



**Nouveaux cahiers
de Marge 11 - 2026**

Fabrique collective des
films et des jeux vidéo

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean Moulin
Lyon 3

« j` suis où », « c`est qui le bleu », « c`est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

*"Where am I?," "Who's the blue one?," "Who's Valdrek?:"
Uses and Functions of These Simple Questions for
Finding Your Way in a Multiplayer Game*

Isabel Colón de Carvajal

DOI : [10.35562/marge.1361](https://doi.org/10.35562/marge.1361)



Creative Commons - Attribution - Pas
d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions - CC BY-NC-SA

« j` suis où », « c`est qui le bleu », « c`est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

“Where am I?,” “Who’s the blue one?,” “Who’s Valdrek?:” Uses and Functions of These Simple Questions for Finding Your Way in a Multiplayer Game

Isabel Colón de Carvajal

ENS de Lyon, CNRS, Université Lumière Lyon 2, ICAR, 5191, 69007, Lyon, France

isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr

Résumé : Notre article examine les usages et les fonctions des questions brèves liées à des problèmes de références ou d'identification dans l'espace d'un jeu. Notre travail s'inscrit dans la perspective de l'analyse conversationnelle et de la linguistique interactionnelle. Basée sur deux corpus, une session LAN à 8 joueurs en coprésence et une session de jeu collaboratif sur Wii à 4 joueurs, nous analysons finement les énoncés interrogatifs brefs, adressés ou non à un joueur spécifique. Notre intérêt est double : d'un point de vue interactionnel, nous réexaminons des notions clés telles que l'adressage, le *recipient design* et la paire adjacente question-réponse ; d'un point de vue des *micro game studies*, nous établissons un lien avec les fonctionnalités et les mécaniques de jeu, notamment la perception des espaces du jeu, des avatars et la gestion de la temporalité. Enfin, notre étude vise à comprendre s'il s'agit de pratiques interactionnelles individuelles et/ou collectives, éventuellement liées à des positionnements stratégiques des joueurs et persistantes sur la durée d'une partie.

Mots clés : petite question, identification, espace du jeu, temporalité, interaction

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

Abstract: Our paper examines the uses and functions of short questions related to reference or identification problems in the game's space. Our work aligns with the perspectives of conversation analysis and interactional linguistics. Based on two corpora – an 8-player LAN session in co-presence and a collaborative 4-player Wii game session – we analyze in detail short interrogative statements, whether they are directed at a specific player or not. Our interest is twofold: from an interactional perspective, we revisit key concepts such as addressing, recipient design, and the adjacency pair question-response. From a micro game studies perspective, we link these to game functionalities and mechanics, including the perception of game spaces, avatars, and the management of temporality. Finally, our study aims to understand whether these are individual and/or collective interactional practices that may be linked to players' strategic positioning and persist over the course of a game.

Keywords: short question, identification, game space, temporality, interaction

Introduction

Nous proposons une étude sur les usages et les fonctions des questions brèves liées à des problèmes de références ou d'identification dans l'espace d'un jeu. Cette recherche fait suite à de premières analyses quantitatives menées sur les questions sans réponses dans des jeux multijoueurs¹. Pour réaliser notre étude, nous exploitons deux corpus : une session LAN à 8 joueurs en coprésence dans un même appartement, et une session de jeu collaboratif sur Wii à 4 joueurs.

Notre travail s'inscrit dans la perspective de l'analyse conversationnelle², discipline issue de l'ethnométhodologie³, et en linguistique interactionnelle qui fait interagir l'organisation des conversations avec des critères linguistiques, morphosyntaxiques,

3

1. Isabel Colón de Carvajal, « Choix méthodologiques pour une analyse de conversation en situation de jeu vidéo », *COLDOC 2012, Traitement de corpus linguistique : outils et méthodes* [actes de colloque], laboratoire Modyco, Paris, 2013, p. 20-35. Isabel Colón de Carvajal, « “t'es qui toi ?”... Question sans réponse en situation de jeux vidéo multijoueurs », dans Lopez Muñoz Juan Manuel, *Aux marges du discours. Personnes, temps, lieux, objets*, Limoges, Lambert Lucas, 2016, p. 107-118, URL : <https://www.lambert-lucas.com/livre/aux-marges-du-discours-personnes-temps-lieux-objets/> [consulté le 18 avril 2026].

2. Harvey Sacks, Emanuel A. Schegloff et Gail Jefferson, « A Simplest Systematics for the Organization of Turn Taking for Conversation », *Language*, vol. 50, n° 4, 1974, p. 696-735, DOI : [10.2307/412243](https://doi.org/10.2307/412243). Harvey Sacks, *Lectures on Conversation*, Oxford/Cambridge (MA), Blackwell, 1992.

3. Harold Garfinkel, *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs (NJ), Prentice-Hall, 1967.

sémantiques, pragmatiques et prosodiques⁴. Nous analysons finement les pratiques interactionnelles entre joueurs en situation de jeux vidéo ; et nous comparons différents jeux sur le plan de leur organisation interactionnelle⁵.

Nous avons relevé des énoncés interrogatifs assez brefs, comme « j` suis où », « c`est qui valdrek », « il est où », « ils sont où », « c`est qui le bleu », qui sont adressés ou non à un joueur en particulier et qui obtiennent ou non des réponses. À partir d`une série d`extraits audiovisuels transcrits et de vidéoclips, notre objectif est de montrer que l`intérêt est double pour nous d`étudier ces petites questions lancées à voix haute. Du point de vue interactionnel d`une part, cela permet de rediscuter certaines notions clés dans notre discipline telles que l`adressage<sup>6</sup>, le concept de *recipient design*<sup>7</sup>, la paire adjacente question-réponse<sup>8</sup>. Du point de vue des *micro game studies* d`autre part, cela interroge sur les fonctionnalités et les mécaniques de jeu, notamment sur

4. Michel de Fornel et Jacqueline Léon, « L`analyse de conversation, de l`ethnométhodologie à la linguistique interactionnelle », *Histoire épistémologie, langage*, vol. 22, n° 1, 2000, p. 131-155, DOI : [10.3406/hel.2000.2770](https://doi.org/10.3406/hel.2000.2770).

5. Lorenza Mondada, « Coordinating Action and Talk-in-Interaction in and out of Video Games », dans Ayaß Ruth et Gerhardt Cornelia (dir.), *The Appropriation of Media in Everyday Life*, 2012, p. 231-270, DOI : [10.1075/pbns.224.10mon](https://doi.org/10.1075/pbns.224.10mon). Arja Piirainen-Marsh, « Organising Participation in Video Gaming Activities », dans Ruth Ayaß et Cornelia Gerhardt (dir.), *The Appropriation of Media in Everyday Life*, Amsterdam, John Benjamins Pub. Co., 2012, p. 195-223. Stuart Reeves, Christian Greiffenhagen, Martin Flintham, Steve Benford, Matt Adams, Ju Row Farr et Nicholas Tandavanti, « I`D Hide You: Performing Live Broadcasting in Public », *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI`15*, 2015, p. 2573-2582, DOI : [10.1145/2702123.2702257](https://doi.org/10.1145/2702123.2702257). Heike Baldauf-Quilliatre et Isabel Colón de Carvajal, « Is the Avatar Considered as a Participant by the Players? A Conversational Analysis of Multi-Player Videogame Interactions », *PsychNology Journal*, vol. 13, n° 2-3, 2015, p. 127-148, URL : https://www.psychology.org/index_page-psychology-journal-volume-13-issue-2-3.html [consulté le 18 avril 2026].

6. Catherine Kerbrat-Orecchioni (dir.), *S`adresser à autrui. Les formes nominales d`adresse dans les interactions orales en français*, Chambéry, Université de Savoie, 2010.

7. Harvey Sacks, Emanuel A. Schegloff et Gail Jefferson, « A Simplest Systematics for the Organization of Turn Taking for Conversation », *op. cit.*

8. Emanuel A. Schegloff, « Issues of Relevance for Discourse Analysis: Contingency in Action, Interaction and Co-Participant Context », *Computational and Conversational Discourse*, vol. 151, 1996, p. 3-35, DOI : [10.1007/978-3-662-03293-0_1](https://doi.org/10.1007/978-3-662-03293-0_1).

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

la perception des espaces du jeu⁹, sur la perception de son avatar et celui des cojoueurs dans l'univers du jeu¹⁰, sur le rythme et la temporalité du jeu¹¹.

De façon plus globale, on s'interroge sur les usages et les fonctions de ces petites questions dans les pratiques de jeu, afin de mieux comprendre s'il s'agit de pratiques interactionnelles individuelles et/ou collectives, parfois liées à des positionnements stratégiques des joueurs et parfois persistantes sur la durée d'une même partie.

L'analyse conversationnelle : notre approche théorique et méthodologique pour l'étude du langage en situation de jeux vidéo

Notre approche scientifique – l'analyse conversationnelle – s'inscrit dans une perspective linguistique issue de la sociologie nord-américaine et développée par Sacks, Schegloff et Jefferson dans les années 1960. L'ethnométhodologie telle que Garfinkel l'a développée dans les années 1950 est une approche sociologique qui étudie « les processus que les membres d'un groupe utilisent pour mener à bien leurs actions pratiques. Les actions pratiques sont les activités quotidiennes et banales que chacun assure sans y prêter une attention particulière¹² ». S'inscrivant dans cette approche, Sacks, Schegloff et Jefferson ont développé dans les années 1960 le courant de l'analyse conversationnelle qui repose sur quatre grands principes : la perspective éémique, c'est-à-dire le point de vue des participants ; le déroulement ordonné de l'interaction ; la « machinerie des tours de parole » où l'on recherche des principes systématiques qui régissent l'ordre conversationnel ; la coordination et la synchronisation de l'action du point de vue temporel et séquentiel. Les perspectives de l'analyse conversationnelle s'orientent vers l'étude de l'action, c'est-à-dire l'étude de ce que les gens font et comment ils le font, de la co-action, c'est-à-dire l'étude des actions mutuelles,

5

9. Samuel Rufar et Hovig Ter Minassian, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011. Matthieu Triclot, « Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979) », *Réseaux*, vol. 3, n° 173-174, 2012, p. 177-205, DOI : [10.3917/res.173.0177](https://doi.org/10.3917/res.173.0177).

10. Fanny Barnabé et Julie Delbouille, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, vol. 9, 2018, p. 1-22, DOI : [10.4000/sdj.958](https://doi.org/10.4000/sdj.958)

11. Thibault Philippette, *Bien jouer ensemble. Une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*, Louvain-la-Neuve, Presses universitaires de Louvain, 2015.

12. Harold Garfinkel, *Studies in Ethnomethodology*, op. cit.

collectives, des actions sur l'autre, des actions sur le monde ; et des ressources employées à des fins d'action et leur organisation.

L'analyse conversationnelle propose également des principes méthodologiques fondamentaux pour garantir l'exploitation éthique des données ainsi que leur analyse fine et objective à partir des détails linguistiques, multimodaux et situationnels (regards, gestes, mouvements, actions, objets, cadre physique) pertinents pour l'interaction enregistrée¹³. Ainsi, nous partons systématiquement d'un recueil de données audiovisuelles authentiques (telle que l'activité se déroule dans son contexte). Dans le contexte d'interaction de jeu, l'enregistrement audiovisuel des pratiques permet d'observer précisément l'évolution dans le temps et dans l'espace d'une ou plusieurs sessions de jeu, les interactions sociales et spatiales qui se nouent entre les joueurs et le support de jeu, entre les joueurs et leur environnement, et enfin entre les joueurs eux-mêmes. Nous réalisons ensuite une transcription écrite des interactions orales, tour par tour en notant d'une part les phénomènes vocaux-verbaux tels que les silences, les allongements d'une syllabe, les chevauchements, les intonations montantes ou descendantes, les interruptions dans un mot ; d'autre part certains phénomènes non vocaux-verbaux tels que les gestes, les regards, les actions, les postures quand ils sont pertinents pour l'analyse.

6

Usages et fonctions des petites questions lancées à la volée

Présentation des données

Notre étude se base sur une partie du corpus collecté dans le cadre du projet Ludespace¹⁴ qui est constitué d'enregistrements audiovisuels de neuf situations de jeux réalisés en 2012. Nous avons au minimum deux vues d'une même situation de jeux vidéo : le joueur dans son espace physique et l'écran du joueur. Au total, nous disposons de 18 heures de données (vue des joueurs, vue de l'écran) de jeux vidéo. Pour cet article, nous exploitons seulement deux corpus : une session collaborative de *New Super Mario Bros* à quatre joueurs sur console Wii face à un écran commun et une session de jeux en réseau local (*Starcraft*, *Unreal Tournament*, *Counter Strike*) à huit joueurs, chacun sur son ordinateur, dans le même appartement.

13. Groupe Icor, « La démarche ethnographique », *CORINTE*, 2006, URL : <http://icar.cnrs.fr/corinte/demarche-ethnographique/> [consulté le 13 janvier 2023].

14. ANR JCJC, « Les espace du jeu vidéo en France », porté par Hovig Ter Minassian, URL : <https://anr.fr/Projet-ANR-11-JSH1-0001> [consulté le 20 avril 2026] ; <https://citeres.univ-tours.fr/contrat/ludespace-les-espaces-du-jeu-video-en-france/> [consulté le 15 juillet 2026].

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

Nous avons codé dans le logiciel ELAN¹⁵ toute une série de variables relatives à des séquences d'interaction où un joueur exprime à voix haute un problème d'identification de quelque chose (objet, espace dans le jeu) ou de quelqu'un (avatar, joueur), le plus souvent sous la forme interrogative. Nous avons alors comme hypothèse de départ le fait que ces interventions spontanées liées à des problèmes d'identification diminuaient au fur et à mesure de la partie. Ce travail de codage a donné lieu à une série d'explorations quantitatives dont les analyses et les résultats obtenus sont disponibles dans deux publications¹⁶. Nous avons ainsi listé différentes formes linguistiques produites par les joueurs pour faire référence à un avatar, un personnage du jeu lorsqu'ils ne l'identifient plus dans l'espace du jeu, et le moment où les joueurs produisent ces références dans le déroulement de l'action du jeu. Ces formes sont par exemple : « j'suis qui/ » ; « t'es où/ » ; « c'est qui le bleu » ; « j'suis où/ j'suis là ».

Dans cet article, nous proposons une analyse un peu plus approfondie des usages et des fonctions de deux types de petites questions lancées à la volée : « c'est qui + nom/action/couleur de l'avatar » pour identifier un joueur par son avatar ; « il/ils/je est/sont/suis où » pour identifier un objet/avatar dans l'espace du jeu. Pour chaque extrait étudié, un vidéoclip est disponible en ligne *via* le lien associé.

7

Identifier un joueur par son avatar

Les extraits 1 à 3 sont tirés du corpus *New Super Mario Bros* à quatre joueurs sur console Wii.

« C'est qui + action de l'avatar »

Extrait 1 : C'est qui le bolide (0h48)¹⁷

1. (1, 6)
2. LEA [ouh la **c'est qui le bolide**-là qui pète tout là
3. VER [(rire)]

15. ELAN (Version 6.4) [programme d'ordinateur], Nijmegen : Max Planck Institute for Psycholinguistics, The Language Archive, 2022, URL : <https://archive.mpi.nl/tla/elan> [consulté le 20 avril 2026].

16. Isabel Colón de Carvajal, « Choix méthodologiques pour une analyse de conversation en situation de jeu vidéo », *op. cit.*

Isabel Colón de Carvajal, « “t'es qui toi ?”... Question sans réponse en situation de jeux vidéo multi-joueurs », *Aux marges du discours. Personnes, temps, lieux, objets*, 2015, p. 107-118.

17. <https://media.hal.science/hal-04393144> [consulté le 15 juillet 2026]

Dans l'extrait 1, Léa adresse une question à un joueur en mentionnant l'action en cours de l'avatar « le bolide qui pète tout ». Le joueur qui contrôle l'avatar tel qu'il est décrit dans la question est censé se reconnaître. Ici, il s'agit de Véro qui contrôle « le bolide » c'est-à-dire le champignon jaune. Pour autant, la question n'obtient pas de réponse explicite de type « c'est moi », mais simplement un rire en chevauchement de Véro. Le rire de Véro peut être interprété comme une réponse. La question de Léa peut avoir aussi la fonction de simple commentaire (dans un format interrogatif) sur le jeu qui n'attend pas de réponse particulière et qui ajoute une dimension plutôt humoristique aux échanges.

Extrait 2 : C'est qui l'excité là (lh48)¹⁸

((verA avance à droite de l'écran))
 1. verR <((son contrôleur)) (0,2)>
 2. VER c'est le deux aussi/ c'est le deux//
 3. domR <((son contrôleur)) (0,3)>
 4. DOM c'est le deux
 5. leaR <((son contrôleur)) (0,2)>
 6. LEA ah pardon c'est le deux\
 7. DOM ((rire))
 8. LEA ((rire))
 9. (2,9)
 10. VER ((rire))
 11. LEA c'est qui qui tape les murs//
 12. (1,3)
 13. ecr ((champi bleu et mario à gauche de l'écran))
 14. DOM **c'est qui le bleu:/**
 15. (0,3)
 16. DOM et:// euh: le jaune [arrête d'avancer s'il te plaît\
 17. LEA [véro va moins vite/ véro] va moins
 18. vite\
 19. ecr ((champi bleu mort))
 20. LUC ah ben ça y est// mort/
 21. VER ((rire))
 22. DOM c'est normal elle t'a- c'est véro qui t'a coincé//

Comme dans l'extrait précédent, Léa pose une question adressée au joueur qui contrôle l'avatar en train de taper sur une case sans s'arrêter. Elle traduit cette action par une évaluation de l'avatar/du joueur « l'excité » (l. 10). Le joueur est censé se reconnaître également, ici il s'agit de Véro. Pour autant il n'y a pas de réponse explicite de sa part. Du point de vue de Léa, elle s'adresse à un seul joueur puisqu'elle emploie un pronom à la 3^e personne du singulier « l' », mais si l'on regarde du point de vue du jeu, deux joueurs sont potentiellement concernés : Dominique et Véro. En effet, l'avatar de Dominique est placé sur l'avatar de Véro et cette dernière explicite verbalement le fait

18. <https://media.hal.science/hal-05653549> [consulté le 15 juillet 2026].

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

que Dominique est en train de taper sur elle, plus précisément sur son avatar (l. 14). L'absence de réponse peut être analysée comme dans l'extrait 1 en tant que simple commentaire sur une action du jeu à un instant précis, qui ajoute une dimension humoristique à l'échange.

« C'est qui + couleur de l'avatar »

Extrait 3 : C'est qui le bleu (lh12 après 32 min de jeu)⁹

```
((verA avance à droite de l'écran))
1. verR <((son contrôleur)) (0,2)>
2. VER c'est le deux aussi/ c'est le deux//
3. domR <((son contrôleur)) (0,3)>
4. DOM c'est le deux
5. leaR <((son contrôleur)) (0,2)>
6. LEA ah pardon c'est le deux\
7. DOM ((rire))
8. LFA ((rire))
9. (2,9)
10. VER ((rire))
11. LEA c'est qui qui tape les murs//
12. (1,3)
13. ecr ((champi bleu et mario à gauche de l'écran))
14. DOM c'est qui le bleu:/
15. (0,3)
16. DOM et:// euh: le jaune [arrête d'avancer s'il te plait\]
17. LEA [véro va moins vite/ véro ] va moins
18. vite\
19. ecr ((champi bleu mort))
20. LUC ah ben ça y est// mort/
21. VER ((rire))
22. DOM c'est normal elle t'a- c'est véro qui t'a coincé//
```

9

Dans l'extrait 3, Dominique adresse une question au joueur qui contrôle le champignon bleu (l. 14), ici Lucas, qui est censé se reconnaître. Après 32 minutes de jeu, Dominique ne semble pas avoir encore identifié la couleur associée à chaque joueur. Sa question reste sans réponse. Au regard des actions en train de se dérouler dans le jeu, on peut interpréter l'intervention de Dominique comme une mise en garde (également dans un format interrogatif). Il semble en effet analyser l'environnement proche du jeu autour de son avatar, et sa question précède une requête explicite (l. 16) qu'il adresse à Véro (« le jaune ») : elle fait avancer trop vite son avatar sur la droite de l'écran ce qui risque de coincer les personnages de Mario et du champignon bleu sur la gauche de l'écran et donc de leur faire perdre une vie. C'est d'ailleurs ce qu'il se produit juste après (l. 19) et Lucas (« le bleu ») commente lui-même la mort de son avatar (l. 20).

19. <https://media.hal.science/hal-05653655> [consulté le 15 juillet 2026].

« C'est qui + nom de l'avatar »

L'extrait 4 est divisé en trois sous-extraits (4a à 4c) identiques par le format de la question « c'est qui valdrek » posée à différents moments du jeu. Nous les avons réunis pour les comparer et mieux comprendre les problèmes que cela soulève du point de vue des pratiques des joueurs. Ils sont tirés du jeu en réseau local à huit joueurs et spécifiquement dans le jeu *Unreal Tournament*. Les intervenants principaux dans ces trois sous-extraits sont Sylvain (valdrek), Dominique et Emma qui sont ainsi placés dans les espaces de l'appartement du jeu.

Extrait 4a : C'est qui valdrek (0h35)²⁰

1. (2, 3)
2. DOM rechercher une partie réseau
3. (0, 7)
4. DOM **c'est qui valdrek :**
- 10 5. SYL c'est moi :

Dans l'extrait 4a, nous sommes au début de la session de LAN entre amis. Nous avons accès à l'écran de jeu de Dominique qui est en train de rejoindre le réseau et découvre les noms des avatars des joueurs. Il ne connaît pas le personnage « valdrek » et demande qui est le joueur derrière cet avatar. La question est donc explicitement adressée et la personne qui contrôle « valdrek » est censée se reconnaître et répondre, ce que fait immédiatement Sylvain au tour suivant « c'est moi ». Les deux joueurs sont dans deux pièces différentes, Dominique doit donc reconnaître la personne uniquement par sa voix.

Extrait 4b : C'est qui valdrek (0h44)²¹

1. (3, 7)
2. domA ((se fait tuer))
3. DOM [oh NAN// ((rire))] ((rire)) (((rire)) ça c'est]&
4. EMM [c'est qui valdrek là\] [C'EST QUI VALDREK là]
5. DOM &[xx] (il) m'a liquidé\
6. SYL [c'est moi :/]

20. <https://media.hal.science/hal-05653809> [consulté le 15 juillet 2026].

21. <https://media.hal.science/hal-05653822> [consulté le 15 juin 2026].

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

Dans l'extrait 4b, nous n'avons pas accès à l'écran d'Emma qui pose la question « c'est qui valdrek là » (l. 4). Nous sommes à la 44^e minute de la session et au cours de la première partie d'*Unreal Tournament*. Bien que Dominique et Emma soient dans la même pièce, la réponse de Sylvain à la question initialement posée par Dominique dans l'extrait 4a n'a pas été entendue (et/ou mémorisée) par tous les joueurs. À cet instant du jeu, Emma a besoin de résoudre de nouveau la question. Elle le fait en deux temps, en chevauchement du tour de Dominique, et avec deux tonalités différentes. La première sur une tonalité de voix normale, sans réponse de Sylvain, ce qui nous amène à l'analyser plutôt comme question autoadressée ou adressée à des joueurs proches d'Emma comme Dominique ou Romain. La seconde sur une tonalité de voix plus forte (indiquée par les majuscules) suivi immédiatement de la réponse de Sylvain (l. 6), également en chevauchement du tour de Dominique, ce qui nous permet de l'analyser cette fois-ci comme une question hétéro-adressée au joueur qui contrôle « valdrek » et se trouvant dans la pièce adjacente. Comme dans l'extrait précédent, Emma et Sylvain sont installés dans deux pièces différentes, Emma doit donc reconnaître la personne uniquement par sa voix.

11

Extrait 4c : C'est qui valdrek (4h33)²²

1. DOM on est pote\ me tire pas dessus//
2. (0,8)
3. DOM on est pote//
4. (1,0)
5. DOM mais **c'est qui:: valdrek/** mais il est con:/ lui ou quoi\ ah la la
6. domA ((tue un ennemi))
7. (0,6)
8. DOM voilà ((rire))
9. (6,4)
10. DOM VALDREK/ ON EST ENSEMBLE//
- ((13 secondes non transcrites))
11. SYL excuse-moi (0,3) en fait je: je me souviens plus que j'étais rouge\

Dans le dernier extrait 4c, nous sommes à la fin de la session de LAN entre amis, après plus de quatre heures de jeu. Ils jouent de nouveau à *Unreal Tournament* (7^e partie) après avoir joué à *Starcraft* juste avant. Dominique et Sylvain sont dans la même équipe (les rouges), mais ce dernier l'a oublié (l. 11). Aussi, ils ne jouent pas dans la même pièce. Dominique verbalise à voix haute le fait que Sylvain se trompe d'ennemi en tirant sur lui alors qu'ils sont « pote ». Les tours 1 et 3 sont adressés à Sylvain (3^e personne du singulier « on » + instruction « me tire pas dessus ») bien que la tonalité de la voix ne soit pas très forte pour que ça arrive jusqu'à

22. <https://media.hal.science/hal-05653827> [consulté le 15 juin 2026].

lui dans l'autre pièce. Dominique pose alors de nouveau la question « c'est qui valdrek » en ajoutant une évaluation négative « il est con lui ou quoi ». Au vu du format du tour (tonalité normale et 3^e personne du singulier « il », « lui »), nous analysons en réalité ce tour comme une question auto-adressée qui n'attend pas nécessairement de réponse de la part de Sylvain. Dominique est plutôt en train de commenter les actions du jeu avec des énoncés à la forme interrogative. En ligne 10, Dominique adresse enfin une annonce explicite à Sylvain, avec une voix forte « VALDREK/ ON EST ENSEMBLE// » qui permet de résoudre le problème d'équipe. Ce tour permet aussi de comprendre que finalement Dominique n'a pas tant besoin de savoir qui contrôle « valdrek », il l'avait normalement identifié en début de partie (extrait 4a). Du point de vue des pratiques, Dominique s'adresse au joueur directement par son nom d'avatar. L'identité de l'avatar prend ainsi le dessus par rapport à l'identité du joueur.

Nous avons répertorié un autre type de petites questions liées non pas à l'identité d'un joueur avec l'emploi du pronom « qui », mais à la position d'un avatar ou d'un objet dans l'espace du jeu avec l'emploi du pronom « où ».

12

Identifier la position d'un objet/avatar dans l'espace du jeu

Les extraits 5 et 6 nous permettent d'illustrer le problème d'identification de la position d'un objet ou d'un avatar ennemi dans l'espace du jeu à travers l'usage du pronom à la 3^e personne du singulier « il » ou du pluriel « ils ». L'usage d'un tel pronom questionne en effet sur l'adressage de ces tours de parole qui est beaucoup moins explicite que dans la catégorie étudiée précédemment.

Identifier les avatars adversaires

Extrait 5 : Ils sont où là (lh01)²³

1. PHI AH// Y A DU LAPIN/ Y A DU LAPIN//
2. VIN argh [putain] salaud
3. DOM [((rire))]
4. DOM ((rire))
5. (0,6)
6. ROM ah ça y est ils sont planqués:\\
7. EMM mais **ils sont où là:**\\
8. (0,4)
9. ROM ils sont planqué::s/\\
10. (0,3)
11. PHI on est- on est à découvert et on bouge pas en plus\\
23. <https://media.hal.science/hal-05653839> [consulté le 15 juillet 2026].

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

Dans l'extrait 5, les joueurs sont engagés dans la deuxième partie d'*Unreal Tournament*. Emma, Dominique et Romain sont dans la même pièce, alors que Philippe et Vincent se trouvent dans la pièce adjacente. Cependant, Philippe et Dominique sont l'équipe rouge, et Emma, Romain et Vincent sont l'équipe bleue. Emma commente le jeu à voix haute en ligne 7 en posant la question « mais ils sont où là ». L'emploi du pronom « ils » au pluriel, accompagné d'une intonation descendante du tour, peut ainsi être analysé comme une question adressée à tous les participants, c'est-à-dire :

- à soi-même, et dans ce cas, Emma n'attendrait pas explicitement une réponse de quelqu'un, elle commente juste à voix haute les actions du jeu ;
- aux coéquipiers, comme le montre Romain qui s'auto-sélectionne pour apporter une information à Emma « ils sont planqué ::s » (l. 9). Il s'agit d'une autorépétition d'une partie de son tour en ligne 6. De son point de vue, Romain traite la question d'Emma comme en attente d'une réponse et il apporte un indice ;
- aux adversaires, comme le fait comprendre Philippe (l. 11), joueur adverse, qui répond à la fois à la question d'Emma et vient contredire la réponse de Romain. De son point de vue, Philippe traite la question d'Emma en lien avec la réponse de Romain dans un troisième tour réactif, il donne également un indice et contredit l'information de Romain.

13

Identifier la position du drapeau (rouge ou bleu)

Extrait 6 : Il est où (lh04) ²⁴

```
1. PHI HEY/ ALLEZ\ Y EN A UN QUI VA RÉCUPÉRER LE NOTRE DE DRAPEAU/ LÀ//
2. DOM ben il est où//
3. (0,4)
4. PHI [je sais pas ]
5. VIN [J'AI PLUS DE BALLE//]
((8,1 secondes non transcrites))
6. VIN YES// je l'ai ramenè\
7. (0,7)
8. DOM et l- il est où le nôtre rouge//
9. (3,7)
10. PHI juste[ment ]
11. DOM [ALLEZ::\]
((13,8 secondes non transcrites))
12. PHI j'aurais dû le lâcher deux secondes avant
13. DOM il est où notre drapeau// bordel/
14. (1,6)
15. ecr ((l'équipe bleu gagne 1 drapeau rouge))
16. SYL ça te va comme réponse//
17. DOM ah:: ben okay
```

24. <https://media.hal.science/hal-05653850> [consulté le 15 juillet 2026].

Trois minutes plus tard, les joueurs sont toujours dans la deuxième partie d'*Unreal Tournament*. En termes d'équipe, Philippe et Dominique sont toujours l'équipe rouge, et Sylvain, Emma, Romain et Vincent sont l'équipe bleue. Dominique va poser la question à trois reprises de la position du drapeau de son équipe. Le référent de l'objet recherché est introduit par Philippe dans son instruction ligne 1 : « Y EN A UN QUI VA RÉCUPÉRER LE NÔTRE DE DRAPEAU/ LÀ// ». Dominique s'autosélectionne et pose une première question « ben il est où// » pour connaître la position du drapeau dans l'espace du jeu. Le tour est adressé à Philippe, en réponse à son instruction, et ce dernier indique en chevauchement (donc information possiblement pas entendue par Dominique) qu'il ne connaît pas la position de leur drapeau (l. 4).

Plus de 8 secondes de jeu après, Vincent (dans l'équipe bleue) annonce qu'il a « ramené » (l. 6) le drapeau (bleu). L'emploi du pronom « l' » à la 3^e personne du singulier fait référence à l'objet « drapeau » qui est la quête collective par équipe. Cette information suscite une réaction de la part de Dominique qui réintroduit sa question initiale « et il est où le nôtre rouge// » (l. 7). Le « et » en début de tour marque une réponse réactive au tour de Vincent, et il utilise de nouveau le pronom « il » à la 3^e personne du singulier pour référer à l'objet recherché. Il ajoute enfin en dislocation à droite le référent explicite « le nôtre rouge » qui vient confirmer de façon rétrospective que Vincent, avec l'emploi du pronom « l' » parlait bien du drapeau également. La question de Dominique est adressée comme la première à Philippe, son coéquipier qui, après une longue pause de 3.7 secondes, initie une réponse incomplète (l. 10), car en chevauchement du tour de Dominique.

Enfin, après plus de 13 secondes de jeu, Dominique introduit une troisième fois sa question « il est où notre drapeau// bordel/ » (l. 13). Le format de son tour est similaire à la 2^e tentative avec la dislocation à droite du référent explicite « notre drapeau ». Cependant, la réponse à la question sera différente. Grâce à l'analyse de l'écran de jeu de Dominique, on peut reconstruire rétrospectivement un enchaînement d'actions dans le jeu en défaveur de l'équipe rouge : Sylvain, qui fait partie de l'équipe adverse, bleue, récupère un drapeau rouge, ce qui a pour effet d'ajouter un drapeau au compteur des bleus. Cette information est visible par tous les joueurs *via* l'icône des drapeaux bleu et rouge sur la droite de leur écran qui passe de 0 à 1 pour l'équipe bleue

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

À cette nouvelle information interne disponible dans l'espace de jeu vient s'ajouter la réponse de Sylvain qui confirme implicitement d'avoir volé le drapeau rouge (l. 16).

Nous avons constitué une dernière collection de 11 extraits qui nous permettent d'analyser une autre forme de petite question liée à des problèmes d'identification de la position non pas d'un avatar adversaire ou d'un objet dans l'espace du jeu, mais de son propre avatar. Le format syntaxique du tour est alors à la première personne du singulier.

Identifier la position de son propre avatar

Cette série de onze extraits est issue de la session de *New Super Mario Bros* à quatre joueurs sur console Wii. On s'intéresse particulièrement aux nombreuses interventions spontanées de la joueuse Véro, alias le champignon jaune (CJ pour la suite de l'analyse) dans la partie. En effet, lors du codage réalisé dans ELAN, il y a eu plusieurs occurrences de la forme « j' suis où/ » produite par Véro qui semble chercher à plusieurs reprises la position de son propre avatar. Nous avons donc relevé des indices dans le jeu qui pourraient expliquer l'émergence de ces petites questions de la part de Véro, notamment liées à la technique et à la mécanique du jeu lui-même. Nous avons ainsi décrit les informations suivantes :

- La position des quatre avatars dans le jeu : sont-ils superposés ? rapprochés ou non ? ce qui pourrait gêner la visibilité de l'avatar de Véro, ou au contraire les avatars sont-ils bien isolés les uns des autres ? etc.
- L'action qui précède le tour interrogatif de Véro : l'avatar de Véro est-il en mouvement ? se fait-il tuer par un élément du jeu ? est-il en position de bulle ou non ? etc.
- L'apparence de l'avatar de Véro au moment du tour interrogatif : est-il en position de bulle ? est-ce qu'il clignote parce qu'il s'est fait toucher ? est-ce qu'il est mort et revient par un endroit différent sur l'écran ? etc.

Afin d'optimiser la comparaison de ces onze extraits (numérotés de A à K), nous adoptons une autre méthode d'exploration des données que précédemment, sous la forme d'un tableau qui nous permet de synthétiser les informations pertinentes ainsi relevées.

Comparaison des 11 extraits « je suis où » produits par Véro

	Temps	Tour interrogatif	Position des 4avatars	Action(s) qui précèdent le tour interrogatif	Apparence du champignon jaune
A	00'44"	j` suis où/ j`- suis là	4 rap- proches	Luigi écrase CJ, puis CJ saute d'une plate-forme à une autre	N/A
B	00'45"	j` suis où/ ah, j` suis là, j'avance	4 rap- proches	CJ avance en sautant, touche le pied de Luigi qui lui fait toucher une tortue	Clignote car change de taille
C	00'47"	j` suis où/ ai- dez-moi	3 ava- tars en hauteur	CJ meurt en touchant un ennemi	Disparaît de l'écran, revient en bulle par la droite de l'écran
D	00'48"	j` suis où/ j`- suis là	4 rap- proches	Mario envoie des boules de feu pour casse des briques, CB saute sur CJ	Au milieu des boules de feu

« j` suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

E	00'49"	j` suis où/ t` es en bas	3 rapprochés	CJ saute et touche une tortue, meurt sans revenir car nombre de vies épuisé	N/A
F	01'03"	j` suis où/ j` - suis là	4 rapprochés	CJ monte en bulle, se fait toucher, la bulle éclate, il saute sur Luigi et se remet en bulle	En bulle, puis cli-gnote, puis de nouveau en bulle
G	01'13"	j` suis où/ j` - suis là	CB superposé à CJ, les deux autres plus bas	Luigi active une case pour obtenir des bonus	Caché par CB
H	01'14"	j` suis où/ en plus que je me cherchais depuis tout à l'heure	Chacun dans un espace rapproché	Luigi sort du tube rouge, CJ se fait manger par l'huître et revient par la droite de l'écran en bulle	Disparaît de l'écran, revient en bulle par la droite de l'écran
I	01'23"	j` suis où/ j` - suis là	Chacun dans un espace rapproché	CJ saute sur un bloc qui l'aide à voler plus haut grâce à son bonus de vol, en dehors du décor	Vole en dehors du décor

J	01'24"	j` suis où	4 rap- prochés	Le sol tourne sans arrêt, CJ touche des ennemis avec son corps, perd son pouvoir, clignote et se dé- cale sur la gauche de l'écran	Clignote
K	01'33"	on est où/ j` - suis où/ j` suis là	4 rap- prochés	CJ revient en bulle par la droite de l'écran, CB éclate la bulle, CJ clignote et se remet en bulle	En bulle et clignote

Dans sept extraits, on constate que Véro cherche à identifier la position de son avatar alors qu'il est rapproché d'au moins un jusqu'à trois autres avatars (A, B, D, F, G, J, K), et excepté dans un extrait (A), l'apparence du champignon jaune contrôlé par Véro est modifiée, changeante : soit il clignote, soit il disparaît de l'écran, soit il revient en bulle, soit il est au milieu des boules de feu, soit il vole en dehors du décor visible à l'écran (I).

De plus, dans quatre extraits, Véro doit gérer une temporalité différente du jeu²⁵ dans deux contextes : soit elle est en posture

25. Lorenza Mondada, « Coordinating Action and Talk-in-Interaction in and out of Video Games », *op. cit.* Lorenza Mondada, « Coordinating Mobile Action in Real Time: The Timely Organization of Directives in Video Games », dans P. Haddington, L. Mondada et M. Nevile (dir.), *Interaction and Mobility*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, p. 300-342, DOI : [10.1515/9783110291278.300](https://doi.org/10.1515/9783110291278.300). Thibault Philippette, *op. cit.* ; Biagio Ursi, « Temporalité, séquentialité et "jouabilité" : quelques catégories pour analyser une session de jeux vidéo dans une perspective interactionnelle », *Actes du Colloque IMPEC 2014*, 2014, p. 327-330, URL : <https://impec.sciencesconf.org/resource/page/id/18> [consulté le 20 avril 2026].

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

d'attente du retour de son avatar qui a été tué. Dans ces cas, l'avatar revient dans une bulle par la droite de l'écran (C, H) ou ne revient pas du tout, car l'avatar n'a plus de vies (E). Soit le sol tourne et l'avatar de Véro a du mal à avancer (J). Cette gestion d'une temporalité différente est clairement associée au point précédent relatif à l'apparence de l'avatar qui change. Il s'agit là d'une problématique liée à la pratique de la joueuse et de sa non-appropriation de certains codes graphiques du jeu, par exemple : quand on meurt, l'avatar revient par la droite de l'écran ; quand l'avatar touche un ennemi, il clignote ; quand quelqu'un ou quelque chose rentre en contact avec la bulle dans laquelle se trouve l'avatar, elle éclate et l'avatar clignote brièvement. Véro, en tant que joueuse moins experte, semble facilement perdre son avatar dans le jeu à cause d'un manque de repérage et d'interprétation des indices graphiques du jeu.

Conclusion

L'étude de ces petites questions produites à voix haute de façon spontanée par les joueurs nous a permis ainsi de mobiliser certaines notions clés dans le champ propre de la linguistique interactionnelle telles que :

- l'adressage²⁶ : en analysant notamment la présence de formes nominales d'adresse (FNA) dans les questions qui sont clairement identifiables par les joueurs (« c'est qui + nom/action/couleur de l'avatar »). L'usage de FNA explicites donne lieu malgré tout à des questions sans réponse du joueur adressé sans que l'absence de réponse soit problématique pour la progression de l'activité.
- la paire adjacente²⁷ : en lien avec les FNA, les échanges analysés dans cette étude sont constitués de paires adjacentes, à savoir « deux énoncés contigus, produits par des locuteurs différents, fonctionnant de telle sorte que la production du premier membre de la paire exerce une contrainte sur le tour suivant²⁸ » (p. 33) ; ou au mieux de la première partie de la paire lorsqu'il

26. Catherine Kerbrat-Orecchioni, *S'adresser à autrui. Les formes nominales d'adresse dans les interactions orales en français*, op. cit.

27. Emanuel A. Schegloff, « Issues of Relevance for Discourse Analysis: Contingency in Action, Interaction and Co-Participant Context », op. cit. Harvey Sacks, Emanuel A. Schegloff, « Opening Up Closings », *Semiotica*, vol. 8, n° 4, 1973, p. 289-327, DOI : [10.1515/semi.1973.8.4.289](https://doi.org/10.1515/semi.1973.8.4.289).

28. Véronique Traverso, *L'analyse des conversations*, Paris, Nathan, 1999.

y a absence de réponse. Cette structure « question adressée/absence de réponse » est ainsi une pratique interactionnelle fréquente en contexte de jeux vidéo et relève parfois d'une première partie de paire autoadressée, partagée à voix haute, en lien avec l'action immédiate dans le jeu, sous la forme d'une question.

- le concept de *recipient design*²⁹ : la demande réitérée de « c'est qui valdrek » à des moments successifs du jeu par Dominique puis par Emma problématise la question du canal de communication et du choix des termes employés dans un espace multijoueur en co-présence. Dans ce contexte d'interaction, la voix du joueur qui répond à la question la première fois ne suffit finalement pas à l'identifier par tous, et de même s'il répond seulement par « c'est moi ».

Du point de vue des *micro game studies*, cela interroge plus spécifiquement sur les fonctionnalités et les mécaniques de jeu, notamment :

20

- sur la perception des espaces du jeu³⁰ : les joueurs analysent l'espace et l'environnement au-delà de leur propre avatar, en temps réel, et ils le commentent sous forme de petites questions à voix haute (« c'est qui le bolide », « c'est qui le bleu », « c'est qui l'excité là », « c'est qui valdrek »). Ils sont à la fois attentifs à la progression de leurs avatars tout en regardant et en analysant les actions dans l'espace de jeu des autres avatars. Il semblerait que ce soit plutôt des joueurs experts (Dominique et Léa dans la session de Mario) qui montrent cette capacité à analyser et commenter l'espace du jeu au-delà de leur avatar.

29. Harvey Sacks, Emanuel A. Schegloff et Gail Jefferson, « A Simplest Systematics for the Organization of Turn Taking for Conversation », *op. cit.* Douglas W. Maynard et Don H. Zimmerman, « Topical Talk, Ritual and the Social Organization of Relationships », *Social Psychology Quarterly*, vol. 47, n° 4, 1984, p. 301-316, DOI : [10.2307/3033633](https://doi.org/10.2307/3033633).

30. Hovig Ter Minassian, Samuel Rufar, Samuel Coavoux et Vincent Berry, « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *L'Espace géographique*, vol. 40, 2011, p. 245-262, DOI : [10.3917/eg.403.0245](https://doi.org/10.3917/eg.403.0245). Samuel Rufar et Hovig Ter Minassian, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, *op. cit.* Matthieu Triclot, « Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979) », *op. cit.* Fanny Barnabé, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. Une incarnation du play », *RESET, Recherches en sciences sociales sur Internet*, n° 4, 2015, p. 1-42, DOI : [10.4000/reset.527](https://doi.org/10.4000/reset.527).

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

- sur la perception de son avatar et celui des joueurs dans l'univers du jeu³¹ : chercher l'adversaire (ou un objet) dans l'espace du jeu fait partie des missions essentielles de la mécanique du jeu. Selon nous, la production orale partagée de ces petites questions permet ainsi de renforcer la dynamique du jeu et des équipes (« ils sont où là », « il est où notre drapeau »). La disposition spatiale des joueurs dans l'appartement, répartie sur deux pièces, est un élément important à prendre en compte et qui joue un rôle dans la production de ce type de questions.

L'usage de ces petites questions dans ces interactions de jeux vidéo relève au final de pratiques individuelles et/ou collectives. Nos analyses nous conduisent ainsi à classer les extraits suivants en tant que pratique individuelle : « c'est qui le bolide », « c'est qui le bleu », « c'est qui l'exité là », « mais c'est qui valdrek, mais il est con lui ou quoi », « je suis où ». Dans ces séquences, il s'agit plutôt de commentaires auto-initiés à partir d'une action du jeu, partagés à voix haute, mais qui n'attendent pas (et n'obtiennent pas) nécessairement une réponse. Concernant les pratiques collectives, il nous semble plus pertinent d'associer les extraits suivants : « c'est qui valdrek » (par Dominique), « c'est qui valdrek là (---) C'EST QUI VALDREK là » (par Emma). Dans ces deux séquences, les questions obtiennent des réponses remarquables. Enfin, nous aurions tendance à classer la série d'extraits – « il est où », « il est où le nôtre rouge » et « il est où notre drapeau » – à la fois en tant que pratique individuelle, du fait que les questions sont produites par le même joueur, Dominique, qui semble personnellement engagé dans le quête du drapeau au sein de son équipe ; mais aussi en tant que pratique collective, puisque Dominique répond la première fois à l'instruction de son co-équipier Philippe, qu'il réagit à l'intervention de Vincent lors de la deuxième occurrence, et que sa troisième tentative est marquée par une action dans le jeu significative et commentée ensuite par Sylvain. La quête du drapeau n'est donc pas une mission solitaire de Dominique, mais bel et bien incarnée dans l'activité, en interaction avec les joueurs.

31. Fanny Barnabé et Julie Delbouille, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », op. cit.

Bibliographie

BALDAUF-QUILLIATRE Heike et COLÓN DE CARVAJAL Isabel, « Is the avatar considered as a participant by the players? A conversational analysis of multi-player videogames interactions », *PsychNology Journal*, vol. 13, n° 2-3, 2015, p. 127-148, URL : https://www.psychnology.org/index_page-psychnology-journal-volume-13-issue-2-3.html [consulté le 18 avril 2026].

BARNABÉ Fanny et DELBOUILLE Julie, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, DOI : [10.4000/sdj.958](https://doi.org/10.4000/sdj.958).

BARNABÉ Fanny, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. Une incarnation du *play* », *RESET, Recherches en sciences sociales sur Internet*, n° 4, 2015, DOI : [10.4000/reset.527](https://doi.org/10.4000/reset.527).

COLÓN DE CARVAJAL Isabel, « “t’es qui toi ?”... Question sans réponse en situation de jeux vidéo multijoueurs », dans LOPEZ MUÑOZ Juan Manuel, *Aux marges du discours. Personnes, temps, lieux, objets*, Limoges, Lambert Lucas, 2016, p. 107-118, URL : <https://www.lambert-lucas.com/livre/aux-marges-du-discours-personnes-temps-lieux-objets/> [consulté le 18 avril 2026].

COLÓN DE CARVAJAL Isabel, « Choix méthodologiques pour une analyse de conversation en situation de jeu vidéo », *COLD OC 2012, Traitement de corpus linguistique : outils et méthodes* [actes de colloque], laboratoire Modyco, Paris, 2013, p. 20-35.

DE FORNEL Michel et LÉON Jacqueline, « L'analyse de conversation, de l'ethnométhodologie à la linguistique interactionnelle », *Histoire, épistémologie, langage*, vol. 22, n°1, 2000, p. 131-155, DOI : [10.3406/hel.2000.2770](https://doi.org/10.3406/hel.2000.2770).

GARFINKEL Harold, *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs (NJ), Prentice-Hall, 1967.

GROUPE ICOR, « Démarche ethnographique », *Corinte*, 2006, URL : <http://icar.cnrs.fr/corinte/demarche-ethnographique/> [consulté le 13 janvier 2023].

KERBRAT-ORECCHIONI Catherine (dir.), *S'adresser à autrui. Les formes nominales d'adresse dans les interactions orales en français*, Chambéry, Université de Savoie, 2010.

« j'suis où », « c'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

MAYNARD Douglas W. et ZIMMERMAN Don H., « Topical Talk, Ritual and the Social Organization of Relationships », *Social Psychology Quarterly*, vol. 47, n° 4, 1984, p. 301-316, DOI : [10.2307/3033633](https://doi.org/10.2307/3033633).

MONDADA Lorenza, « Coordinating Action and Talk-in-Interaction in and out of Video games », dans AYASS Ruth et GERHARDT Cornelia (dir.), *The Appropriation of Media in Everyday Life*, 2012, p. 231-270, DOI : [10.1075/pbns.224.10mon](https://doi.org/10.1075/pbns.224.10mon).

MONDADA Lorenza, « Coordinating mobile action in real time: the timely organization of directives in video games », dans HADDINGTON Pentti, MONDADA Lorenza et NEVILE Maurice (dir.), *Interaction and Mobility*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, p. 300-342, DOI : [10.1515/9783110291278.300](https://doi.org/10.1515/9783110291278.300).

PHILIPPETTE Thibault, *Bien jouer ensemble. Une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*, Louvain-la-Neuve, Presses universitaires de Louvain, 2015.

PIIRAINEN-MARSH Arja, « Organising Participation in Video Gaming Activities », dans AYASS Ruth et GERHARDT Cornelia (dir.), *The Appropriation of Media in Everyday Life*, Amsterdam, John Benjamins Pub. Co., 2012, p. 195-223.

REEVES Stuart, GREIFFENHAGEN Christian, FLINTHAM Martin, BENFORD Steve, ADAMS Matt, ROW FARR Ju et TANDAVANTIJ Nicholas, « I'D Hide You: Performing Live Broadcasting in Public », *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI'15*, 2015, p. 2573-2582, DOI : [10.1145/2702123.2702257](https://doi.org/10.1145/2702123.2702257).

RUFAT Samuel et TER MINASSIAN Hovig (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011.

SACKS Harvey, *Lectures on Conversation*, Oxford/Cambridge (MA), Blackwell, 1992.

SACKS Harvey, SCHEGLOFF Emanuel A. et JEFFERSON Gail, « A Simplest Systematics for the Organization of Turn Taking for Conversation », *Language*, vol. 50, n° 4, 1974, p. 696-735, DOI : [10.2307/412243](https://doi.org/10.2307/412243).

SACKS Harvey, SCHEGLOFF Emanuel A., « Opening Up Closings », *Semiotica*, vol. 8, n° 4, 1973, p. 289-327, DOI : [10.1515/semi.1973.8.4.289](https://doi.org/10.1515/semi.1973.8.4.289).

SCHEGLOFF Emanuel A., « Issues of relevance for discourse analysis: Contingency in action, interaction and co-participant context », *Computational and Conversational Discourse*, vol. 151, 1996, p. 3-35, DOI : [10.1007/978-3-662-03293-0_1](https://doi.org/10.1007/978-3-662-03293-0_1).

TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, COAVOUX Samuel et BERRY Vincent, « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *L'Espace géographique*, vol. 40, 2011, p. 245-262, DOI : [10.3917/eg.403.0245](https://doi.org/10.3917/eg.403.0245).

TRAVERSO Véronique, *L'analyse des conversations*, Paris, Nathan, 1999.

TRICLOT Matthieu, « Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979) », *Réseaux*, vol. 3, n° 173-174, 2012, p. 177-205, DOI : [10.3917/res.173.0177](https://doi.org/10.3917/res.173.0177).

URSI Biagio, « Temporalité, séquentialité et “jouabilité” : quelques catégories pour analyser une session de jeux vidéo dans une perspective interactionnelle », *Actes du Colloque IMPEC 2014*, 2014, p. 327-330, URL : <https://impec.sciencesconf.org/resource/page/id/18> [consulté le 20 avril 2026].

Convention de transcriptions

[]	parole en chevauchement
/ \	intonation montante ou descendante
° °	voix murmurée, plus basse
BON	parole prononcée plus forte
:::	allongement du son ou de la syllabe
p`tit	élision
trouv-	troncation
xxx	syllabe incompréhensible
=	enchaînement immédiat

« j` suis où », « C'est qui le bleu », « c'est qui valdrek » : usages et fonctions de ces petites questions pour se repérer dans l'espace d'un jeu multijoueur

()	transcription incertaine
(())	commentaires
&	tour du même locuteur intercalé par un chevauchement
(.)	micro-pause
(0,6)	pause quantifiée