comportements verbaux coopératifs, comme il le définit d'ailleurs «*Que votre contribution conversationnelle corresponde à ce qui est exigé de vous, au stade atteint par celle-ci, par le but ou la direction acceptés de l'échange parlé dans lequel vous êtes engagé*» (Grice 1979, p.93.) ce principe se compose de quatre maximes conversationnelles :

1) Maxime de quantité comprenant deux règles :

- Que votre contribution contienne autant d'information qu'il est requis.
- Que votre contribution ne contienne pas plus d'information qu'il est requis.

2) Maxime de qualité ayant comme règle primordiale :

- Que votre contribution soit véridique. Et deux règles plus spécifiques :
- N'affirmez pas ce que vous croyez faux.
- N'affirmez pas ce pour quoi vous manquez de preuves.

3) Maxime de relation comprenant une seule règle :

- Parlez à propos.

4) Maxime de modalité ayant comme règle essentielle Soyez clair. Et ces règles plus spécifiques :

- Evitez de vous exprimer avec obscurité.
- Evitez d'être ambigu.
- Soyez bref.
- Soyez méthodique.

Il a aussi affirmé qu'en plus de ces maximes, il y a d'autres maximes qui entreraient en jeu dans la conversation, et sur ce point il dit «*Il y a bien sûr toutes sortes d'autres règles (esthétiques, sociales ou morales) du genre : soyez poli, que les participants observent normalement dans les échanges parlés, et qui peuvent donner des implications non conversationnelles.*»

Les comportements verbaux feront l'objet de recherche spécifique dans notre corpus puisqu'ils sont très récurrents dans la conversation entre les gamers, et nous nous sommes penchés sur deux comportements verbaux qui sont le rire et l'évitement pour leurs pertinences dans la conversation récolté puisqu'ils offrent la possibilité de dégager plusieurs interprétations qui pourraient expliquer la cause du déclenchement de ces comportements.

Le comportement de l'évitement : selon Goffman, le comportement de l'évitement c'est lorsque les individus établissent, maintiennent une interaction avec autrui en prenant des précautions telles que la relation s'apparente selon les situations soit à un évitement, soit à une préservation du territoire de l'autre, soit à un contact ritualisé (approche dans des formes qui euphémisent la menace inscrite dans la proximité ; salutations ; etc.) cette façon de manifester, marquer, respecter la distance ou de réparer les offenses involontaires. Autant de techniques de protection de soi, d'approche d'autrui ou d'aménagement du contact selon des schémas socialement construits.

Le comportement de l'évitement dans notre corpus est un élément représentatif qui fera l'objet d'analyse puisqu'il y aurait différentes possibilités et éléments déclencheurs qui seraient la cause de l'apparition de ce comportement, dans un contexte où l'interaction se fait au niveau de la conversation et aussi au niveau de l'interaction avec autrui grâce à la technologie des jeux vidéo, il y a une multitude de possibilités pour l'apparition du comportement de l'évitement.

Le comportement du rire : Henri Bergson définit le rire pour la première fois dans son livre « *Essai sur la signification du comique* » (1940) et indique que « *le rire a une indéniable fonction sociale : face à une quelconque imperfection individuelle ou collective, rire et faire rire jouent, à la fois, comme correction et comme répression ou refoulement des distractions des hommes et des événements.* »

Dans le cadre d'une conversation, les maximes de la conversation proposé par Paul Grice et qui ont été déjà cité précédemment peuvent subir une sorte de violation par les interlocuteurs, et le rire est considéré comme un déclencheur de cette violation, la différence entre le rire et le tragique c'est que la violation des maximes a une très courte durée dans le cas du rire par rapport au tragique selon le sémioticien italien Umberto Eco.

Le comportement du rire est très remarquable et très pertinent pour notre étude pour la simple et unique raison que le groupe d'individus choisis pour l'élaboration du corpus de cette recherche sont en fait un groupe d'amis qui ont l'habitude de jouer ensemble aux jeux vidéo, donc vu l'intimité de la relation existante dans ce groupe il y aurait plus de chance d'assister à un comportement de rire qui pourrait avoir plusieurs interprétations selon les différents contextes qui puissent être manifestés.

Jeux vidéo : il s'agit d'une œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition.

Il existe différents types de jeux : le jeu d'action, le jeu d'aventure, le jeu de stratégie, le jeu de rôle, le jeu de combat, le jeu de sport, le jeu de course... etc, et certains jeux peuvent contenir plusieurs types à la fois.

Le jeu vidéo est un composant essentiel de cette recherche puisqu'il fait un composant du contexte étudié qui aurait un impact sur les différentes interactions entre les joueurs, puisque les actions qui se déroulent dans le jeu vidéo sont vu ou subis par tous les joueurs ce qui déclencherait différents comportements de la part des gamers.

Le lexique des jeux vidéo : il s'agit d'un grand nombre de termes spécifiques liés au domaine des jeux vidéo et qui sont massivement utilisés, notamment par les gamers en plein milieu d'une partie multijoueur afin de décrire la situation dans laquelle ils se trouvent et chaque terme à sa propre définition et conception.

Le lexique des jeux vidéo fait parti de la conversation entre les gamers et il aurait un impact où il serait un élément déclencheur des phénomènes verbaux et notamment les comportements verbaux.

Mode multijoueur : il s'agit d'un mode de jeu optionnel qui permet à plusieurs joueurs de jouer ensemble grâce à une connexion réseau, soit contre l'ordinateur soit l'un contre l'autre, individuellement ou en équipe. Aujourd'hui le mode multijoueur se fait majoritairement grâce à internet en utilisant la fonction de serveurs (TCP-IP) qui permettent de ressembler plusieurs joueurs.

Les gamers choisis pour cette recherche seront réunis dans ce mode de jeu et ils seront rassemblés dans un seul serveur dans le but de contextualiser la situation de conversation, ce mode est très pertinent parce qu'il permettrait l'interaction instantanée entre les joueurs que ce soit au niveau conversationnel ou au niveau de l'interaction dans la partie d'un jeu qui contient un mode multijoueur.

Mode Battle Royale : c'est un concept de jeu apparu ces dernières années, ce mode consiste à mettre un grand nombre de joueurs dans un serveur dans une grande carte généralement ouverte, ils doivent trouver des armes et des équipements, et ils vont tous se battre l'un contre l'autre jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant. Ce mode peut être joué en mode solo (un seul joueur) ou en mode squad (une équipe allant à quatre joueurs). Jusqu'à présent il existe plusieurs jeux de cette catégorie qui ont fait leurs succès comme Fortnite, Arma III, H1Z1 et Playerunknown's Battlegrounds.

Le choix de ce mode de jeu n'a été établi que par rapport à son succès actuel, vu que la grande majorité des gamers apprécie ce concept, nous avons décidé de le mettre en avant et de le définir comme l'élément de recherche qui amènera à des résultats représentatifs, et son choix aussi revient au fait que ce mode de jeu est très compétitif, pour que les joueurs atteignent leur objectif ils doivent faire preuve de travail d'équipe et de patience notamment pour le mode squad que nous avons choisi dans notre corpus, et c'est justement ce qui pourraient déclencher des conversations très pertinentes qui contiennent plusieurs comportements verbaux.

I.2. Méthode

Dans cette partie, nous démontrerons les différentes méthodologies qui seront appliquées dans ce travail afin de définir la démarche suivie ainsi que les outils méthodologiques nécessaires dans la réalisation de cette recherche et dans la conception de ce travail en suivant les normes académiques.

I.2.1. Démarche suivie

Pour ce travail d'analyse, nous allons adopter l'approche éclectique qui est une méthode relative au domaine de l'analyse des interactions verbales, parce qu'elle permet de décrypter le discours oral transcrit afin de relever les éléments abstraits qui suggérerait une interprétation du discours parmi toutes les possibilités qui puissent exister.

Pour la démarche de ce travail, nous allons adopter la démarche empirique, parce qu'elle se base sur l'observation et l'analyse des données qui ont été récoltées directement de l'espace de recherche sans qu'ils subissent de modifications afin de préserver la représentativité du corpus visé à l'étude.

La démarche qualitative sera la plus efficace pour ce travail car le corpus n'a pas besoin d'être volumineux pour un travail qui consiste à faire appel à l'analyse, l'observation et l'interprétation, il faut qu'il soit réduit et bien délimité afin d'avoir une vue de près, les participants dans la conversation n'ont pas besoin d'être nombreux mais la conversation des participants choisis sera la plus représentative puisque le discours obtenu va subir une opération d'analyse, plus le corpus est réduit plus les résultats seront efficaces et seront menés à une analyse bien précise.

Pour la récolte du corpus, nous avons opté pour la méthodologie de l'observation participante, on a décidé d'intégrer la partie dans laquelle les joueurs ils se trouvent en étant comme un joueur et nous avons aussi décidé de mettre un avatar au lieu du vrai nom (Yanosof) afin de s'adapter à la situation de communication à laquelle nous allons faire face, on a opté pour cette option afin d'observer de près tous les comportements verbaux et leurs éléments déclencheurs mais aussi pour comprendre cette synchronisation qui existe entre la conversation entre ces gamers et les actions qui se passent derrière l'écran.

L'enregistrement de la conversation a été effectué d'une façon discrète en utilisant un logiciel de capture vidéo sur le PC³ qu'on a utilisé pour jouer avec les autres gamers, même si les normes déontologiques interdisent ce genre de procédures puisque les personnes peuvent être frustrées de savoir qu'ils ont été enregistrés sans leurs permissions, nous les avons informés à la fin de l'enregistrement qu'ils ont été enregistrés et que ce corpus sera l'objet d'une étude universitaire pour un mémoire de master et que l'anonymat sera respecté, et à la fin les interlocuteurs ont montré leur satisfaction et nous ont donné le feu vert pour exploiter les données collectées.

I.2.2. Outils d'analyse

Analyse des interactions verbales : L'analyse des interactions verbales tel qu'il a été expliqué par Robert Vion rassemble deux axes principaux qui font l'objet de l'analyse :

³ Abréviation anglophone du micro-ordinateur

la relation sociale et la relation interlocutive, la première définit le cadre et le contexte dans lequel les individus font leurs échanges discursifs, de prendre en considération les paramètres externes qui délimitent la situation de communication afin de définir la manière dont ils vont discuter, la position prise et la prise de conscience de l'impact du discours, donc il s'agit de la force extérieure qui va manipuler l'interaction verbale.

Tandis que la relation interlocutive est basée essentiellement sur l'activité langagière, elle ne peut pas être séparée de la relation sociale, les deux sont liés, la relation interlocutive se base sur l'analyse des messages et des paramètres de leurs réalisations par les interlocuteurs, et la va s'introduire les différentes théories de l'énonciation, mais ce qui est important c'est que la relation interlocutive ne peut avoir d'explication sans passer par la relation sociale qui fait appel à la microsociologie de Goffman.

Analyse du discours : il s'agit d'une discipline et d'une technique de recherche en sciences humaines et sociales qui permet de se poser des questions à propos de ce qu'on fait en parlant et tout ça au delà du discours, Maingueneau propose une définition courte et brève de l'analyse du discours en disant que : « l'analyse du discours est l'analyse de l'articulation du texte et du lieu social dans lequel il est produit.

Les questions auxquelles l'analyse du discours doit y répondre principalement c'est le « comment ? » et le « pourquoi ? » d'une activité langagière précise, en les opposant aux méthodes archaïques qui tournent autour des autres questions centrales « qui ? » « Quoi ? » « Quand ? » « Où ? ».

Pour les approches employées dans l'analyse du discours, il existe diverses approches, et chaque approche prend en considération des aspects particuliers, mais il faut savoir qu'il existe des théories et des concepts qui y sont contribués, puisque c'est la structure du texte et son organisation spécifique qu'il faut étudier, et essayer de relever les différentes conditions de l'élaboration du discours comme le précise Grawitz.

L'analyse du discours dans notre travail est une étape principale de l'analyse de notre corpus puisque c'est une étape où on relève les différentes parties du discours et sa structure en relevant les différents niveaux de la conversation manifestée.

La pragmatique : La pragmatique est une branche de la linguistique qui s'intéresse aux éléments du langage dont la signification ne peut être comprise qu'en connaissant le contexte de leur emploi.

La pragmatique compte des définitions multiples qui attestent des différents courants auxquels elle a donné lieu et de la diversité des domaines d'étude qu'elle touche. En pragmatique on distingue l'acte d'énonciation en lui-même et ce que l'on vise à accomplir en disant quelque chose (Austin / Searle). On distingue trois types d'actes de langage :

1. L'acte locutoire que l'on accomplit par le simple fait de dire quelque chose ;
2. L'acte illocutoire que l'on accomplit en disant quelque chose ;
3. L'acte perlocutoire que l'on accomplit par le fait de dire quelque chose.

La pragmatique dans notre travail de recherche sera une autre étape de l'analyse des passages choisis parmi les différents passages du corpus, elle va servir à dégager les différents actes manifestés dans la conversation et plus précisément les comportements verbaux qui font l'objet d'étude principal de cette recherche.

La théorie du face-work : ce concept a été proposé par Goffman dans son ouvrage « La mise en scène de la vie quotidienne », il consiste à opposer le « territoire du moi » (propriétés de l'individu et de l'ensemble des prolongements corporels, matériels, spatiaux, affectifs) dont le tour et le temps de parole relèvent, à la « face » (élaboration et projection de l'image de soi dans l'interaction) (1973, 2 : 43-72).

La conception de Goffman est divisée en deux parties :

- a) La notion de face : Pour Goffman, l'image de chaque interactant est exposée à l'autre :
 - pour défendre son propre territoire (face négative chez Brown et Levinson)
 - pour proposer une image de soi valorisante : le narcissisme (face positive chez Brown et Levinson).
- b) La figuration : La tenue (comportement de l'acteur) manifeste la maîtrise du rituel et le degré de socialisation, quel que soit le rituel, chacun essaie de préserver sa face et celle de ses partenaires. Il est ainsi fait recours à des stratégies diverses, que Goffman appelle des « figurations ».

Dans notre travail, la théorie du face-work est un élément de base dans l'étape de l'analyse afin de délimiter la situation conversationnelle, la position des interlocuteurs et la finalité de chacun d'entre eux, ces trois indices seront révélateurs afin de délimiter le type du comportement verbal qu'ils adoptent dans la conversation durant la partie multijoueur.

La politesse linguistique : c'est une théorie qui a été proposée par plusieurs linguistes tel que Brown et Levinson, Goffman et Kerbrat-Orrechioni, et c'est elle qui le définit et qui a reformulé cette théorie en disant que « *la face positive, (qui) correspond en gros au narcissisme, et à l'ensemble des images valorisantes que les interlocuteurs construisent et tentent d'imposer d'eux-mêmes dans l'interaction (et la) face négative qui correspond à ce que Goffman (1973-2, chap.2) décrit comme les « territoires du moi » - « territoire corporel spatial, ou temporel ; biens et réserves, matérielles ou cognitives.* »

Brown et Levinson proposent dans leurs théories de la politesse la notion de l'acte menaçant qui l'ont nommé le FTA (*Face Threatening Act*), qui consiste à menacer la face de l'individu ou son territoire ou même les deux, et ces actes justement peuvent avoir un grand impact dans la situation de communication.

Les deux chercheurs se sont focalisé sur l'acte menaçant, et c'est ce qui a amené Kerbrat-Orrechioni à ajouter une nouvelle notion en plus du FTA afin de rétablir l'équilibre, il s'agit de l'acte non menaçant qu'elle a nommé le FFA (*Face Flattering Act*) qui consiste justement à préserver la face de l'individu ou son territoire ou même les deux.

Mais il est bien évident que le système des FFAs et des FTAs est complexe. Ce qui est un FFA pour l'un peut être un FTA pour l'autre, par exemple l'excuse est un FFA pour la face de celui qui le reçoit mais c'est un FTA pour la face de celui qui le produit. D'autres actes peuvent aussi être à la fois un FFA et un FTA pour la personne qui le produit ou qui le reçoit. Par exemple, le compliment peut être à double tranchant dans le sens où il apparaît principalement comme un FFA pour la face de celui qui le reçoit, mais il peut en même temps être ressenti comme un FTA pour sa face et son territoire dans la mesure où le compliment peut provoquer l'embarras.

La politesse linguistique consiste donc à diminuer ou éviter totalement l'utilisation des FTAs et l'utilisation massive des FFAs afin de préserver les faces et les territoires des autres interlocuteurs.

La traduction : la traduction d'un texte ou d'un discours consiste à le faire passer le plus fidèlement possible d'une langue qu'on appelle « langue source » vers une autre langue qu'on appelle « langue cible », cette opération consiste dans notre travail à être le plus fidèle possible envers l'opération de traduction des passages qui seront analysés afin de respecter leurs sens et en prenant en considération les indices qui font référence à la culture de la langue source.

Dans notre travail, le processus de traduction sera employé dans les passages de conversations qui seront analysés dans le but d'expliquer clairement le discours des gamers et d'être le plus fidèle possible au texte original afin de préserver le contexte, le sens et les notions relative à la culture des participants.

Le dialecte : il s'agit d'une variété d'une langue intermédiaire entre la langue et le patois, généralement parlée ou écrite dans une région bien déterminée, caractérisée par son instabilité et sa confusion, elle se développe selon le contexte social, culturel, religieux (..... , etc.)

Dans le cas de notre travail, le corpus a été récolté dans sa langue première qui est le dialecte algérien, dans le but de préserver l'authenticité du corpus et de mener une analyse approfondie afin de dégager les comportements verbaux qui sont en question.

La transcription du discours oral : la transcription d'un discours oral est un processus de représentation systématique du langage vers la forme écrite, il s'agit d'une méthodologie adaptée pour plusieurs domaines de recherches tels que la phonétique et l'analyse conversationnelle qui est le domaine ciblé dans notre recherche, la transcription suit des normes conventionnelles adaptées à chaque type de corpus oral pour une question d'adaptation selon les besoins de la récolte du corpus.

Dans notre travail, la conversation orale entre les gamers sera transcrite dans le but de préciser les phénomènes conversationnels qui sont révélateur des différents comportements langagiers manifestés durant la partie multijoueur, la transcription permettra au lecteur de repérer les différents phénomènes de la conversation qui seront analysés par la suite.

senti :::r le nombre des deux points correspond à la dimension de l'allongement

(RIRE) rire, ou énoncé produit en riant les signes *c'est ce que je voulais vous dire* sont utilisés pour délimiter l'énoncé produit en riant

<hésitation> commentaire ou interprétation du transcripteur

< administratio ?> séquence dont l'interprétation reste incertaine

<publicité/ publique> hésitation du transcripteur à transcrire l'une ou l'autre de ces

formes

<..... ?> séquence inaudible ou incompréhensible à cause d'un chevauchement, de la friture ou de la voix basse de l'interlocuteur

D Alger hm hm chevauchement de paroles

F à Alger voilà /

X, XX, XXX mot inaudible d'une, deux ou trois syllabes

pa(r)ce que () désigne une partie non pronocée.

« chui » représentation phonético-orthographique

/əlhəmdulɛ'h/ **transcription phonologique en gras**

 = **liaison inhabituelle : un chant = agréable (“un chant agréable”)**

≠ **absence inhabituelle de liaison : les ≠ enfants (“le enfants”)**

Et pour la transcription de certaines consonnes occlusives qui font parties du dialecte algérien, nous avons décidé d’adopter certains symboles qui sont inspiré des réseaux sociaux et qui représentent fidèlement ces consonnes occlusives spécifiques propre au dialecte algérien.

Ces consonnes seront présentées si dessous dans un tableau :

ق	q
ر	r
غ	gh
خ	kh
ح	7
ه	h
ع	3

I.2.3 Exemple de l’analyse d’un passage

Dans cette partie nous avons décidé de mettre un exemple d’un passage qui sera mit sous la loupe afin de mettre le lecteur dans le contexte du déroulement du processus d’analyse et ses différentes étapes mais aussi les différents objectifs qui doivent être atteints à la fin de cette opération. L’analyse sera faite en trois étapes essentielles :

-*Niveau des unités pratiques* : cette partie se préoccupe de la constitution de la conversation et l'organisation des tours de paroles

-*Niveau des unités fonctionnelles* : il s'agit de la partie relative à la pragmatique qui va relever les différents actes de langage présents dans la conversation

-*Niveau des unités relationnelles* : dans cette partie il s'agit de relever le fonctionnement des divers unités de relations présent dans la conversation qui vont être relatifs à la théorie du face-work et de la politesse.

L'exemple sera présenté si dessous.

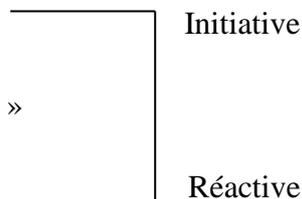
Première étape

1***YANOSOF** : douk nji nssalkek.d9i9a !

« *je vais te sauver, donne moi une minute !* »

2***Sb Evo** : sayi 3tawni lhess.

« *c'est trop tard ils m'ont tué* »



Deuxième étape

1* —————> acte de promesse (je vais te sauver)+ requête (donne moi une minute)

2* —————> transmission d'une information (ils m'ont tué) à double valeur illocutoire

Troisième étape

Dans cette situation, l'interlocuteur 2* s'est retrouvé dans une situation critique durant la partie, il s'est fait attaqué par des ennemis et il s'est retrouvé seul, grâce à l'indicateur

de sa barre de santé, l'interlocuteur 1* a pris conscience de la situation critique de son camarade, sans que l'autre ne lui demande de l'aide puisqu'il était déjà en panique pour essayer de s'en sortir, donc l'interlocuteur 1* lui lance un message de soutien en lui disant qu'il va le sauver, mais il lui a même donné le temps que ça va lui prendre pour deux raisons : la première c'est qu'il était entrain de chercher des armes et des munitions pour se préparer à affronter les ennemis, la deuxième c'est la distance qui les séparaient tous les deux, c'est pour cette raison que l'interlocuteur 1* a lancé ce message en toute certitude et confiance en pensant qu'il allait sauver son coéquipier, mais juste après avoir lancé son message, l'interlocuteur 2* était déjà mort, et donc il lance son message en étant déçu, croyant qu'il pouvait compter sur l'interlocuteur 1* pour le sauver, avec une part de subjectivité derrière son message qui veut dire : « t'aurai du rester avec moi pour m'aider ».

Ceci a été prit comme exemple du processus qui sera suivi durant le travail d'analyse, mais tout en sachant que l'accent sera mit sur les passages qui vont traiter les comportements verbaux qui ont été mit en premier dans ce travail qui sont le comportement du rire, le comportement de l'évitement et l'impact des termes spécifique des jeux vidéo sur la conversation entre les gamers.

Chapitre II :

Analyse du corpus

II.1. Présentation du corpus

Dans cette partie, nous allons faire une description de notre corpus afin de présenter les différents détails qui vont servir à l'élaboration de notre travail d'analyse comme il s'agit de présenter les paramètres qui ont été pris en considération dans le choix de notre corpus afin de préciser les différents choix et de les justifier pour avoir un corpus représentatif, et à la fin nous allons dégager les limites de ce corpus pour démontrer ce que ce travail peut apporter et ce qu'il ne peut pas apporter.

Le corpus que nous avons obtenu est une discussion entre 4 joueurs qui jouent au jeu de battle royale « Fortnite⁴ » en coopération dans une partie multijoueur sur la plateforme PC, ils ont tous un avatar⁵ différent (TornadoGhost (Abdelhak) ; HunterGhost (Amine) ; Sb Evo (Salah) ; Yanosof (Sofiane)), il s'agit d'un groupe d'amis qui ont l'habitude de jouer ensemble, et on a choisit précisément ce cas pour qu'ils continuent à jouer sans qu'il y ait de rupture durant l'enregistrement puisqu'il y a moins de chances qu'un conflit puisse se déclencher et par conséquent mettre un terme à leurs conversations, dans la majorité des cas, les joueurs utilisent des avatars au lieu de leurs vrais noms et prénoms, leurs âges aussi n'est pas mentionné ce qui nous amène à ne pas le prendre en considération dans la représentativité du corpus, nous savons en tout cas qu'ils sont tous de sexe masculin vu que la communauté des jeux vidéo regroupe plus de sexe masculin que de sexe féminin, le corpus a été récolté le 28 mars 2018 à 12h51, l'enregistrement a duré 40min59s, la durée d'une seule partie n'a pas de durée exacte puisqu'elle se termine lorsque les joueurs perdent la partie.

Pour l'analyse de ce corpus, nous prendrons des discussions qui sont en rapport avec la partie du jeu, avec la présence de certaines pauses et de discussions hors contexte, nous ne voyons pas l'intérêt de leurs analyses donc ils ne seront pas pris en considération dans l'analyse discursive, ce qui est important dans ce corpus, c'est le discours entre les joueurs durant la partie qui contient généralement des comportements verbaux et principalement les comportements verbaux qui sont visés à l'étude.

Nous pensons que ce corpus serait représentatif puisque l'enregistrement s'est fait d'une manière discrète sans que les interlocuteurs prennent conscience qu'ils sont

⁴ Jeu vidéo de battle royale très populaire dans le monde entier qui a regroupé tous les joueurs puisque c'est un jeu gratuit contrairement aux autres jeux qui sont payants, il contient l'option de jeu squad qui permet de jouer dans une équipe de 4 joueurs

⁵ Surnom utilisé sur les plateformes virtuelles au lieu du vrai nom de l'utilisateur

enregistrés, d'un point de vue éthique il est vrai que l'interlocuteur doit être averti que son discours va être enregistré afin de garder son intimité et sa confidentialité, mais ceci va mettre l'interlocuteur en question dans une position de méfiance, ce qui va donner un discours très limité et l'interlocuteur va faire le maximum pour éviter de relater des propos qui pourront heurter sa face et provoquer un FTA que ce soit pour lui ou pour les autres interlocuteurs. Donc il faut noter que l'enregistrement discret permet aux interlocuteurs d'être spontanés et très à l'aise dans leurs conversations ce qui va permettre d'avoir une conversation représentative qui va démontrer la vraie attitude des interlocuteurs.

Il ne faut pas cacher que ce corpus a des limites puisqu'il est impossible de trouver un corpus parfait et que la sincérité scientifique est un principe qui doit être acquis chez un bon chercheur, et sur ce on va justement révéler les différents obstacles qui font les limites de notre corpus. Il faut noter que le nombre des participants est limité à cause du serveur de jeu qui peut rassembler au maximum 4 joueurs, on a limité notre corpus à une seule étude de cas qui est un enregistrement vocal sur un seul jeu puisque cette recherche est une initiation à ce nouveau type de corpus qui n'a jamais été traité auparavant, ce qui va amener à des résultats lamentables mais pas assez quantitative, ce qui justifie le fait d'avoir opter pour une approche qualitative, sans oublier que la langue utilisée par les interlocuteurs ; qui est le dialecte amène à faire un travail de traduction qui doit justement être minutieux mais que en aucun cas il y a une possibilité de faire face à certaines notions culturelles ou même en rapport avec les jeux vidéo dont la traduction sera vraiment difficile pour trouver un équivalent en langue française, puisqu'à la base le travail d'analyse conversationnel est un travail de probabilités basé sur une analyse à partir de théories et chaque chercheur peut avoir sa propre interprétation des phénomènes langagiers.

II.2.Partie analytique

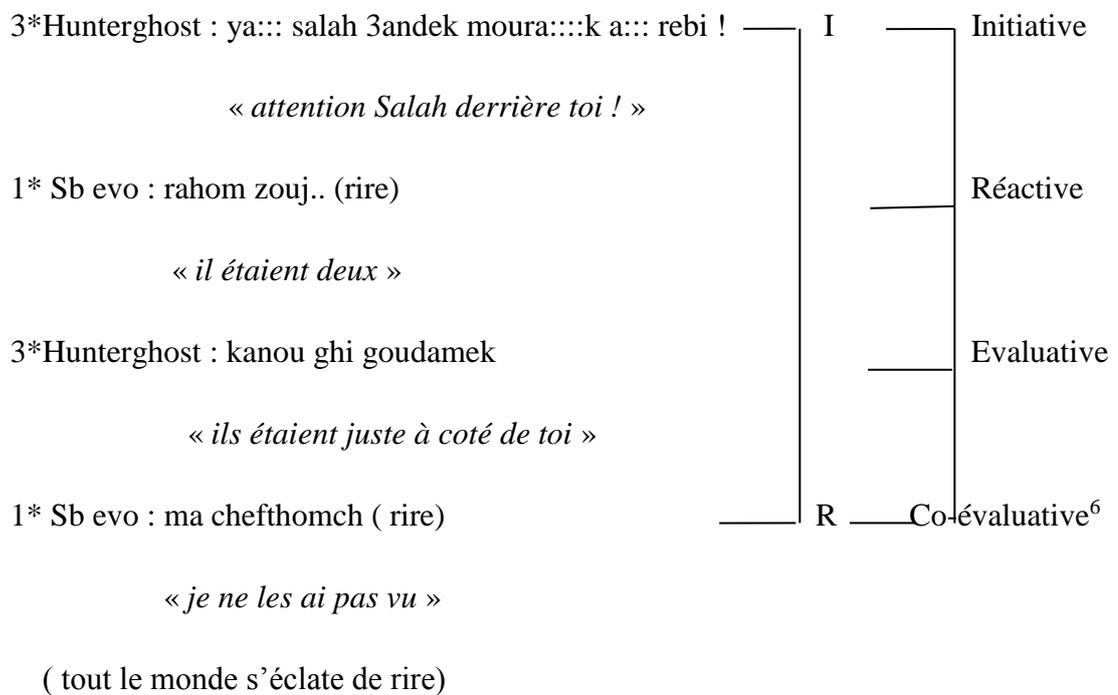
Dans cette partie nous allons procéder à l'analyse des passages ciblés pour ce travail de recherche et chaque partie sera analysée indépendamment selon les comportements verbaux choisis pour l'analyse mais aussi pour analyser à la fin l'impact des termes spécifiques des jeux vidéo sur la conversation entre les gamers.

II.2.1 les passages relatifs au comportement du rire

Dans cette étape, il s'agit de prendre des passages de la conversation qui contiennent des passages où le rire est présent, le but est de dégager les différentes fonctions que peut jouer ce type de comportement dans la conversation entre les gamers durant une partie multijoueur.

Passage 1

Première étape



Deuxième étape

3* —————> avertissement + information

1* —————> justification + rire

3* —————> information

⁶ Notion utilisé par Dr Kherbouche dans sa thèse de doctorat pour préciser la nomination des tours de parole qui apparaissent après la réplique évaluative dans les échanges étendus

1* —————> justification+rire

Troisième étape

Dans cette conversation, l'interlocuteur 3*, qui est déjà mort dans la partie ; a lancé un message de prévention à l'interlocuteur 1* pour lui donner la position des ennemis qui étaient en train de le chasser, il a émit le message d'une façon colérique avec une haute voix à cause de la situation critique dans laquelle l'interlocuteur 1* s'est exposé, mais ce dernier ayant échoué de survivre, il fut tué par les ennemis et la il essaie de calmer l'atmosphère en trouvant une excuse qui pourrait justifier son échec, donc il annonce qu'il y avait deux ennemis alors qu'il était seul en l'exprimant d'une façon drôle, mais l'interlocuteur 3* n'a pas été convaincu de cette excuse et il continue d'exprimer son mécontentement en disant qu'ils étaient juste à coté de lui puisqu'il a vu toute la scène, mais malgré ça, l'interlocuteur 1* montre une résistance dans son opinion, et il insiste pour trouver une autre excuse pour ne pas déclencher un conflit puisqu'il est conscient de son niveau de maîtrise de jeu qui n'est pas assez élevé, donc il continue en déclarant une autre excuse en disant qu'il ne les avait pas vu, et toujours en le disant d'une façon drôle, et vu que cette fois l'excuse était banale, tout le monde s'est mit à rire.

A partir de ce passage où le comportement verbal du rire est très récurrent, nous constatons que chaque passage qui contient un rire a une fonction différente selon le contexte déterminé, le rire dans chaque passage pourrait avoir une interprétation différente, ceci va être précisé dans la prochaine partie de l'interprétation des résultats.

Passage2

Première étape

1* Sb evo : (rire) sofiane mmah yssamouha sawsen

« la mère de Sofiane s'appelle Sawsen »

Initiative

3* Hunterghost : allaa(rire) wa3ra « ah bon ! »		Réactive
1* Sb evo : (rire)		Evaluative
4* Yanosof : mziya kdab mziya ja yakdab « heureusement qu'il a menti, c'est un menteur »		Co-évaluative

Deuxième étape

- 1* —————> déclaration d'une information+ rire
- 3* —————> réponse à la déclaration+rire+ réaction
- 1* —————> rire
- 4* —————> justification à la déclaration

3^{ème} étape

Cette conversation s'est déroulée au début de la partie multijoueur, il s'agit d'une session de commencement de la partie qui s'appelle le « Warmup », elle permet de réunir tout les joueurs coéquipiers et ennemis dans un seul serveur, une fois l'opération achevé le match va automatiquement commencer, cette session peut durer jusqu'à 1 minute maximum.

Durant cette session, les joueurs n'étaient pas concentrés encore dans la partie puisque c'était encore le « warmup », et donc le sujet de discussion était normal comme ci ils étaient entrain de discuter dans la vraie vie. L'interlocuteur 1* voulait provoquer l'interlocuteur 4* en déclarant une information qui allait menacer sa face qui est le fait de révéler le prénom de sa mère, chose qui est généralement mal vu dans la culture algérienne entre les hommes qui n'acceptent pas de révéler les prénoms de leurs parents, l'interlocuteur 1* a révéler le prénom de la mère du joueur 4* en débutant avec un rire ce qui exprime qu'il était conscient de la menace qu'il allait donner, l'interlocuteur 3* a réagit face à cette déclaration par un rire en ayant conscience que ça allait menacer la face de l'interlocuteur 4* et il a exprimé ça en utilisant l'expression

« wa3ra », avec tout ça l'interlocuteur 1* continue à rire malgré son offense face à son camarade, ce dernier ne s'est pas laissé faire en essayant d'éloigner tout ce qui a été dit afin de rétablir sa face qui a été menacé en déclarant que ce n'était pas vrai, et en plus de ça il déclare que son interlocuteur est un menteur afin de justifier ses propos, comme si il adoptait une stratégie de prise de distance afin de mettre un terme à cette conversation.

Une nouvelle fonction du rire est très remarquable ici et elle diffère totalement du cas du premier passage, après cette analyse il y aura une explication plus claire ça dans la partie d'interprétation qui va englober les différentes situations d'utilisation de ce comportement.

Passage 3

Première étape

1*Sb evo. hawak lfoug foug hawa gouddamek, hawa ltaht hwad hawa hawa, and loto taa la police

« le voila en haut, le voici en bas à coté de la voiture de police »

2*Tornidoghost.aah (rire)

1*Sb evo.garr3ouh amine

« ils ont massacré amine »

Initiative

Réactive

Evaluative

Deuxième étape

1* —————> avertissement+ information détaillée

2* —————> rire+ interjection

1* —————> information

Troisième étape

Dans ce passage, la situation était la suivante : le joueur 1* est à terre et avait besoin d'aide pour être réanimé, et donc pour ça il décide d'aider le joueur 2* pour tuer le reste des ennemis dans le secteur, il lui donne des informations à propos de leurs emplacements en donnant tous les détails possibles pour le guider, mais à côté le joueur 3* qui était à terre aussi avait reçu un coup qui l'avait tué et éliminé de la partie, malgré que le joueur 2* n'était pas très loin de sa position donc il pensait qu'il allait le sauver, mais à la fin après avoir été abattu, le joueur 2* a réagi à cette action par un rire, et juste après cette réaction le joueur 1* a commenté cette action en disant que le joueur 3* a été massacré.

II.2.2- les passages relatifs au comportement de l'évitement

Dans cette partie, nous allons analyser les passages qui contiennent des indices révélateurs aux comportements d'évitement et nous allons procéder par la suite à l'interprétation qui va mettre au clair les différents phénomènes derrière leurs apparitions.

Passage 1

Première étape

2* Tornidoghost : Yanosof, khatra jaya ma t3awedch teg3oud jamed f blastek y3achi wa7ed ytay7ak b sniper⁷..... t7areek.....

Initiative

« Yanosof, la prochaine fois ne reste pas figé sur place, tu risque de te faire tué par un sniper..... il faut bouger

4* Yanosof : Réactive

⁷ Une des armes disponibles dans le jeu Fortnite, arme de longue portée capable d'éliminer l'ennemi en un seul tir

Deuxième étape

2* —————> conseil (intonation montante)

4* —————> silence (évitement)

Troisième étape

Dans cette conversation, suite à une action qui s'est déroulé précédemment, l'interlocuteur 2* a saisi l'occasion au moment où il n'y avait pas d'ennemis dans les parages pour donner quelques consignes à l'interlocuteur 4* pour éviter certaines erreurs de jeu, il l'a annoncé en public, c'est-à-dire que les autres interlocuteurs écoutaient aussi ce qu'il disait, il insistait sur le fait qu'il devait changer de place afin d'éviter des coups de sniper en le répétant 2 fois, l'interlocuteur 4* s'est senti gêné du fait qu'il reçoit cette critique en public car il était conscient de son erreur, et il était conscient que tout le monde l'avait remarqué, donc il n'a pas trouvé comment se justifier, chose qu'il l'a poussé à ne rien dire, en faisant semblant de n'avoir rien écouté.

Passage 2

Première étape

3*Hunterghost : la ::::::::::: klitli munitio a sa7bi « Non! T'as pris mes munitions mon ami »	Initiative
4* Yanosof : ah : , wach kayen ? « quoi ? Qu'est ce qu'il y a ? »	Réactive
3*Hunterghost : klitli:: munitio a::::: sof klitli munitio !!! « t'as pris mes munitions sof ! T'as pris mes munitions ! »	Evaluative

« *J'en avait pas !* »

Deuxième étape

3* —————> allongement+ reproche

4* —————> interrogation frustrante (FTA)

3* —————> allongement + reprise du premier discours de reproche

4* —————> réponse justifié

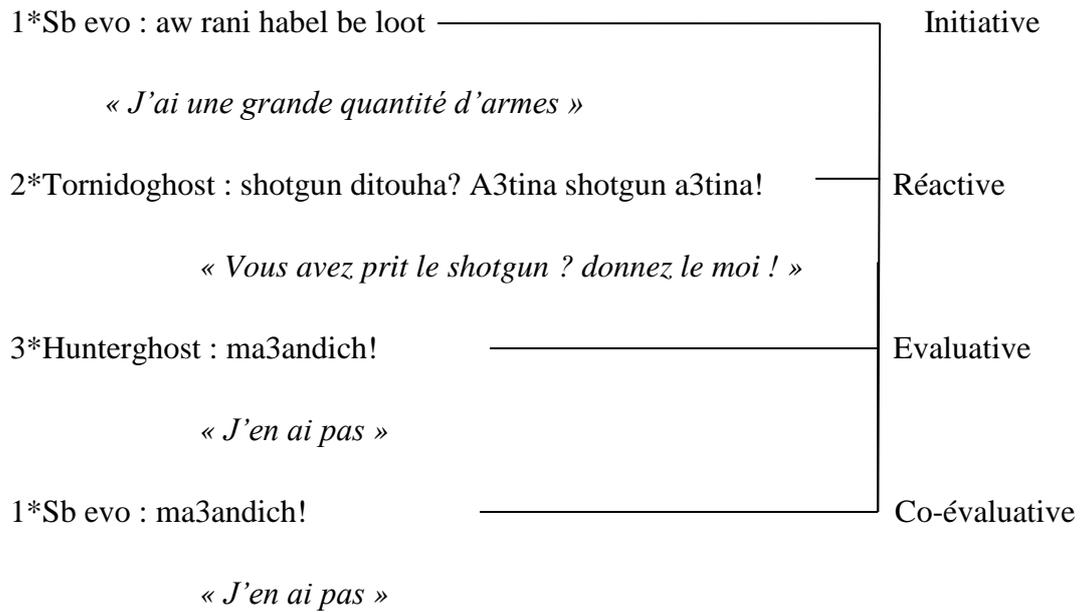
Troisième étape

Dans cette situation, l'interlocuteur 3* était en quête pour trouver des armes et des munitions comme tout le monde, jusqu'au moment où il est parvenu à trouver une bonne quantité de munitions, mais il fut surprit lorsque l'interlocuteur 4* était juste derrière lui et lui a pris toute les munitions⁸ qu'il avait trouvé, déçu de ses efforts perdues, il ne s'est pas empêché de le dire à l'interlocuteur 4* en montrant une attitude nerveuse, il n'a pas cessé de répéter à son coéquipier qu'il avait prit ses munitions, en premier lieu l'interlocuteur 4* a pris une position de recul et de méfiance en disant qu'il n'avait pas compris ce qui se passait, mais lorsque l'autre a insisté sur son discours, son coéquipier était obligé de justifier son acte tout en disant qu'il n'avait pas de munition et qu'il en avait besoin, afin de ne pas laisser ce conflit prendre ampleur et de se concentré sur le jeu.

Passage 3

⁸ Les munitions des armes dans le jeu Fortnite sont limitées, les joueurs sont obligé de trouver le maximum pour avoir plus de chance de survivre

Première étape



Deuxième étape

- 1* —————> déclaration d'une information
- 2* —————> interrogation + requête
- 3* —————> réponse partielle
- 1* —————> réponse partielle

Troisième étape

Dans cette conversation, le contexte est très spécifique et particulier. Après une petite période de combat entre nos joueurs et d'autres joueurs qui s'est achevé par une victoire, ils ont commencé à ramasser les équipements laissés par l'équipe perdante, l'interlocuteur 1* a profité de la situation pour aller ramasser toutes les armes le plus vite possible (loot) , après cette étape l'interlocuteur 2* voulait avoir l'une de ces armes mais il n'a rien trouvé, du coup il a interrogé les autres joueurs qui avait prit

l'arme dont il avait besoin qui était le shotgun⁹ (fusil à pompe), l'interlocuteur 3* a répondu en déclarant qu'il ne l'avait pas et c'était le cas, par contre l'interlocuteur 1* avait répondu de la même manière que l'interlocuteur 3* alors qu'il avait prit toutes les armes qui étaient par terre, ce qui pourrait dire que l'interlocuteur 1* voulait éviter de donner ce qu'il avait récolté au joueur 2* et de justifier par un autre prétexte afin d'éviter toute confusion.

II.2.3 analyse des passages contenant les termes spécifiques des jeux vidéo :

Passage 1

Première étape

2*Tornidoghost : charah sari a khouti? « <i>Qu'est ce qui ce passe les gars ?</i> »	Initiative
4*Yanosof : rahom ytiriw ana kanou ytiriw aaliya men berra « <i>Ils étaient en train de tirer sur moi depuis l'extérieur</i> »	Réactive
2*Tornidoghost : alla:: win win? « <i>Ah bon, où exactement ?</i> »	Evaluative
4*Yanosof : mel quinze, chetah chetah , hbat hbat « <i>Direction 15, je le vois je le vois, il est descendu</i> »	Co-évaluative

Deuxième étape

⁹ Arme disponible dans le jeu Fortnite, c'est une arme de courte portée capable d'éliminer les ennemis proches en 1 ou 2 coups

- 2* —————> interrogation
- 4* —————> réponse à l'interrogation
- 2* —————> interrogation détaillé
- 4* —————> réponse complète à la deuxième interrogation

Troisième étape

Dans ce passage, les joueurs se retrouvent en plein milieu d'une partie et en pleine action, à un moment donné ils entendent tous des tirs qui proviennent des ennemis et ils ont réagit rapidement afin de faire face à cette situation, l'interlocuteur 2* était le premier à s'interroger sur la source des tirs, après ça directement l'interlocuteur 4* a répondu en donnant un détail sur la source du son du tir qu'il entendait en disant qu'il provenait de l'extérieur, malgré cette réponse l'interlocuteur 2* voulait encore plus de détails par apport à la position exacte des ennemis afin de les repérer, et directement l'interlocuteur 4* répond à cette requête en donnant la position exacte des ennemis, le chiffre qu'il a donné est un terme spécifique employé dans les jeux vidéo et plus précisément dans les jeux de tir, c'est en fait un chiffre de repère qui apparait dans la boussole du jeu qui permet de guider les coéquipiers vers la direction des ennemis.

Passage 2

Première étape

2*Tornidoghost : salah ma3andekch eeh lakhor +ma3andekch damadat?	Initiative
« salah tu n'as pas le.... Les bandages ? »	
1*Sb evo: aaah?	Réactive
« quoi ? »	
2*Tornidoghost : bandage ma3andekch?	Evaluative
« tu n'as pas de bandages ? »	
1*Sb evo : laa 3andi wah!	Co-évaluative
« si j'en ai »	

Deuxième étape

- 2* —————> interrogation+hésitation
- 1* —————> réponse interrogative
- 2* —————> reformulation de la question
- 1* —————> réponse complète

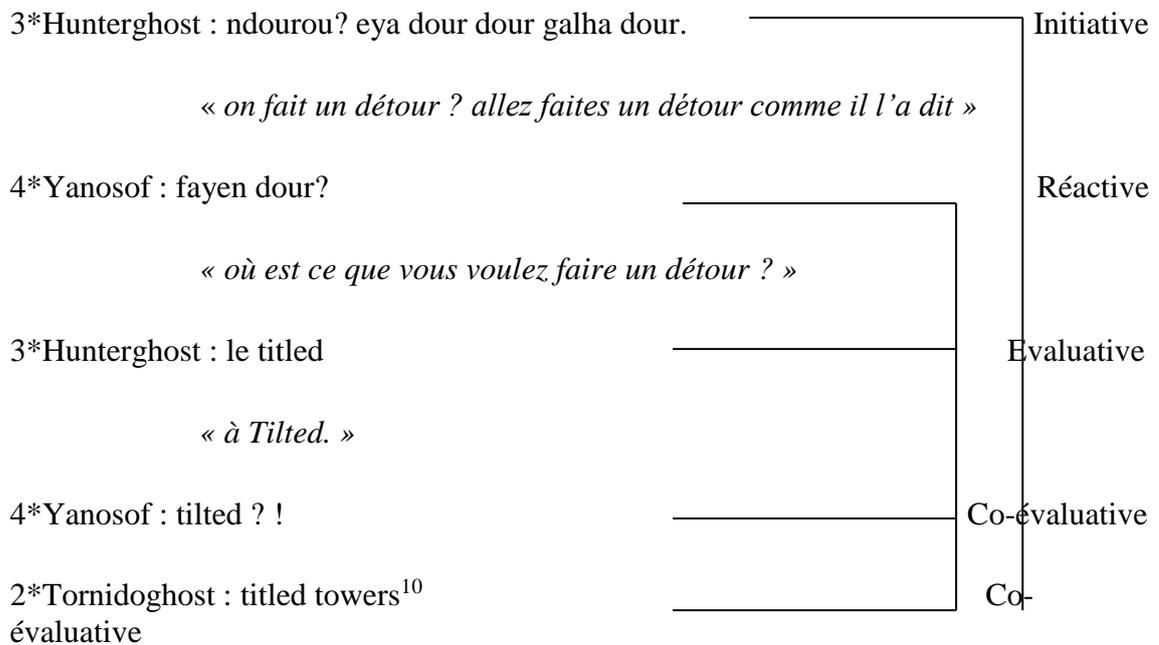
Troisième étape

Dans cette conversation, les joueurs se retrouvent encore une autre fois dans une situation où ils ont fini une bataille avec d'autres joueurs qui s'est achevé par leur victoire, l'interlocuteur 2* voulait récupérer des points de santé qu'il avait perdu lors de la bataille, donc il a demandé à un coéquipier de lui donner des bandages, sauf qu'au début, il hésiter pour dire le terme exact qui pourrait être déchiffré par l'interlocuteur 1* par oubli, du coup il lui a demandé les bandages en utilisant un autre mot équivalent dans la langue arabe « damadat », l'interlocuteur 1* n'avait pas bien saisie le sens du

mot et n'a pas compris la requête de son coéquipier, donc il lui fait un signe pour qu'il répète la question d'une autre manière afin de comprendre sa question, l'interlocuteur 2* a posé la même question une autre fois mais cette fois en utilisant le terme exacte du mot qui est adapté au jeu vidéo, suite a cette requête l'interlocuteur 1* donne enfin une réponse favorable à son coéquipier après la première confusion.

Passage 3

Première étape



Recapitulative¹¹

Deuxième étape

3* —————> interrogation+ suggestion imposée

¹⁰ Le nom d'un emplacement d'une zone de la carte du jeu Fortnite

¹¹ Notion utilisée par Dr Kherbouche pour exprimer le cinquième tour de parole d'un échange étendu

- 4* —————> interrogation
- 3* —————> réponse complète
- 4* —————> interrogation exclamative
- 2* —————> réponse détaillée

Troisième étape

Dans ce passage, les joueurs venaient à peine de commencer la partie et c'était l'étape du saut au parachute pour atteindre l'endroit qui a été choisit par eux, et chaque endroit dans la carte à son propre nom, l'interlocuteur 3* avait interrogé tous les joueurs si ils voulaient faire demi-tour et aller dans une autre destination différente à celle du début, mais il a après fait en sorte d'imposer son idée pour que tout le monde le suive, suite à cette intimidation, l'interlocuteur 4* a eu une réaction surprenante en se posant la question sur cette décision brusque, et aussi pour qu'il sache où est ce qu'ils veulent faire le détour exactement, l'interlocuteur 3* a répondu en donnant le nom de l'emplacement pour préciser la zone de l'atterrissage, l'interlocuteur 4* est toujours surpris puisque la décision prise par l'interlocuteur 3* lui semble toujours incohérente donc il s'exclame en répétant le nom de l'emplacement pour exprimer son désaccord, mais à la fin l'intervention de l'interlocuteur 2* a mit un terme à ce conflit, il a confirmé le même nom de l'emplacement d'atterrissage qui était choisit par l'interlocuteur 3* ce qui a poussé l'interlocuteur 4* à arrêter les réclamations et de suivre leurs décisions.

Chapitre III :

Interprétation des

résultats

Dans cette partie du travail, nous allons tenter d'interpréter les passages qui ont été analysés précédemment en se basant sur les théories de l'analyse conversationnelle afin d'expliquer les différents phénomènes qui sont apparus dans la conversation entre les gamers algériens durant la partie multijoueur, il s'agira aussi de dégager les fonctions exactes de chaque comportement verbal qui s'est manifesté entre les joueurs afin d'éclaircir et d'apporter plus de clarté à leurs comportements et leurs contextes .

III.1. Interprétation des passages relatifs au comportement du rire

En analysant les passages relatifs aux comportements du rire, nous avons constaté plusieurs phénomènes pertinents qui se sont dégagés à travers les passages qui contenaient le comportement verbal du rire, à la base ce comportement est déclenché lorsque l'interlocuteur fait face à une situation drôle, mais dans ce corpus, nous avons constaté que le rire peut se déclencher pour différentes raisons dans différents contextes.

Nous allons diviser les différents types et fonctions du rire selon les passages que nous avons analysés dans la partie analytique, puisque dans chaque passage que nous avons choisi, nous avons fait face à une fonction particulière de ce comportement verbal.

III.1/1. Le rire à valeur d'évitement

Le rire comme on l'a défini précédemment dans la partie théorique, est une réaction face à une imperfection individuelle ou sociale, et ces imperfections nous amènent soit à rire soit à faire rire autrui, l'imperfection dans ses différentes formes de manifestation provoquent le comportement verbal du rire ainsi que d'autres comportements tels que la moquerie, la menace ou même l'évitement.

Dans le passage 1 que nous avons analysé, on a assisté à une conversation qui contenait à la base plusieurs séquences de rire, qui apparaît au début comme un rire naturelle face à une situation drôle où il y avait une ou plusieurs imperfections, mais en revoyant de près il y a eu des éléments déclencheurs particuliers qui ont changé la valeur et la fonction du rire qui s'est manifesté dans la conversation de ce passage, l'avertissement qui a été lancé par l'interlocuteur 3* a joué le rôle d'une menace pour la face de l'interlocuteur 1*, le degré de menace était très élevé à cause des FTAs qui

accompagnait ce tour de parole qui sont les allongements dans la phrase et au moment où il l'a appelé par son prénom, l'interlocuteur a réagit face à toutes ces menaces par un rire qui n'a par une relation directe avec les imperfections, mais le rire dans ce cas était une stratégie d'évitement pour amortir le choc de la menace apporté par l'interlocuteur 3*, de plus, il faut noter que l'avertissement lancé par l'interlocuteur 3* était un avertissement correct car son objectif était de prévenir son camarade l'interlocuteur 1* de l'erreur qu'il avait commit en donnant le dos à l'ennemi ce qui l'a amené à le dire d'une manière agressive. Le rire de l'interlocuteur 1 n'était qu'un moyen pour éviter le déclenchement d'un conflit, son rire a joué le rôle d'un FFA de toute la situation et non pas seulement pour son tour de parole car il aurait prit conscience de son erreur fatale, mais pour encore amortir ce choc d'une façon plus efficace, il a essayé de trouver une excuse pour justifier le pourquoi de son échec d'accomplir la tâche qu'il avait à faire, même après que l'interlocuteur 3* a encore donné un autre détail par apport à l'erreur de l'interlocuteur 1*, ce dernier a appliqué la même stratégie en employant des FFA pour ré amortir le choc du conflit qui sont le rire et la justification du pourquoi de son erreur, et le fait que son justificatif a été jugé comme un faux prétexte, tout le monde s'est mit à rire et ça c'est une autre fonction du rire que nous expliquerons après, tout ça implique qu'il s'agissait d'une stratégie d'évitement dont le rire a été le pilier.

Pour conclure, nous pouvons dire que l'imperfection des actes commit par un interlocuteur et qui sont remarqué par les autres interlocuteurs et qui font la remarque de ces actes sont automatiquement évités par le responsable grâce au rire qui joue le rôle d'un FFA et qui est accompagné généralement d'un justificatif, qu'il soit vrai ou faux, c'est l'un des contextes qui se sont manifestés pour le déclenchement de ce phénomène du comportement du rire à valeur d'évitement.

Rire + évitement —————> **imperfection + justification + FFA**

III.1.2 Le rire face à une imperfection déclarée

Le rire est toujours déclenché par les imperfections dans les cas généraux comme on l'a cité précédemment, et dans l'exemple de notre corpus nous avons pu relever des indices qui démontrent les différents éléments déclencheurs qui peuvent déclencher le rire mais qui sont encore très particuliers et relatifs au contexte des jeux vidéo.

Dans le passage 2, l'interlocuteur 1* a utilisé le rire dès le début comme un FFA afin d'adoucir la déclaration qu'il allait faire et qui allait heurter la face de l'interlocuteur 4* mais l'adoucissement n'avait pas un grand impact sur la conversation puisque la déclaration manifesté était d'une menace très élevée, et l'interlocuteur 3* a augmenté le taux du FTA en déclenchant un rire, un effet de surprise et un commentaire par apport à ce qu'il vient d'entendre, donc tout un tour de parole qui est un FTA qui menace totalement la face de l'interlocuteur 4*, la menace ne s'est pas arrêté à ce niveau puisque l'interlocuteur 1* continue de renforcer le choc en déclenchant une autre fois un rire qui est toujours un FTA sauf pour le premier tour de parole, donc le rire a joué le rôle d'une menace durant toute cette conversation, face à cette menace, l'interlocuteur 4* a développé une stratégie de détournement afin d'éviter toutes les menaces qui ont été lancé sur lui, en employant une justification pour prendre du recul par apport au propos lancés par les autres interlocuteurs et particulièrement l'interlocuteur 1*.

Pour conclure, le rire joue le rôle d'un FTA dans le cas lorsque la révélation de l'imperfection d'un interlocuteur est déclarée d'une manière spontanée avec la présence d'autres interlocuteurs, même la présence des adoucisseurs et des FFA n'amorti pas d'une façon efficace le taux de menace des FTA présents.

Rire + FTA → imperfection déclarée + FFA
--

III.1/3. Le rire face à une déception

Une autre fonction du rire en plus des fonctions citées précédemment qui a une particularité par apport aux autres fonctions, le contexte de ce type de rire est bien

précis et déterminé et ne peut se manifester dans d'autres cas aléatoirement, car la relation entre l'élément déclencheur et la comportement de réaction est très mince vu la possibilité très basse de leurs rencontre.

Dans la partie d'analyse, nous avons constaté dans le passage 3 que l'interlocuteur 1* avait fait l'effort d'avertir l'interlocuteur 2* de la position des ennemis, il a tenté de donner tous les indices possibles pour qu'il réagisse rapidement, mais ce qu'il avait oublié c'est que l'interlocuteur 3* était à terre durant ce moment et qu'il avait besoin d'être réanimé par autre joueur, et il n'y avait que l'interlocuteur 2* à coté de lui, mais vu que ce dernier était occupé à chercher l'ennemi il a oublié cette tâche et l'interlocuteur 2* est éliminé, face à cette action il a réagit par un rire qui pourrait signifier une expression de regret, puisque l'action du rire s'est manifesté directement après l'élimination de l'interlocuteur 3*, ceci est confirmé aussi par le commentaire lancé par l'interlocuteur 1* qui avait rappeler l'action d'élimination qu'il venait de voir, ceci nous amène à dire que le rire a eu une valeur de regret vu la volonté de l'interlocuteur 2* de vouloir éliminer rapidement l'ennemi pour sauver son camarade mais à la fin sa quête était un échec puisqu'il avait éliminé l'ennemi mais il n'a pas réussi à sauver son coéquipier.

Pour conclure, le rire à fonction de regret est un comportement qui apparait chez les gamers lorsque l'un des interlocuteurs demande une tâche à un autre et qu'elle n'est pas accomplit, l'autre interlocuteur pour cacher son échec et exprimer son regret, il le fait à travers le rire qui est joue le rôle d'un FFA.

Rire+FFA → échec de la quête (déception) + regret

III.2. Interprétation des passages relatifs au comportement de l'évitement

Dans cette partie, nous allons interpréter les passages relatifs au comportement de l'évitement qui ont déjà été analysé dans la partie précédente afin de dégager les

différentes fonctions qui se manifestent à travers le comportement apparu chez les gamers algériens durant la partie multijoueur, il s'agit aussi de voir quel sont les éléments implicites qui sont impliqués dans les tours de parole de la conversation entre les interlocuteurs afin de comprendre mieux le pourquoi de leurs attitudes manifesté dans le jeu.

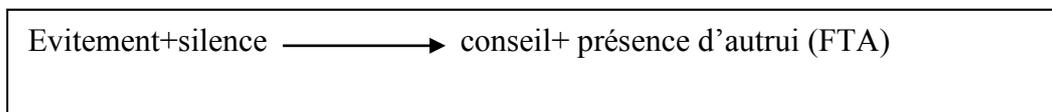
III.2.1. L'évitement face à un conseil

L'évitement est un comportement qui se décrit comme une précaution prise par l'interlocuteur lorsqu'il sent une menace, que ce soit au niveau du territoire ou au niveau de la face, de la part d'un autre interlocuteur, il s'agit d'une stratégie considérée comme un FFA afin de faire face aux FTA, chose qui va permettre d'éliminer ou de réduire la menace, de garder la construction de la conversation et de maintenir la Co-construction de la conversation.

Dans le passage 1, nous avons fait face à une situation d'évitement caractérisé par le silence et l'absence de la réponse, lorsque l'interlocuteur 2* avait regardé de près la façon de jouer de l'interlocuteur 4* et il avait remarqué des erreurs fatales dans sa méthode de jeu, donc il a profité du moment où la partie venait de finir pour lui donner des consignes et des conseils afin de l'avertir de ses erreurs et de lui apprendre de nouvelles stratégies pour éviter au maximum la défaite, mais l'interlocuteur 2* n'avait pas conscience de la menace qu'il allait porter sur l'interlocuteur 4* puisque le contexte n'était pas favorable, d'abord il y avait la présence des autres joueurs qui provoquait une sorte de gêne pour le joueur 4, et de plus il lui a donné des consignes et des conseils avec une intonation montante qui donnait l'impression qu'il criait sur lui, ce qui a donné la valeur d'un double FTA dans un seul tour de parole, donc le taux de menace de la face et du territoire est très élevé, face à toute cette menace, l'interlocuteur 4* a adopté une stratégie de prise de distance afin de réduire la possibilité de la création d'une situation de désaccord ou de conflit, du coup il a préféré ne rien dire et de ne rien réclamer ou justifier par apport aux propos de l'interlocuteur 3*.

Pour conclure, l'évitement se fait durant la partie multijoueur lorsque l'interlocuteur reçoit des consignes et des conseils de la part d'autres joueurs durant la partie multijoueur avec la présence d'interlocuteurs intermédiaires qui provoquent la

gène de l'interlocuteur en question, le FTA présent dans cette situation l'oblige à développer une stratégie conversationnelle d'évitement afin d'éviter un désaccord ou un conflit, et même parfois pour mettre fin à cette situation de communication.



III.2.2. L'évitement à valeur de justification

L'évitement en plus d'être une stratégie de prise de distance face à une menace, il s'est avéré que chez les gamers algériens, il aurait bel et bien d'autres fonctions qui pourraient servir comme des stratégies afin de donner du sens à la Co-construction de la conversation, les gamers peuvent adopter plusieurs stratégies qui auraient des finalités d'évitement, ceci leurs permet de rester dans le fil de la compétition et de l'interaction en même temps.

Dans le passage 2 relatif au comportement de l'évitement, l'interlocuteur 3* durant la partie était dans le besoin nécessaire de trouver des armes pour pouvoir faire face aux ennemis qui allaient apparaître d'un moment à l'autre, au moment où il ramassait quelques armes, il avait trouvé des munitions aussi, mais il fut surpris par l'arrivée de l'interlocuteur 4* qui lui a prit directement les munitions qu'il avait trouvés, l'interlocuteur 3* a réagi face à cette action par un mécontentement et il a commencé à blâmer l'interlocuteur 4* du fait qu'il lui a pris les munitions en utilisant les allongements comme stratégie de menace, l'interlocuteur 3* a senti la menace et a tenté d'éviter au début en faisant semblant de ne pas avoir entendu ce que le joueur 3 avait dit, ce dernier avait répété ce qu'il avait dit au début avec les allongements, après ce tour de parole, l'interlocuteur 4* s'est retrouvé obligé de trouver une autre stratégie d'évitement différente à la première, du coup il a opté pour la justification, il a tenté de trouver une excuse pour justifier son acte, dans le but de régler ce conflit et d'amortir le choc de l'action qui a menacé l'espace de l'interlocuteur 3*.

Pour conclure, l'évitement à valeur de justification se produit durant une partie multijoueur lorsque le joueur est conscient qu'il a commis une action qui a heurté la face ou le territoire (ou les deux en même temps) d'un autre joueur, et pour éviter toute

situation de conflit et de désaccord, il se justifie en trouvant le plus vite possible une excuse qui va justement sauver sa face et rétablit la situation de communication.



III.2.3. L'évitement à valeur de mensonge

Dans les jeux vidéo multijoueurs, les joueurs qui jouent en coopération doivent s'unir et s'engager ensemble avec un esprit d'équipe pour avoir plus de chance de remporter la victoire, mais justement certaines actions commises par certains joueurs peuvent justement poser un obstacle face à ça, et ces actions sont très apparentes dans leurs actions mais aussi dans leurs conversations, la Co-construction du discours détermine le comportement des joueurs, et certains comportements peuvent poser problème durant la partie multijoueur, si le comportement d'évitement par exemple est excessif entre les coéquipiers, il y aura des problèmes dans la conversation, l'évitement avec ses différentes valeurs sont des FTA et leurs apparition déstabilisent l'hierarchie de la discussion entre les gamers durant la partie multijoueur.

Dans le passage 3 relatif au comportement de l'évitement, l'interlocuteur 1* avait fait une déclaration qu'il avait trouvé beaucoup d'équipements et d'armes après la dernière bataille qui s'est achevée, du coup l'interlocuteur 2* a réagi directement après cette déclaration et a lancé une requête à l'interlocuteur 1* d'une façon indirecte en demandant une arme, l'arme qu'il avait demandé était en possession de l'interlocuteur 1* et il était certain que ça va être lui qui va lui accomplir la requête et lui donner l'arme qu'il a demandé, vu que la question a été posée et reçue par tout le monde, l'interlocuteur 3* a décidé de répondre en premier pour rejeter la requête puisque lui il n'avait pas l'arme demandée, tandis que l'interlocuteur 1* qui avait l'arme en sa possession avait réagi de la même manière, c'est-à-dire qu'il a lui aussi réclamé qu'il n'avait pas l'arme recherchée par l'interlocuteur 2*, ceci est une stratégie d'évitement qui a pour objectif de garder l'objet qui est utile pour l'interlocuteur 1* et qu'il est prêt à tout pour le garder, cet évitement est caractérisé par l'attitude du mensonge qui est employé d'une manière à ce qu'il ne soit pas révélé par l'interlocuteur à qui le mensonge est destiné ce qui donne un comportement d'évitement indirect.

Pour conclure, le comportement d'évitement à valeur de mensonge est utilisé chez les gamers lorsque l'un des joueurs reçoit une requête de la part de son coéquipier mais qui va la refuser en trouvant un mensonge qui va le mettre à distance de la requête, ce mensonge peut être exprimé soit par une réponse inventée, soit par une réponse partielle.

Évitement + mensonge → refus de la requête reçu + réponse inventée
--

III.3. Interprétation des passages contenant des termes spécifiques des jeux vidéo :

Dans cette partie, nous allons faire l'interprétation des passages qui sont caractérisés par la présence des termes spécifiques des jeux vidéo, ces termes qui sont toujours présents et utilisés lors de la partie multijoueur sont utilisés principalement pour la transmission d'information et utiliser des abréviations afin de la diffuser rapidement, cette fonction est utile pour le jeu vidéo et pour le travail d'équipe de la squad, mais au niveau conversationnel il a d'autres fonctions qui pourraient affecter la valeur illocutoire du discours mais aussi il pourrait participer à la Co-construction de la hiérarchie conversationnelle.

Les termes spécifiques des jeux vidéo pourraient avoir plusieurs fonctions au-delà de leur fonction principale, et c'est justement ce qui a été remarqué dans les passages que nous avons analysés précédemment et que nous allons interpréter par la suite.

III.3.1. Utilisation des termes spécifiques des jeux vidéo à valeur d'avertissement

Les termes spécifiques sont utilisés comme un code entre les interlocuteurs durant la partie multijoueur ce qui permet l'acquisition de l'information qui pourrait être utile durant la partie, il faut noter qu'il s'agit d'un code utilisé mondialement par tous les gamers lorsqu'ils sont en contact quelque soit leurs origines, et parmi les fonctions principales de l'utilisation de ce code, c'est l'avertissement.

Dans le passage 1 contenant des termes spécifiques, la situation dans laquelle se trouvaient les joueurs était très délicate, au moment où ils venaient à peine de terminer une bataille avec des ennemis, d'autres ennemis sont apparus sur une longue distance

mais qui commençaient déjà à tirer sur la squad, l'interlocuteur 2* a paniqué puisqu'il ne savait pas la source des tirs, donc il s'est écrié en lançant une requête, il a posé une question destinée à toute l'équipe afin qu'il sache d'où provenaient les tirs ennemis, face à cette requête il fallait qu'au moins l'un des joueurs réponde, l'initiative a été prise par l'interlocuteur 4* qui a tenté de répondre à la question de l'interlocuteur 2* en donnant un indice partiel qui n'est pas assez précis, ce qui a poussé l'interlocuteur 2* à lancer une autre requête sous forme de question qui est celle de la position exacte de l'ennemi, du coup l'interlocuteur 4* avait compris qu'il fallait qu'il soit plus précis dans sa réponse et qu'il devait donner une réponse complète, donc il a fait recours à un terme spécifique qui est le chiffre d'indication de la boussole intégré dans le jeu, cet outil permet de dévoiler la direction précise des ennemis afin que les autres coéquipiers puissent le repérer rapidement et participer à l'élimination de l'adversaire.



Boussole intégré du jeu vidéo « Fortnite »

L'interlocuteur 4* avait utilisé cet outil avec le code commun qui est le chiffre 15 afin de donner la position exacte de l'ennemi afin que tous les joueurs soient avertis du danger et qu'ils prennent leurs précautions, ce qui indique que l'interlocuteur 4* a complété la requête lancée par l'interlocuteur 2* en donnant une réponse complète, précise et bien détaillée à l'aide d'un terme spécifique du jeu vidéo.

Pour conclure, les termes spécifiques des jeux vidéo à valeur d'avertissement sont utilisés lorsque les joueurs se trouvent dans une situation critique et qu'ils cherchent le maximum d'indices afin de résoudre le problème dans lequel ils s'y trouvent, le joueur le plus efficace est celui qui trouve la solution le plus rapidement possible et c'est lui justement qui va prendre l'initiative de donner les indices en utilisant les termes spécifiques des jeux vidéo vu leurs efficacités et la rapidité de leurs transmissions.

Termes spécifiques à valeur d'avertissement → menace spatiale + réponse à la requête

III.3.2. Utilisation des termes spécifiques des jeux vidéo à valeur d'explication

Les termes spécifiques des jeux vidéo sont un excellent code entre les joueurs durant une partie multijoueur, il permet de maintenir l'enchaînement de la discussion entre eux et d'interagir rapidement durant la partie dans le cas de besoin, ce qui est justement frappant c'est que même si les joueurs utilisent des synonymes ou des termes équivalents de ces termes, il y a plus de probabilité d'un échec de communication parce que les normes de communication dans les jeux vidéo acceptent seulement les termes spécifiques et les joueurs parfois ne comprennent que ces termes.

Dans le passage 2 relatif aux termes spécifiques des jeux vidéo, la situation de la conversation est purement discursive, l'interlocuteur 2* avait besoin d'un item du jeu qui est le bandage qui sert à récupérer des points de santé, donc il fait appel à la requête, mais une requête ciblée, c'est-à-dire qu'il a choisit l'interlocuteur à qui il va lui demander ça, il a choisit l'interlocuteur 1* pour ça parce qu'il était le plus proche, au début de la requête, l'interlocuteur 2* a eu une hésitation pour dire le terme exacte à cause d'un soucis d'oublie, la petite pause qu'il a marqué en est une preuve, l'interlocuteur 2* avait oublié le terme exact de l'objet qu'il voulait et il était incertain de se faire comprendre si il utilisait un mot équivalent, mais il voulait quand même essayer, il a employé le mot équivalent « damadat » et la réaction de l'interlocuteur 1* était prévisible et n'a pas compris le mot employé par l'interlocuteur 2* malgré que c'est une traduction vers la langue maternelle, et donc il s'est retrouvé obligé de réutilisé le terme spécifique exact pour faire se faire comprendre et maintenir l'enchaînement de la conversation, donc après la reformulation de la requête l'interlocuteur 1* a enfin compris le message et a répondu à la requête par une réponse complète, ce qui a donné une communication réussite.

Pour conclure, l'utilisation de termes spécifiques des jeux vidéo à valeur d'explication est utilisée lorsque l'un des joueurs utilise un terme inconnu qui en dehors

du lexique des jeux vidéo à cause d'un oubli ou d'une hésitation qui provoquent un échec de communication avec les autres coéquipiers, ce qui le pousse à revenir au code commun pour se corriger et faire passer le message correctement en utilisant les termes spécifiques exacts des jeux vidéo.

Termes spécifiques à valeur d'explication —————> utilisation du mauvais code+ hésitation
--

III.3.3. Utilisation des termes spécifiques des jeux vidéo à valeur d'autorité

Dans le groupe des gamers, et surtout pour le cas des gamers qui ont l'habitude de jouer ensemble comme le cas du corpus que nous avons choisi, il y a une possibilité que même si les joueurs jouent en collaboration, il existe un degré de rivalité entre eux malgré qu'ils jouent dans la même équipe, cette rivalité se définit par l'apport au meilleur joueur, celui qui est le plus utile, celui qui est le plus communicatif et même celui qui a la meilleure stratégie, et justement la manifestation de certains termes spécifiques de jeux vidéo peuvent parfois avoir cette valeur où le joueur essaie de se démontrer par l'apport aux autres, comme si il se donnait une certaine autorité.

Dans le passage 3 contenant des termes spécifiques des jeux vidéo, cette fonction spécifique est remarquée chez l'interlocuteur 3* qui dans ce contexte bien déterminé agit de façon à ce qu'il impose sa propre stratégie, durant le temps du saut au parachute après avoir choisi la destination, l'interlocuteur 3* a décidé de changer la trajectoire et de donner une autre stratégie qui était d'atterrir sur une autre zone en employant le terme spécifique en relation avec cette zone, l'interlocuteur 4* était surpris de ce changement à la dernière minute et a réclamé avec une expression d'exclamation pour démontrer son refus au début, malgré la résistance l'interlocuteur 3* insiste sur son point de vue et veut qu'il soit appliqué à tout prix donc il répète et insiste sur sa stratégie en répétant le terme spécifique relatif à la zone qu'il a choisie, l'interlocuteur 4* continue sur son désaccord en exprimant avec exclamation le même terme spécifique pour démontrer son opposition à la stratégie proposée par l'interlocuteur 3*, mais une intervention a mis un terme à ce conflit, il s'agit de l'intervention de l'interlocuteur 2* qui est venue pour stabiliser la situation de communication, il a pris l'initiative d'accompagner l'interlocuteur 2* dans sa décision, il confirme son choix de stratégie en

employant lui aussi le terme spécifique relié à la zone d'atterrissage qui a été choisit à la dernière minute, ce qui a poussé l'interlocuteur 4* à ne plus rien réclamer et a suivre l'avis de la majorité.

Pour conclure, les termes spécifiques des jeux vidéo à valeur d'autorité sont utilisé lorsque l'un des joueurs veut s'imposer et imposer sa propre requête, son propre avis ou sa propre stratégie pour se démontrer et de construire le contexte qui lui convient le plus, et le défi dans cette action c'est de réussir à convaincre les autres joueurs de le suivre, ce qui ne s'avère pas facile avec les opposants.

Termes spécifique à valeur d'autorité —————> stratégie imposée + conviction des autres joueurs
--

III.4. Participation des termes spécifiques des jeux vidéo dans la Co-construction des interactions

Dans cette partie, nous allons expliquer selon les résultats précédents, la manière dont procèdent les termes spécifiques dans la Co-construction des interactions entre les gamers durant une partie multijoueur afin de comprendre les éléments qui contribuent à cette hiérarchisation.

L'interaction chez les gamers se fait d'une façon automatique car elle suit les évènements qui se passent derrière l'écran, le jeu multijoueur qui se joue en équipe à la base il demande une certaine collaboration entre les coéquipiers comme le cas du jeu que nous avons choisit pour notre corpus « fortnite » qui est un jeu de survie, donc le jeu d'équipe doit vraiment être présent sur le terrain, et pour un travail d'équipe efficace, la transmission d'informations est très nécessaire comme on l'a vu dans le passage 1 de la 3^{ème} partie d'analyse, cette transmission ne peut être transmis que lorsque les termes spécifiques sont employé à leurs places au bon moment mais aussi le plus rapidement possible, car le facteur temps est très crucial durant la partie multijoueur, chaque seconde compte et n'importe quelle erreur peut mener à la défaite, l'emplacement des termes spécifiques des jeux vidéo dans l'interaction se fait d'une façon rapide et compréhensible, car l'emploi d'un équivalent de ce terme que ce soit un synonyme ou une traduction vers une langue maternelle peut causer une déstabilisation dans la Co-construction de l'interaction et provoque un échec de communication comme l'exemple du passage 2 de la 3^{ème} partie d'analyse.

Les termes spécifiques des jeux vidéo peuvent aussi être utilisés sous d'autres formes comme on l'a vu dans la partie d'interprétation et ceci joue un rôle important dans la hiérarchie de la conversation, la fonction d'explication, d'avertissement ou même celle de l'autorité permet une continuité du discours car les comportements des joueurs définissent le type d'enchaînement de la conversation.

III.4.1. L'échange binaire :

L'échange binaire était très limité dans notre corpus, il était remarqué dans le cas de l'évitement face à un conseil, l'absence de la réponse dans le deuxième tour de parole indique que l'échange était limité et l'évitement a provoqué l'arrêt de la construction de la conversation, l'évitement dans ce cas n'a pas participé à la Co-construction de la conversation puisque le tour de paroles n'a pas progressé durant cette interaction à cause de la grande présence de la menace, plus il y a de FTA de la part de l'interlocuteur, plus il y a plus de chance que la conversation s'interrompe par une stratégie d'évitement comme le cas que nous avons dans notre corpus, donc le comportement d'évitement face à un discours remplis de FTA ne participe pas à une construction favorable de l'interaction.

Face à tous ça, l'absence des termes spécifiques dans l'échange binaire est un indice favorable pour l'hypothèse posée précédemment.

III.4.2. L'échange ternaire

L'échange contenant trois tours de paroles est aussi très limité dans la conversation des gamers dans la partie multijoueur, car à la base l'interaction entre les gamers est un discours continu, les tours de paroles s'enchaînent et chaque situation est bien déterminée, l'échange ternaire était remarqué dans le cas du passage relatif au rire face à une déception, l'enchaînement des tours de paroles est très limité et s'est étendu à trois tours de paroles car l'action qui s'est manifesté dans ce contexte était très rapide au point où le joueur n'a pas pu accomplir sa quête qui était de sauver le joueur 3, donc l'interaction s'est interrompu au moment où le joueur 3 a été éliminé avec le commentaire évaluatif du joueur 1 par la suite, le rire face à cette déception était une menace qui avait mit un terme à la conversation.

L'absence des termes spécifiques dans l'échange ternaire est un second indice qui permet de voir que les échanges courts, que ce soit binaires ou ternaires, ne se construisent pas d'une façon enchaînée et se terminent très tôt vu le taux des menaces, le contexte et la rapidité des actions qui se déroulent au moment de l'interaction.

III.4.3. L'échange Quadrinaire

L'échange à quatre tours de paroles est le plus récurrent et le plus constructif des discours dans l'interaction entre les gamers, et quelques soit la fonction du comportement présent dans ce type d'échange, il existe une forme de Co-construction dans le discours qui permet d'atteindre la finalité discursive, comme l'exemple du passage 2 relatif au comportement de l'évitement à valeur de justification, la conversation s'est enchaînée à cause du conflit déclenché entre le joueur 3 et le joueur 4, ce qui a permis l'enchaînement des justifications et des excuses de la part du joueur 4 face aux réclamations du joueur 3, ce qui a permis une hiérarchisation de la conversation et une Co-construction d'une interaction bien organisée et déterminée selon les normes du contexte dans laquelle elle se trouve.

Dans les passages contenant des termes spécifiques des jeux vidéo, l'échange quadrinaire était le cas minimal qui a été trouvé dans le corpus, l'utilisation des termes spécifiques permet l'enchaînement logique des tours de paroles, l'adaptation aux actions qui se passent derrière l'écran et la maintenance de continuité de la communication entre les joueurs, le passage 1 relatif aux termes spécifiques à valeur d'avertissement en est la preuve, le besoin de la transmission de l'information qui allait amener à mettre tous les joueurs dans un état d'alerte face à la menace des adversaires a permis la construction d'une interaction bien enchaînée qui s'adapte à la situation de communication dans laquelle se trouvaient les joueurs.

La participation des termes spécifiques des jeux vidéo dans la Co-construction des interactions est confirmée, elle fait partie des facteurs importants de la hiérarchisation de la conversation, elle permet la réussite de la communication et l'atteinte de sa finalité, elle permet aussi la continuité des tours de paroles qui s'enchaînent d'une façon logique qui s'adaptent au contexte du jeu, ce qui va pousser les joueurs à établir des actions adaptés aux requêtes qui sont lancées entre eux.

Conclusion

Pour conclure notre travail de recherche, nous allons présenter brièvement les résultats que nous avons trouvés dans la partie pratique de notre recherche afin d'explicitier ce qui a été trouvé et de confirmer ou infirmer les hypothèses posées précédemment.

L'objectif de cette recherche était de révéler les différentes fonctions qui se cachaient derrière les comportements verbaux utilisés dans la conversation entre les gamers de Tlemcen, et les comportements ciblés par cette recherche étaient le comportement du rire et le comportement d'évitement, et en plus de ça nous voulions savoir la fonction des termes spécifiques des jeux vidéo dans la régulation conversationnelle afin de comprendre le pourquoi et le comment de leurs utilisations.

Après l'analyse des passages, nous sommes tombés sur différents cas de conversations dont la finalité n'était pas la même, pour chaque étape nous avons étudié trois passages afin de voir les différentes fonctions que peuvent jouer chacun des comportements verbaux qui sont visés à l'étude, et pour ça nous avons opté pour les normes de l'analyse des interactions verbales qui regroupent les cinq disciplines connues du domaine qui sont l'analyse conversationnelle, l'analyse du discours, la pragmatique, la théorie du face-work et la théorie de la politesse, notons que nous avons transcrit seulement les passages destinés à l'analyse avec la prise en considération totale du contexte qui le caractérise.

Après l'interprétation des résultats finaux de la partie d'analyse, nous avons trouvé différentes fonctions qui répondent à la problématique que nous avons posée, les différentes fonctions ont été révélées et elles étaient très particulières par apport aux hypothèses que nous avons proposées au début.

Pour le comportement du rire, il pouvait avoir une fonction d'évitement lorsque l'un des joueurs commet une sorte d'imperfection qui est remarqué par les autres joueurs et qu'il essaye de l'éviter en trouvant des justifications. Le rire pourrait avoir aussi une fonction de menace face à une imperfection déclarée et que même avec la présence d'adoucisseurs, le taux de menace ne baisse pas vu la manière dont l'imperfection est déclarée. Le rire pourrait avoir une fonction de déception lorsque le joueur n'arrive pas à accomplir une tâche et que pour exprimer sa déception d'une façon non menaçante, il utilise le rire comme stratégie d'amortissement du choc de la menace.

Pour le comportement d'évitement, il y a eu plusieurs fonctions qui ont déterminé différentes réactions et différentes constructions au niveau de la conversation. Le comportement d'évitement était apparent face à un conseil qui était révélé avec la présence d'autres joueurs ce qui va gêner l'interlocuteur ciblé et ce dernier va appliquer cette stratégie d'évitement grâce au silence. L'évitement peut aussi apparaître sous forme de justification lorsque le joueur commet une menace dans la face ou le territoire d'un autre joueur et qu'il est conscient de son acte donc il se retrouve entraîné de justifier son acte afin d'éviter le conflit. L'évitement se manifeste aussi sous forme de mensonge lorsque le joueur n'accomplit pas la requête lancée par son coéquipier et qui va appliquer une stratégie d'évitement à base d'un mensonge afin de rejeter la requête indirectement.

Pour les termes spécifiques des jeux vidéo, ils ont même des fonctions au niveau conversationnel car leurs présences est très massives et pertinentes. Les termes spécifiques des jeux vidéo peuvent être utilisés à valeur d'avertissement dans les situations critiques où les joueurs ont besoin du maximum d'informations à propos du danger qui les entourent pour qu'ils soient bien préparés. Les termes spécifiques peuvent avoir aussi une valeur d'explication lorsque le joueur fait l'erreur d'utiliser un équivalent du terme spécifique et qui n'est pas compris par son interlocuteur, donc il se retrouve obligé de se corriger et d'utiliser le terme exacte relatif aux jeux vidéo. Les termes spécifiques peuvent aussi jouer le rôle d'un comportement d'autorité lorsque l'un des joueurs veut imposer sa propre stratégie qu'il juge meilleure en utilisant le terme spécifique correspondant afin de s'imposer avec les autres joueurs et qu'ils soient convaincus de son choix.

A la fin de la partie d'interprétation, il s'est avérés que les termes spécifiques jouent un rôle dans la régulation conversationnelle, ils permettent la réussite de la communication et l'atteinte des objectifs ciblés par les interlocuteurs, et permettent aussi de s'adapter à la rapidité des actions durant la partie multijoueur ce qui donne la possibilité d'une interaction instantané entre les joueurs afin de réagir rapidement dans le jeu.

Après cette récapitulation brève des résultats de cette analyse, nous pouvons dire que les gamers algériens développent des comportements verbaux très spéciaux dans le contexte des jeux vidéo et particulièrement dans les parties multijoueur, même dans un

contexte virtuel, il y a toujours des fonctions conversationnelles même si le contexte de cette interaction se passe dans un jeu vidéo, la discussion est majoritairement standard et les comportements sont très intéressants si on met de côté la fonction d'information conçue pour le jeu vidéo.

Cette recherche est très intéressante vu la nouveauté du corpus et peut être étendue pour de futures recherches puisqu'il s'agit seulement d'une initiation, les comportements n'ont pas été tous traités, et les différentes options d'analyse sont multiples puisque la conversation contient plusieurs éléments qui peuvent être le centre d'une recherche, mais aussi le corpus peut être élargi pour que la recherche soit qualitative et quantitative à la fois, effectuer plusieurs enregistrements pourrait donner de meilleurs résultats mais surtout de nouvelles données si les différents enregistrements se font sur différents jeux et sur différents joueurs.

L'ouverture de cette recherche est très large, mais en termes de comportements verbaux la question que nous pouvons poser à la fin de ce travail c'est : quelle est la fonction des comportements verbaux entre des interlocuteurs étrangers qui jouent ensemble pour la première fois ? Est-ce qu'ils adoptent les mêmes stratégies que les joueurs qui ont l'habitude de jouer ensemble ?

Références bibliographiques

Annes Marcelani et Mahmoud Meliani « *Lecture de Goffman, L'homme comme objet rituel* », Association Corps et Culture n=4 , 1 juin 1999 , consulté le 3 mars 2019, URL : <https://journals.openedition.org/corpsetculture/641>

Antoine Chollet, Isabelle Bourdon, Florence Rodhain. « *État de l'art du jeu vidéo : histoire et usages* ». 17ème Congrès de l'AIM2012: Association Information et Management, Mai 2012, Bordeaux, France. pp.100-119, 2012. Consulté le 07 novembre 2017. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00784724> .

Catherine Kerbrat Orichionni « *Le discours en interaction* » édition Armand Colin 2005, collection U. Lettre- linguistique

Lüger Heinz-Helmut « *Routine conversationnelle et comportement langagier* » In: *Langage et société*, n°63, 1993 URL : http://www.persee.fr/doc/lsoc_0181-4095_1993_num_63_1_2598

Isabel Colon de Carvajal. (2016) : « *Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ?* », Cahier de praxématique n=67 , mis en ligne le 05 juin 2017, consulté le 18 avril 2018, URL : <http://praxematique.revues.org/4434>

Jean Louis Chiss, Christian Puech « *énonciation, interaction, conversation : la théorie du langage entre le psychique et le social* » In: *Histoire Épistémologie Langage*, tome 11, fascicule 2, 1989. Extension et limites des théories du langage (18801980) pp. 7-36 URL : https://www.persee.fr/doc/hel_0750-8069_1989_num_11_2_2296

Kherbouche Ghouti « *Les conduites verbales dans les séquences phatiques d'une conversation radiophonique algérienne, Approche interactionnelle, le cas des émissions d'Alger Chaine trois* » thèse de doctorat en sciences du langage, université Abou Bakr Belkaid Tlemcen- Faculté des lettres et des langues, Année 2016/2017

Mathieu Triclot. (2011) : « *Philosophie des jeux vidéo* » éditions Zone, livre en format PDF consulté le 17 octobre 2017.

Michel Marcoccia. « *L'analyse conversationnelle des forums de discussion : questionnements méthodologiques* » Les Carnets du Cediscor [En ligne], 8 | 2004, mis en ligne le 01 novembre 2006, consulté le 30 septembre 2016. URL : <http://cediscor.revues.org/220>

Yolande Perron « *Vocabulaire du jeu vidéo* » édition office québécois de la langue française, 2012

Table des matières

Introduction

.....p3

Chapitre I : Objet et méthode

1. Notions théoriques.....p10

2. Méthodologie de réalisation.....p15

Chapitre II : Analyse du corpus

1. Description du corpus.....p27

2. Analyse du corpus

2.1. Analyse de la séquence 1 relative au comportement du rire.....p29

2.2. Analyse de la séquence 2 relative au comportement de l'évitement.....p33

2.3. Analyse de la séquence 3 contenant les termes spécifiques des jeux vidéo.....p37

Chapitre III : Interprétation des résultats

1. Interprétation des résultats de la séquence 1.....p43

2. Interprétation des résultats de la séquence 2.....p46

3. Interprétation des résultats de la séquence 3.....p50

4. participation des termes spécifique dans la Co-construction des interactions.....p54

Conclusion

Rappel bref des résultats.....p58

Ouverture à de futures recherches.....p60

Bibliographie.....p62

Résumé

La communication est un fait social qui se manifeste sous différentes manières, la conversation orale fait partie des méthodes les plus répandues, elle se manifeste dans différents contextes, parmi ces contextes, la conversation orale entre les gamers dans un jeu vidéo durant une partie multijoueur.

Notre travail de recherche va cibler la communauté des gamers vu la tendance de ce nouveau type de communication, nous nous sommes intéressés particulièrement aux comportements verbaux des joueurs afin de les interpréter et de relever leurs fonctions dans l'enchaînement conversationnel, mais aussi le rôle des termes spécifiques des jeux vidéo dans la régulation conversationnelle. Nous allons opter pour la méthode de l'analyse des interactions verbales afin d'atteindre nos objectifs en analysant les passages transcrits de la conversation enregistrée.

En analysant les passages, nous avons trouvé que les comportements verbaux ont plusieurs fonctions telles que le rire à valeur d'évitement qui est utilisé face à une menace lancée par un autre joueur où le rire est employé comme une stratégie d'évitement. En plus d'autres fonctions tel que l'évitement à valeur de mensonge, l'évitement face à un conseil. Les termes spécifiques ont des fonctions bien précises telles que les termes spécifiques à valeur d'avertissement qui sont intégrés face à une menace qui se manifeste dans le jeu et que l'un des joueurs lance l'avertissement en utilisant un terme spécifique. Les termes spécifiques participent à la régulation conversationnelle par la construction des interactions, l'utilisation des termes spécifiques des jeux vidéo maintiennent la communication et participent à la réussite de la transmission du message.

Communication is a social fact that appears on different ways, oral conversation is one of those ways and the most frequent one, and it appeared in different contexts like conversation between gamers in a video game in a multiplayer session.

Our research is going to target gaming community due to the trend of this new way of communication; we have been interested especially by verbal behaviour of players to interpret them and find the functions in the conversational concatenation. We will opt for verbal interaction analytics method to reach our goals by analysing recorded conversations.

After the analyse, we found that verbal behaviours have many functions like de laugh with avoidance value which is used in front of a threat launched by another player where laughing is employed as an avoidance strategy. There are other functions like avoidance with lie value, avoidance in front of an advice. Specifics terms of gaming have functions like terms with warning value which are used in front of a threat in the game and one of the players launch the warning with a specific term, they participate in the interactions regulation by holding the communication and the success of the transmission of messages.

التواصل عملية اجتماعية تتجسد في طرق مختلفة، الحوار الشفهي واحد من هذه الطرق المستعملة بكثرة، تظهر في سياقات مختلفة، من بينها الحوار الشفهي بين اللاعبين في لعبة فيديو في طور اللعب الجماعي.

يتمثل بحثنا إلى هذه الفئة نظرا لانتشار هذا النوع من الحوار، ومال اهتمامنا إلى دراسة السلوكيات الحوارية بين اللاعبين لتحليلها و معرفة وظائفها في التسلسل الحواري، و أيضا وظيفة المصطلحات الخاصة لألعاب الفيديو في تنظيم الحوار. سنتطرق إلى منهج التحليل التفاعلي الشفهي لتحقيق أهداف البحث بتحليل النص المكتوب من الحوار المسجل.

بعد تحليل النص، ظهر أن السلوكيات الحوارية لها وظائف عديدة مثل سلوك الضحك ذو قيمة سلوك التفادي الذي يستعمل في حالة وجود تهديد من طرف لاعب آخر، في هذه الحالة الضحك يستعمل كاستراتيجية لتفادي الآخر، مع وجود وظائف أخرى كسلوك التفادي ذو وظيفة الكذب، التفادي أمام النصيحة. المصطلحات الخاصة لها دور مهم هي أيضا كوظيفة التحذير المستعملة في حالة ما كان أحد اللاعبين قام بتحذير الآخرين باستعمال مصطلح خاص. هذه المصطلحات تشارك في التسلسل الحواري ببناء التفاعل الحواري، و استعمالها يجسد نجاح تسليم الرسالة.